



Qin
Scénario



Père indigne

MAUVAIS CHOIX.....3

RENCONTRE INATTENDUE3

RÉVÉLATIONS3

INTERLUDE.....3

ENCERCLÉS.....4

 LA FUITE.....4

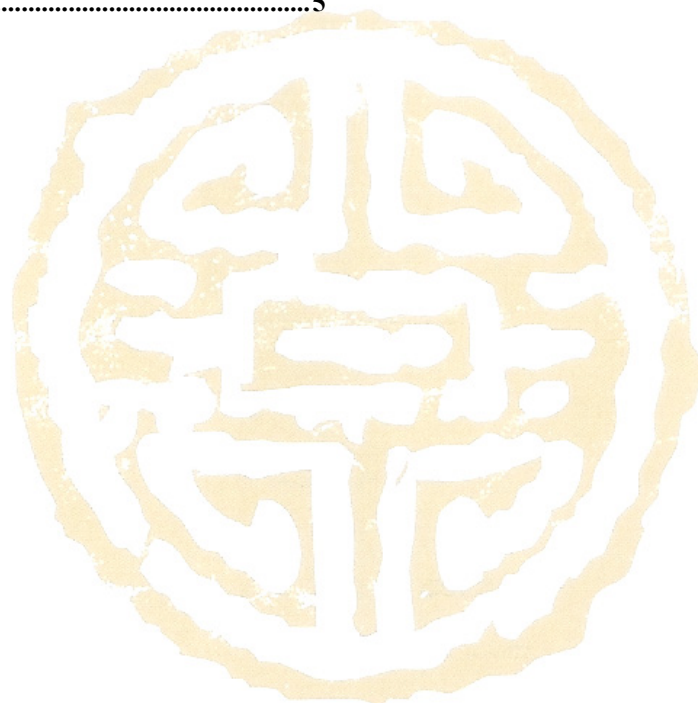
POURSUIVIS.....4

 L'EMBUSCADE DES HANG SU4

 A L'APPROCHE DE JIZHOU.....4

CONFRONTATION.....5

PNJ.....5



MAUVAIS CHOIX

Le sud du Qin, commanderie de Zhi, non loin de la frontière avec le Chu. Deux clans du Jiang-Hu se disputent le contrôle de la région. Le clan Hang Su est depuis longtemps versé dans les activités illégales, tandis que le clan Fei Sin tente de garder l'esprit antique des arts martiaux honorables. Les Hang Su, désireux d'obtenir une mainmise totale sur la région, décident de manœuvrer afin de pousser les autorités du Qin à s'occuper des Fei Sin. Quelques guerriers Hang Su s'introduisent alors dans la ville de Jizhou pour y capturer la fille d'un haut fonctionnaire. Leur but est de semer des indices menant les enquêteurs vers le territoire de Fei Sin. Hélas pour eux, ils ont bien mal choisi leur haut fonctionnaire. Ce dernier, Li Shu Jin, est dans ses petits souliers depuis plusieurs semaines. Il a en effet versé de gros pots de vin afin de faciliter l'ascension de son fils dans la hiérarchie militaire. Ceci n'a hélas pas échappé à la police secrète du Qin, le Censorat, qui mène actuellement une enquête. Li Shu Jin se refuse à attirer l'attention et de se déshonorer encore un peu plus en étant un père incapable d'assurer la sécurité de sa fille. Il décide donc de ne pas agir et de sacrifier sa fille sur l'autel de sa carrière.

Les Hang Su attendent près de deux semaines dans une caverne avec leur captive et ne voient venir aucune réaction du Qin. Désespérés, ils décident de relâcher la fille sur le territoire Fei Sin.

Dans le même temps, le fils de Li Shu Jin, Li Han, qui est devenu capitaine grâce aux pots de vin de son père, décide de sauver sa sœur. Sous prétexte d'un exercice d'entraînement, il emmène quelques soldats afin de retrouver Mei...

RENCONTRE INATTENDUE

Les PJ, en voyage entre le Chu et le Qin (et ce pour une raison qu'il vous faudra déterminer), traversent une région boisée. Ils entendent soudain des cris d'une femme implorant de l'aide. Poussés par leur courage, les voici bondissant au secours de la belle et découvrent Mei, acculée par deux loups. Il est assez aisé pour les PJ de mettre les animaux en fuite et d'ensuite aider Mei. Cette dernière ne répondra sans doute pas aux attentes de ses sauveurs : elle ne semble pas plus heureuse que cela d'avoir été sauvée, et ne correspond pas au stéréotype de la belle à sauver puisque Mei n'est pas vraiment jolie, et

surtout pas sympathique pour un sous. Après quelques minutes de tentative de prise de contact qui se révèle assez ardue, les PJ sont surpris et rapidement encerclés par un groupe de guerriers. Ces derniers, plus nombreux que les PJ et visiblement bien entraînés, sont des membres du clan Fei Sin qui surveillent leur territoire. Ils prennent les PJ pour des intrus et face au refus de Mei de dire le moindre mot, décident d'emmener les PJ et leur « captive » au manoir de leur maître. La rencontre avec les guerriers Fei Sin peut se dérouler de nombreuses façons, selon la réaction des PJ. Certains pourraient pactiser, d'autres attaquer et forcer les Fei Sin à utiliser la force. Quoi qu'il en soit, les PJ et Mei finissent captifs ou invités au manoir du maître Fei Sin : Fei Sin Dong.

RÉVÉLATIONS

Fei Sin Dong traite les PJ au mieux. Evidemment, si ces derniers sont insultants, grossiers ou agressifs, il sera moins complaisant et les traitera en prisonniers. Mais comme son attitude est courtoise et honorable, des joueurs malins devraient éviter tout conflit. D'autant qu'ils ne sont qu'une poignée entourés de nombreux hommes de Fei Sin Dong.

Après les salamalèques, Fei Sin Dong ordonne qu'on donne à manger et à boire à Mei. Suite à cet ordre, la jeune fille semble se détendre, et le vieux maître prend alors l'initiative de l'interroger. Les PJ ont bien sûr le droit de poser toutes leurs questions. Mei est de toute façon un peu calmée et révèle son nom : Li Mei, fille de Li Shu Jin, haut fonctionnaire du Qin. Elle dit avoir été enlevée par des hommes en armes il y a plus de dix jours et avoir été séquestrée dans une caverne non loin d'ici. Ensuite, forte de son éducation légitime, et considérant le Jiang-Hu comme un ramassis de bandit, elle indique que son père fera pendre tout le monde et insulte aussi bien Fei Sin Dong que les PJ. Le vieux maître, fatigué, propose le gîte et le couvert aux PJ et dit qu'il prendra une décision sur la situation le lendemain matin. Mei est enfermée dans une chambre confortable mais sous bonne garde.

INTERLUDE

La soirée qui va suivre est l'occasion pour les PJ de se mêler au clan et de découvrir ses coutumes et son histoire. S'ils n'ont encore jamais traité avec le monde des arts martiaux, voici une bonne occasion de le faire. Certains pourraient tester leurs talents face aux *Da-Xia* du clan, ou discuter philosophie ou politique.

ENCERCLÉS

La nuit suivante, alors que tout le monde dort paisiblement, un énorme chahut réveille la maisonnée. Un membre du clan, hors d'haleine, indique qu'une patrouille de soldats du Qin approche du manoir. Fei Sin Dong réagit alors promptement. Il ne veut pas d'affrontement, et si les soldats trouvaient Li Mei dans son manoir, ce sera la fin de son clan. Il demande alors l'aide des PJ : il désire qu'ils ramènent la fille à son père en toute discrétion sans attirer les soupçons vers le clan. En échange, il propose d'ouvrir aux PJ certains enseignements martiaux et magiques de son clan dès leur retour.

La fuite

L'offre est alléchante. D'autant que les soldats, s'ils décident de s'en prendre au clan, ne croiront certainement pas ce petit groupe qui insiste pour dire qu'il n'a rien à voir dans cette histoire. Pour le Qin, les PJ seront aussi coupables que les Fei Sin. Et voici donc nos héros en train de fuir le manoir, avec une Mei de fort méchante humeur qui refuse de se taire, de courir, de faire le moindre bruit possible, etc. A vous de jouer Mei comme un fardeau à la fois pénible et fragile. Il faut que les PJ soient poussés à bout, mais pas au point de l'abandonner ou pire encore. Le véritable défi de ce scénario consiste dans la façon de jouer Mei comme une adolescente rebelle et attachante à la fois.

Les PJ devront sans doute contourner des soldats du Qin, car Fei Sin Dong a énormément insisté sur le fait qu'aucun mal de devait être fait aux soldats afin de ne leur donner aucun prétexte pour prendre le clan en grippe. Il leur faudra peut-être assommer ou bâillonner Mei, car cette petite sotte refuse de se taire.

Plus tard, Mei restera tranquille, mais tentera de laisser des traces de son passage : morceaux d'étoffes, branches brisées, bijou, etc.

POURSUIVIS

Malgré les efforts de Fei Sin Dong pour les retarder, les soldats menés par Li Han finiront par se douter qu'il y a une anguille sous roche et commenceront à écumer la région. Les PJ n'auront donc que peu de temps à perdre pour rejoindre Jizhou.

La quarantaine de kilomètres séparant le territoire du clan Fei Sin de Jizhou est une succession de collines assez abruptes, souvent couvertes de rizières ou de forêts de bambous. Les espaces dégagés sont assez humides, ce qui rend la progression assez difficile, surtout pour une jeune fille peu habituée à la vie en extérieur. Il faudra environs trois jours aux PJ pour rejoindre Jizhou. Trois jours que vous devrez de rendre tendus, car à aucun moment Li Han ne cesse de poursuivre les PJ qui devront se cacher, dormir sans faire de feu, et parfois entendre une patrouille passer à quelques dizaines de mètres d'eux, les obligeant à un silence absolu.

L'embuscade des Hang Su

Les véritables ravisseurs de Mei ne restent pas inactifs. Ils veulent toujours que leurs ennemis soient mis en cause dans cet enlèvement. Ils montent donc une embuscade afin non pas de se débarrasser des PJ mais de faire le plus de bruit possible pour attirer les soldats du Qin. Ils utilisent tous les moyens à leur disposition pour faire du bruit, et n'hésitent pas à pousser des cris de guerre qui pourront sembler ridicules et inappropriés à des PJ attentifs. Ils essayeront aussi de causer un départ de feu afin que la colonne de fumée attire les soldats. Lorsqu'ils sont mal en point ou qu'ils voient que leur plan a fonctionné, ils fuient sans demander leur reste.

Ce que les guerriers Hang Su n'avaient pas prévu, c'est que Li Mei les reconnaîtrait pendant la bataille. Voyant que les PJ sont finalement prêts à se battre pour la protéger, elle change radicalement d'attitude. Elle leur indiquera alors que ces gens sont ses véritables ravisseurs. Cet indice pourrait mener les PJ à mener l'enquête ou à révéler ce fait à Fei Sin Dong ou à Li Shu Jin une fois leur mission accomplie, ce qui vous permettrait de créer une suite à ce scénario.

A l'approche de Jizhou

Pour l'intensité de la tension dramatique du scénario, il serait idéal que les PJ atteignent Jizhou alors qu'ils sont les soldats de Li Han sur les talons. Il leur faut maintenant pénétrer dans la ville de manière discrète. Hélas, les ordres de Li Han les ont devancé, et les gardes des portes de la cité vérifient l'identité de tous ceux qui désirent entrer en ville. Les options des PJ sont variées. En voici quelques unes. Mais soyez certains que vos joueurs trouveront d'autres solutions créatives :

- Attendre la nuit et passer les murailles discrètement. Cette option possède deux failles : Li Mei est peu agile et il sera difficile de lui faire escalader un mur de 5 mètres dans le moindre bruit. De plus, les murailles sont gardées en permanence.
- Se déguiser en marchands et passer la porte de jour. Sans doute une meilleure solution, bien que les PJ aient alors besoin de papiers en règle et que les gardes soient à la recherche de Li Mei.
- Faire diversion et passer en force. Ca peut marcher, mais ce n'est pas sans risque. De plus, une fois à l'intérieur de la ville, les PJ auront toute la garde à leurs trousses.
- Faire entrer un ou deux PJ en règle en ville afin de discuter avec Li Shu Jin d'une solution visant à lui rendre sa fille. Il fera alors de son mieux pour aider les PJ. C'est sans doute la meilleure solution, mais il faudra jouer finement avec Li Shu Jin qui se refuse à prendre le moindre risque politique.

CONFRONTATION

Li Han ne traîne pas dans sa poursuite des PJ. Si ces derniers sont lents, il revient en ville et retourne chez son père. Une confrontation avec les PJ serait alors des plus intéressantes. Li Han reprochera à son père son inaction, continuera de penser que les PJ et le clan Fei Sin ont enlevé sa sœur et finalement décidé de la rendre, pris de remords. Les PJ auront besoin de toute leur finesse pour Li Shu Jin réfute les accusations de son fils et laisse les PJ s'en aller sans heurts. Quant à Li Han, même s'il finit par se ranger à l'avis de son père, il gardera une rancœur envers les PJ, ce qui pourra ajouter un peu de sel dans vos futurs scénarios se déroulant au Qin.

PNJ

Li Mei				
Feu	Métal	Bois	Eau	Terre
2	1	3	2	2
Défense passive:		7	Résistance: 3	
Protection:			0	
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	Discretion 1			
Bois	Calligraphie 2			
Feu	Arts 1, Etiquette 1			
Terre				
Métal				

Guerriers du clan Fei Sin

Feu	Métal	Bois	Eau	Terre
3	3	3	3	2
Don:		Enfant des Ombres		
Faiblesse:		Code d'honneur		
Renommée:		20	Chi:	16
Défense passive:		8	Résistance:	5
Protection:		3 (tablier de cuir)		
Souffle vital				
Normal (0)		<input type="checkbox"/> <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"/> <input type="checkbox"/>		
Grave (-3)		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Fatale (-5)		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Talents				
Eau	Acrobaties 2, Discrétion 2, Esquive 1, Survie 1			
Bois				
Feu	Héraldique 1			
Terre				
Métal	Jianshù 2			
Manœuvres				
Coup précis (Jianshù)				
Feinte (Jianshù)				
Tao et Magie				
Nom		Niveau		
Tao des six directions		1		
Tao du pas léger		1		
Tao de l'ombre dissimulée		1		

Guerriers du clan Hang Su

Feu	Métal	Bois	Eau	Terre
3	3	2	4	2
Don:		Patte de l'Ours		
Faiblesse:		Fierté du Coq		
Renommée:		20	Chi:	12
Défense passive:		8	Résistance:	5
Protection:		3 (tablier de cuir)		
Souffle vital				
Normal (0)		<input type="checkbox"/> <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"/> <input type="checkbox"/>		
Grave (-3)		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Fatale (-5)		<input type="checkbox"/>		
Talents				
Eau	Survie 2			
Bois	Perception 1			
Feu	Intimidation 2			
Terre				
Métal	Chuishù 2, Art de la guerre 1			
Manœuvres				
Assommer (Chuishù)				
Tao et Magie				
Nom		Niveau		
Tao du souffle destructeur		2		

Li Han				
Feu	Métal	Bois	Eau	Terre
2	4	3	3	2
Don:		Courage du Tigre		
Faiblesse:		Froideur du Serpent		
Renommée:		32	Chi:	18
Défense passive:		7	Résistance:	6
Protection:		4 (armure de cuir complète)		
Souffle vital				
Normal (0)		<input type="checkbox"/> <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"/>		
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	Equitation 1, Esquive 1			
Bois	Bureaucratie [Qin] 1			
Feu	Comédie 1, Etiquette 2, Intimidation 1			
Terre				
Métal	Jianshù 3, Art de la guerre 2, Boxe 1			
Manceuvres				
Bloquer (Jianshù)				
Coup double (Jianshù)				
Tao et Magie				
Nom		Niveau		
Tao de la foudre soudaine		3		

Soldats du Qin				
Feu	Métal	Bois	Eau	Terre
1	3	2	3	1
Défense passive:		6	Résistance:	4
Protection:		4		
Souffle vital				
Normal (0)		<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"/>		
Légère (-1)		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Grave (-3)		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Fatale (-5)		<input type="checkbox"/>		
Talents				
Eau				
Bois				
Feu	Héraldique 1, Intimidation 1			
Terre				
Métal	Jiangshù 2, Dùnshù 1			
Manceuvres				
Nom				
Coup précis (Jianshù)				

www.djdh.be