

Qin : Entre deux guerres

AMBIANCE DE DEPART :

Le scénario se déroule à Jinyan, une ville à la pointe Nord-Ouest du Zhao, entre les steppes barbares et l'imposant Royaume du Qin. Elle est entourée d'une large bambou-seraie.

Plein été.

La ville est tendue, fiévreuse.

La canicule étouffe la ville, déjà écrasée par la situation géographique et politique.

Les rumeurs courent dans les bars.

Des rumeurs de guerre.

Un des postes frontières nord a été attaqué, sûrement un coup des Xiongnu.

Le Colonel Jié Mo, chef adoré de Jinyan et maître de guerre du Zhao, est parti à la frontière.

Certains disent qu'il est parti régler le conflit et éviter un massacre.

D'autre qu'une armée est partie avec lui et que la guerre a déjà éclaté.

Un émissaire du Qin est en ville depuis quelques jours.

Un militaire.

On raconte qu'il est venu faire une alliance avec le Zhao.

Mais on murmure aussi qu'il est venu négocier un pacte de non-agression en échange de l'annexion de Jinyan.

LES PROTAGONISTES :

LE LIEUTENANT BAO MAO :

Le personnage :

Bel officier renégat du Qin, il se fait passer pour un émissaire de paix. Il fait partie de la Secte du Ciel incliné depuis quelques années. Contacté par la secte lors d'une de ses missions, il s'est fait traquer par le censorat et n'a jamais pu retourner au Qin. Il a les cheveux longs, d'un noir tirant sur le brun, ramené en chignon lâche. Toujours habillé de beige, il garde sur lui 3 arbalètes visibles, l'une pendant négligemment en bandoulière, l'autre à son flanc droit et la dernière dans le dos. Il a également caché un peu partout sur son corps une véritable panoplie d'armes de trait, des lance-dards, lance-fléchettes de toutes sortes. Il a un style très nonchalant, limite moqueur, un sourire narquois toujours au coin des lèvres.

Connaissance de la situation :

Il en est l'instigateur.

LA SITUATION :

La secte a envoyée des hommes saccager le poste frontière.

Elle veut faire croire à une attaque barbare et détourner les soldats de Jinyan.

Son plan est ensuite d'attaquer la ville sans défense avec des soldats renégats du Qin.

Et ainsi faire croire à une attaque du Royaume voisin. Un plan audacieux qui pourrait bien faire éclater la guerre.

Mais le colonel Mo ne semble pas si crédule. Il ne part pour la frontière Nord qu'avec une poignée de ses hommes.

Bao Mao, désespéré, tente de corrompre le conseiller, sans succès. Il envoie ses hommes mettre sous tension la garnison en semant la zizanie en ville.

Il a alors l'idée d'empoisonner le ravitaillement de la caserne. Un poison qui provoque au départ de légers maux de ventre et quelques nausées pour finir au bout d'une semaine en diarrhées et vomissements trop important pour combattre.

SILU MO :

Le personnage :

La précieuse fille du colonel Jié Mo. Elle est d'une beauté et d'une grâce incroyables. Habillée de blanc, une ceinture de couleur pourpre enserrant sa taille, prolongée en ruban jusqu'à sa chevelure noire et souple. Le teint pâle, elle a toujours un sourire aux lèvres, quelle que soit sa signification. Sa mère est morte de la fièvre pendant son enfance. Son père reporta tout son amour sur elle, lui apprenant les arts du langage et de la politique.

Connaissance de la situation :

Avant de partir au Nord son père lui a fait part de ses sentiments. Quelque chose ne tourne pas rond dans cette affaire. Il lui a demandé de prendre garde en son absence. Et pour plus de sécurité a engagé une espionne, se faisant passer pour une domestique, Huia Wo, experte dans l'art du Tao.

LE CONSEILLER NO LA SEW :

Le personnage :

Un homme grassouillet et peureux. Son air précieux et bourgeois est souvent exaspérant, tout comme ses petites mains potelées et nerveuses. Son visage gracile, souvent accompagné d'une fine couche de sueur, semble crispé et faux, mais c'est un homme méticuleux et efficace dans son travail. Il a perdu sa femme en couche. Ce fonctionnaire passe un tournant de sa vie difficile. Sa fille unique de 16ans vient de fuger.

Connaissance de la situation :

On vient de lui proposer une grosse somme d'argent pour envoyer le plus gros contingent de la garde en dehors de la ville. Il a refusé, trop fidèle au Colonel Mo. Son vis-à-vis était un homme masqué, vêtu intégralement de noir (un homme de Bao Mao). Il est venu le voir une nuit à son bureau dans le palais central alors qu'il travaillait tard.

Les PJs :

HIUA WO : espionne hors pair, elle est engagée par le Colonel Mo pour protéger sa fille.

SHUI MENG : Garde prometteur, secrètement amoureux de la fille du colonel Mo.

YI HUAN : Maladroit érudit du Qi.

YANG HU : le guerrier malchanceux.

Qin : Entre deux guerres

REN XING : commerçant barbare, il est au Zhao pour une grosse affaire.

FAN XING : garde du corps de son frère. Dresseuse de chevaux Xiongnu.

SCENE D'INTRO : A L'AUBERGE DU CHEVAL SANS SELLE.

Les PJs :

-REN XING négocie un étalon avec les 2 voyageurs. YANG HU, toujours malchanceux, a eu un souci avec sa jument, elle est tombée enceinte lors de leur dernière escale.

-FAN XING veille en jouant au go avec YI HUAN.

-HIUA WO, envoyée par la fille du colonel suit YI HUAN et YANG HU. Leur réputation de semeurs de troubles les précède.

-SHUI MENG est en faction aux alentours du bar, la garde a été renforcée depuis que la ville est en proie à des troubles importants.

Au beau milieu de la soirée :

Un saoulard aborde HIUA WO de façon un peu trop agressive.

Trois autres arrivent au niveau de la table où les Xiongnu essayaient de trouver un arrangement. Ils se font insulter, et un des hommes balaie la table d'un coup, dispersant le jeu de Go.

Les choses s'enveniment.

La tension accumulée en ville depuis quelques temps explose, le bar s'enflamme.

Les tessons de bouteille en terre volent de partout, les insultes fusent, les poings rencontrent les visages, les dents cèdent, c'est la fête.

SHUI MENG arrive rapidement avec un autre soldat. Son compagnon lui dit d'aller calmer la foule, pendant qu'il va chercher du renfort. Il prend ses jambes à son cou.

Les quatre soulards sont en réalité des hommes de Bao Mao, assez doués pour tenir dans la cohue contre les Pjs. Ils sont là pour créer des troubles en ville, mais aussi pour tester les deux voyageurs. Et doivent disparaître avant l'arrivée de la garde. YI HUAN et YANG HU intéressent Bao Mao, il a eu vent de leurs faits d'armes et de leur habitude à s'attirer des ennuis. Ils pourraient faire de bonnes recrues pour la Secte.

Si un des hommes de Bao Mao se fait coucher par les Pjs et n'arrive pas à s'enfuir, Bao Mao interviendra, lui plantant un carreau, d'empennage beige et brun, en plein cœur. Il fera croire à une attaque avec une lame empoisonnée, se faisant passer pour un allié sauvant la vie à un PJ.

La garnison arrive, s'échauffe. HIUA WO a probablement déjà disparue. Elle doit garder sa couverture secrète. Le chef de la garde est à bout, avec l'ambiance déjà électrique, il embarque tout le monde. SHUI MENG plaidera

peut être en la faveur des autres Pjs. L'officier n'aime pas vraiment ce jeune garde trop prometteur qui conteste ses ordres. Il vise peut être déjà sa place...

SCENE 2 : PRISON BREAK

Les PJs :

-Les barbares craignent pour leur liberté, leur business et leur vie. Surtout en ces périodes de troubles frontaliers. Les nouvelles ne sont pas bonnes pour eux.

-Les voyageurs sont recherchés par trop de chasseurs de prime et d'assassins pour rester en taule. De plus ils ne se sont a priori pas encore fait identifier comme étant des criminels recherchés.

-SHUI MENG qui a dû la ramener un peu auprès du chef de la garde, doit passer la nuit à les surveiller.

Leurs compagnons de cellules :

Deux pauvres poivrots embarqués avec les Pjs, dont l'un ronfle bruyamment.

Rencontre avec la fille du Colonel :

Elle est accompagnée par HIUA WO. Elle demande à SHUI MENG la plus grande discrétion.

Elle se présente aux prisonniers et leur propose un marché. En échange de leur liberté et de sa protection, ils devront l'aider à régler les tensions en ville.

La situation exposée par Dame Mo :

Son père est parti régler la situation au nord et éviter une guerre raciale.

Il n'est pas tranquille, et a demandé à sa fille d'ouvrir l'œil. Mais elle ne peut pas s'exposer et a donc besoin de leur aide. Elle sait pour YI HUAN et YANG HU, leur passé ne l'intéresse pas, mais elle peut, s'ils l'aident, leur offrir asile. Quant aux deux Xiongnu, la situation ne leur est pas favorable, ils doivent agir pour préserver les relations entre les deux communautés comme son père le fait. HIUA WO est déjà à son service, elle les guidera. Elle propose aussi à SHUI MENG de se joindre au groupe pour les protéger et les cadrer. Elle l'emmènera plus loin chercher les clefs du cachot et lui demande aussi de veiller à la sécurité de sa ville. Les prisonniers ne sont pas contrôlables et pourraient se montrer dangereux. Elle lui parlera aussi d'une promotion.

Après leur libération, elle leur exposera ses craintes :

-Il y a énormément de troubles en ville, des bagarres éclatent très régulièrement touchant le plus souvent les minorités barbares, mais même les gardes ont eu à repousser des villageois belliqueux.

-Le conseiller semble nerveux et distant, plus qu'à l'accoutumée depuis le départ de son père. De plus sa fille semble avoir disparue.

Ils doivent enquêter officieusement sur les tensions qui déchirent la ville. Ils ne doivent causer aucune perte civile ou militaire et le diplomate du Qin ne doit pas se douter de leur petit marché.

Le groupe devra fuir par le toit de la prison, rester discrets

Qin : Entre deux guerres

et éviter les 2 gardes à l'entrée de la prison.
Un des poivrots emprisonné avec eux, pourra essayer les suivre et rendre leur fuite repérable...

PHASE D'ENQUETE :

Le conseiller :

En interrogeant son entourage :

-La fille du conseiller a disparu. Le conseiller semble vouloir taire l'affaire et change de sujet quand on lui en parle. Ses domestiques diront que c'est quand même mieux comme ça, que sa fille était une peste gâtée pourrie, qu'avec la mort en couche de sa femme, le pauvre conseiller passait tous les caprices de sa fille.

-Depuis quelques jours, le conseiller semble plus nerveux qu'à l'accoutumée. Il sursaute souvent, s'enferme dans son bureau et ne sort plus qu'avec au moins deux gardes.

En l'interrogeant :

-Sa fille a en fait fugué, c'est vraiment une sale gosse de 15ans.

-Un homme masqué vêtu de noir est venu il y a 3 nuits lui proposer un grosse somme d'argent en échange d'un petit service. Il voulait qu'un grand contingent de soldats sorte à l'extérieur de la ville pendant 24 heures. Il a bien évidemment refusé, mais depuis craint pour sa vie. D'ailleurs si les Pjs sont trop agressifs, il croira à un assassinat et appellera sa garde rapprochée.

Selon les Pjs :

Le tout est de lancer les joueurs sur la fausse piste du conseiller, leur faire croire qu'il est derrière tout ça ou qu'il est corrompu.

-S'ils ne sont pas assez discrets, le conseiller ou ses gardes du corps croiront à une attaque, et engageront le combat. Auquel cas, les joueurs pourront être recherché par les gardes et repérés en tant qu'ennemi de Bao Mao.

-Si les joueurs suivent le conseiller discrètement, ils pourront le surprendre à la sortie de la chambre de commerce avec une quantité d'argent impressionnante. C'est en fait la recette des impôts recueillie pour augmenter la garde.

-Si les joueurs tournent en rond et que l'heure pour le coup avance un peu trop, le conseiller peut se faire assassiner en pleine discussion avec les joueurs, par un carreau à l'empennage brun et beige...

Bao Mao :

Si les joueurs le prennent pour un allié et lui font part de la situation, il les tournera en ridicule en les envoyant sur des fausses pistes : des barbares belliqueux, un gang de racistes... Il finira par leur tendre un piège à la bamboueraie où il cache ses hommes dans un moulin abandonné, au bord d'un cours d'eau traversant la ville.

L'empoisonnement des gardes :

Le ravitaillement des gardes a été empoisonné, plus précisément le vin de céréales.

-S'ils décident de se rendre au fabricant de vin, ils ne trouveront pas de réponse à leur question. Le fabricant est

confus et terrorisé. Il niera tout. Il a toutefois vu un homme potelé fouiner dans les parages.

-S'ils font analyser la boisson, les joueurs tomberont sur l'apothicaire, Dents Cassées, qui a empoisonné le vin. C'est un homme bien portant frisant la soixantaine, dont les deux dents de devant sont cassées à mi-hauteur. Il les enverra chez un de ses concurrents espérant d'une pierre deux coups se débarrasser des inopportuns. Les joueurs se rendront rapidement compte que la pauvre vieille pharmacienne dénoncée n'a pas le bon matériel pour la fabrication du poison et qu'elle n'a vraiment pas la tête de l'emploi. En retournant chez Dents Cassées, ils le trouveront sur le départ, une grosse somme d'argent dans les poches. En l'interrogeant, les joueurs apprendront qu'un homme est venu lui proposer ce travail, un homme immense avec un grand chapeau conique sur le crâne. Il était accompagné de 4 autres hommes dont un particulièrement stupide qui l'appelait Chien Boiteux. Ce dénommé Chien Boiteux, semblait être leur chef et l'a sévèrement corrigé.

Si la phase d'enquête s'éternise ou que le rythme est un peu mou, on peut rajouter quelques événements :

-Un chasseur de prime venu s'occuper de YANG HU.

-Un des poivrots enfermés avec eux, qui parle un peu trop de ce qu'il a entendu en prison ou qui fait du chantage aux PJs.

-Une bagarre éclate à proximité des joueurs. L'un d'eux reconnaît un des hommes du cheval sans selle. Les joueurs pourront ainsi interroger l'homme de Bao Mao pour en savoir plus sur cette affaire, à moins qu'il ne se fasse tuer juste avant, une flèche brune et beige en plein cœur.

SCENE FINALE :

Rencontre dans la bamboueraie. Une quarantaine d'hommes, soldats renégats du Qin, et le bras droit de Bao Mao, Chien Boiteux, se trouvent dans le moulin à eau caché dans la bamboueraie encadrant la ville de Jinyan. Aux joueurs d'être inventifs sur la façon dont ils vont mettre en déroute cette petite armée. L'ex-lieutenant Bao Mao sera aussi sûrement présent selon les actes des joueurs.

Le piment dans la bonne sauce « baston épique » :

-Bao Mao Proposera sûrement à YI HUAN et YANG HU d'intégrer la Secte du Ciel.

-Combat en équilibre sur les bambous.

-Fuite de Bao Mao dans les bambous, se servant de ses techniques de combat pour semer les PJs.

En cas de problème, si les joueurs font n'importe quoi et que la guerre va éclater pour de bon, Lueur Noire, une envoyée du Censorat fera son apparition. Elle engueulera tout le monde, les insultant d'imbéciles et leur précisant ce qui se passera si on croit à une attaque du Qin contre le Zhao. Elle tentera de tuer Bao Mao, sa proie de longue date.

Qin : Entre deux guerres

LES PNJ :

Bao Mao :

Défaut : perfectionniste et machiavélique.

Son style de combat consiste à jongler grâce au tao du pas léger avec ses arbalètes, le tao des 10.000 mains lui permet de recharger pendant la passe d'arme. S'il est acculé ou désarmé, il se servira de ses nombreuses armes cachées (un coup de pied envoyant un dard empoisonné, une esquive acrobatique rejetant une pluie de fléchettes...)

Métal 5 Eau 4 Terre 3 Bois 3 Feu 4

Talents

Nushù 4 arbalète = dégât 5

Esquive 3 Intimidation 2

Taos

10.000 mains 2

Pas léger 3

Six directions 3

Mille abeilles 3

Bouclier invisible 3

Manœuvres

Double cible

Rebond

Souffle 12/ 4/ 3/ 2/

Défense passive 9

Chi /24

Chien Boiteux :

Un homme immense, un chapeau conique chinois toujours vissé sur la tête. Il a une voix gutturale qui fait trembler le sol tout comme sa masse en bois et en métal. Loin d'être idiot, il suit Bao Mao pour pouvoir se faire un nom dans les légendes du Zhongguo.

Défaut : orgueilleux.

Métal 5 Eau 2 Terre 2 Bois 3 Feu 4

Talents

Chuishù 3 masse = dégât +3

Esquive 2 Intimidation 3

Taos

Corps renforcé 4

Souffle destructeur 2

Manœuvres

Assommer

Mise à distance

Souffle 7/ 5/ 4/ 3/ 2/

Défense passive 7

Chi /24

Sbires de Bao Mao :

Attaque 4 (talent 2)

Défense passive 5

Défense active 3

Résistance 4

Armure 1

Manœuvre