



## Tragique Automne à Niaren

### Scénario indépendant pour Qin - Enaménil, 2006

*Scénario assez éprouvant autour d'une expédition humanitaire en moyenne montagne.  
Il peut être joué quelle que soit la puissance de vos héros-joueurs et s'intercaler dans une campagne.  
Par contre à vous de voir quelle importance vous voulez donner aux rencontres de la fin de l'aventure.*

### Introduction

A l'automne, le village de **Niaren** situé dans les hautes collines (d'un royaume à votre convenance) se retrouve isolé du reste du Zongguo par une coulée de boue qui a emporté une partie des chemins. En contrebas, les rumeurs vont bon train sur l'état du village et parlent de morts, de maladie et de châtement divin. Alors, comme de juste, il est demandé aux PJs d'intervenir car leur route et/ou leur occupation les poussent de ce côté de la région.

### La véritable histoire

*Dans les montagnes qui coiffent le col de Niaren, deux moutons-tonnerres (des **Tiàn yàng** décrits à la page 41 dans le supplément Mythes et Animaux fabuleux) descendus des cieux commencèrent à se livrer au combat habituel qui oppose les mâles de leur genre. Le tonnerre et des orages ne tardèrent pas à frapper la terre en tous sens et la vie des habitants de Niaren en fut gravement perturbée.*

*N'osant plus sortir de chez eux pour chasser ou s'occuper de leur récoltes, les habitants envoyèrent **Tang Qiu Lee**, leur meilleur montagnard, chercher de l'aide. Celui-ci s'en alla dans les hautes collines avec ses deux frères (**Mu** et **Lao-Gu**) afin de faire cesser l'orage. Parcourant les monts pendant 3 jours à la recherche d'une façon de mettre fin aux orages, les trois frères découvrirent enfin l'origine de la tempête et les deux **Tiàn yàng** qui se battaient sans qu'aucun ne l'emporte. Au départ effrayé, **Qiu Lee** et ses frères décidèrent finalement de capturer et de séparer les animaux et construisirent des pièges. Ils réussirent par miracle à attirer et à enfermer l'un des moutons, tandis que l'autre pris la fuite. Et l'orage cessa, pour le bien des monts Niaren et du village.*

*Le chasseur, cupide, ne relâcha pas le **Tiàn yàng** capturé car il voulait prendre sa laine pour aller la vendre à prix d'or à la capitale du Royaume. Mais il n'eut pas le temps de mener à bien son plan, car le mouton, ayant retrouvé quelques forces grâce à ce repos forcé, lança toute sa fougue et sa foudre dans la cage en espérant qu'elle parviendrait à briser les troncs de bois qui le retenaient prisonnier. Mais au lieu de cela, le bois tint bon et ce furent des rochers qui s'effondrèrent sur le pauvre mouton.*

***Qiu Lee** ne s'avoua pourtant perdant et dépeça l'animal pendant que ses frères portaient à la recherche du mouton restant. Avec la peau encore couverte de laine, il se fabriqua une cape qui, il l'espérait, lui donnerait les pouvoirs magiques décrits dans les légendes puis avec ses frères ils se partagèrent le gigot rôti au feu de bois.*

*Malheureusement pour lui, l'objet était si imprégné de la mort violente et injuste du **Tiàn yàng**, qu'il se révéla maudit. Ainsi, au lieu de protéger son porteur des éclairs et des éléments, il se comporta plutôt comme un véritable aimant à foudre. Chose qui ne tarda pas à devenir très problématique puisque pour le punir d'avoir osé tuer et manger un animal céleste, les dieux déclenchèrent la furie des cieux et provoquèrent orages, tempêtes et pluies diluviennes sur l'ensemble des monts entourant Niaren. Et depuis ces derniers jours **Qiu Lee** est forcé de rester à l'abri dans une grotte et ne peut en sortir sous peine de risquer sa vie.*

*Un immortel, **Lu Hong-Min** fut même dépêché sur place, accompagné de son **Long-ma**, afin de retrouver et de punir les coupables ainsi que pour ramener aux cieux le mouton tonnerre restant, qui depuis erre dans les hautes collines.*

### 1 : Le voyage dans les collines

Le voyage vers Niaren va compter deux étapes, correspondant à des petits villages situés sur le parcours, le premier d'entre eux se nomme **Yuxa** et le suivant **Beng-bu**.

#### **Yuxa, petit village tranquille des collines**

*Nom du chef de village : Li Meh-ho, personnalités importantes : aucune*

Ce petit village n'a pas grand chose de particulier. Il peut simplement servir de point de départ pour l'aventure ou encore servir d'endroit pour collecter quelques rumeurs.

Les PJs pourront par exemple y apprendre l'existence des **Sabres blancs**, qui est le nom du clan local de bandits qui agirait dans la région, ou bien que les monts les plus accidentés au nord de Niaren sont des



endroits de toute beauté, très appréciés par les rares taoïstes qui s'aventurent dans la région. Il est même dit qu'un dragon du nom de **Shao-Long** aurait habité ces lieux il y a quelques siècles.

### **Première rencontre avec des sabres blancs**

Le voyage entre Yuxa et Beng-bu dure 1/2 journée et au cours de ce petit périple les héros pourront rencontrer une troupe de 12 personnes (à pied), campant sur le bord de la route. Dès que les Pjs arriveront à leur hauteur, les bandits, enhardis par les difficultés que connaît la région, se mettront en travers de la route pour exiger un contrôle des bagages et le paiement d'une taxe. Si les PJs compte avec eux un personnage féminin ayant plus de 2 en feu, elle sera par ailleurs vivement accostée et les 2-3 sabres blancs qui s'en prendront à elle lui souffleront qu'il peut lui être facile de ne pas payer de taxe. Enfin, si elle conçoit à leur faire quelques plaisirs.

### **Brigands du Sabre Blanc : sbires**

1 en Feu et en Terre, 2 en Bois, 3 en Métal et en Eau.

Survie (montagne) 2, Talent martial au choix 1, Bouclier (Dùnshù) 1, Intimidation 1

Manœuvre : Parade totale (bouclier).

Def Passive = 7. Résistance = 4.

Armement : Epée ou coutelas (dégâts 2). Protection 2 : vêtements et fourrures.

Si le groupe de personnages-joueurs est plutôt honorable, cette rencontre se terminera bien évidemment en combat, car les brigands, sont sûrs de leur nombre. Par contre, s'ils ont des filous, criminels ou d'habiles négociateurs, peut être peuvent-ils réussir à passer sans en venir à faire parler les armes.

### **Beng-bu, village sous influence**

*Nom du chef de village : Ming Tong, personnalités importantes : Menton d'or et Mains-tueuses les leaders des sabres blancs + Trois-baguettes, taoïste et exorciste.*

Le village compte une trentaine de petites habitations, essentiellement de familles de chasseurs ou d'agriculteurs. En plus de cela, il ne compte qu'une petite maison servant de commerce, d'auberge, et de forgeron ainsi qu'un petit oratoire dédié aux diverses divinités adorées dans le secteur.

**Remarque** : si vos Pjs s'intéressent un peu aux divinités et à la religion, ils accorderont certainement un peu de temps à la prière au niveau de cet oratoire, que ce soit à Beng-bu ou à Niaren. Ils pourront alors voir (avec un jet approprié par exemple Théologie SR9) qu'en plus des statuettes classiques trône un homme armé d'une épée. En posant la question aux habitants, il pourra alors apprendre qu'il s'agit tout simplement de l'esprit tutélaire des villages de la vallée : Lu Hong-Min, qui fut un noble et bon chevalier d'autrefois, né au village de Beng-bu et dont les habitants continuent à honorer la mémoire.

Dès qu'ils entreront dans le village, les héros pourront prendre leurs marques et se faire une idée de la situation :

- le village compte pas mal de personnes donc des habitants des autres villages des monts, accourus à Beng-bu, dès qu'ils ont sut que Niaren avait des problèmes. Ils ont emporté avec eux un peu de nourriture, un peu de matériel et des produits de nécessité.

- le village est malheureusement devenu la cible de choix des sabres blancs qui y ont vu un très bon moyen de s'enrichir tranquillement. Ils sont donc arrivés en force, occupent l'auberge et 2-3 autres maisons et détournent toutes les marchandises apportées pour porter secours à Niaren, sans oublier de dépouiller les personnes venues pour cet acte de solidarité entre campagnards. Les sabres blancs sont au moins vingtaine et pour la plupart bien armés. Leur chef (**Menton d'or**) et son lieutenant, un borgne au sourire carnassier du nom de **Dents-tueuses**, logent à l'auberge mais font régulièrement des rondes dans le village. Il ne sera pas facile de les affronter seuls et leur escorte minimale se montera toujours à au moins 5-6 sbires. Bref, l'affrontement frontal ne sera pas une bonne solution pour nos héros. Ils devront soit agir de façon rusée (ce qui prendra du temps), soit laisser les villageois sous la domination des brigands en se promettant de revenir un peu plus tard. Et si jamais vos joueurs ont envie de passer à l'action, demander leur un jet sous



Art de la Guerre SR9 pour voir que s'ils attaquent dès à présent, il leur sera très dur de venir à bout des brigands, sans qu'il y ait par ailleurs de victimes chez les villageois.

### **Rencontre de Trois-baguettes**

S'ils passent un peu de temps dans le village, il va falloir aux Pjs soit ruser, soit faire preuve d'humilité car sinon, ils risquent fort de devoir se battre, de déclencher une bataille générale dans le village (et dans ce cas, ce sont les villageois et les innocents qui vont prendre, comme d'habitude) ou de se faire dépouiller et humilier, ce que je ne leur souhaite pas.

Si la situation est confuse mais sans que les armes soient tirées, une jeune fille du nom de *Fleur-de-jade*, se jettera à terre aux pieds du chef des sabres blancs. Elle implorera son pardon en criant que les étrangers sont venus voir son père et que celui-ci a vu que de grands malheurs couvriront la vallée si jamais ils ne parvenaient pas à lui. Alors, chose étrange qui ne peut s'expliquer que parce que Menton d'or est quelqu'un de très superstitieux, les héros seront laissés tranquille mais avec ordre de ne plus s'aventurer dans le village.

Si les PJs se la jouent plus fine, Fleur-de-jade les accostera timidement durant leur séjour et leur demandant de passer lui rendre visite à la maison de son père.

Fleur-de-jade les conduira ou les invitera, jusqu'à la maison de son père, le dénommé *Trois-Baguettes*. Leur maison se trouve dans les bois, un peu à l'écart du village. Son père n'arrivera que quelques heures plus tard, revenant d'une expédition à l'aval de la vallée qui lui a pris 15 jours (pour aller soigner un paysan qui se croyait hanté alors qu'il ne souffrait que d'un déséquilibre passager des ses énergies). Il sera très inquiet de la bonne santé de sa fille et lui posera de nombreuses questions qui montrent qu'il ne connaît de la situation que les rumeurs et n'a en aucun cas prévu la venue des héros (argument que peut en effet avoir annoncé Fleur-de-Jade pour convaincre Menton d'or).

Trois-baguettes est dénommé ainsi à cause de la fine épée de bois poli qu'il porte toujours au côté avec son nécessaire à repas (étui à baguette + petit couteau). C'est un taoïste d'environ 45 ans, aux yeux toujours rieurs et à la petite moustache. Il parcourt les montagnes de Niaren afin d'éviter que les démons et les âmes en peine ne mettent en péril le côté paisible des lieux.

Il s'avouera inquiet pour le devenir du village situé plus haut, mais aussi pour Beng-bu puisque les sabres blancs ont décidé d'en faire leur repaire et de mettre le village en coupe réglée.

Fleur-de-jade, qui visiblement possède un petit talent de Divination expliquera quant à elle, que la situation n'est pas naturelle et qu'il est anormal que tant d'orages frappent la vallée en cet automne. Mais par contre, aucune de ses tentatives pour y voir plus clair n'a abouti et elle n'est parvenue à ne voir que deux symboles : celui du yin et du yang brisé, qui montre que la situation est liée à un déséquilibre et un tas de tael se transformant en boue sous la pluie, qu'elle a interprété comme la vanité de vouloir posséder des richesses matérielles.

Les Personnages-joueurs pourront passer la nuit chez Trois-baguettes avant de repartir, il leur conseillera aussi de laisser chez lui d'éventuelles montures car elles ne pourront pas passer sur la piste endommagée par la boue. Il leur demandera d'essayer d'apporter de l'aide à Niaren, puis de revenir à Beng-bu afin de l'aider à régler leur compte aux sabres-blancs. Au besoin, Fleur-de-Jade pourra se porter volontaire pour les accompagner.

## **2 : La montée vers Niaren**

### **1<sup>er</sup> passage difficile**

Nos héros pourront quitter Beng-bu en compagnie d'une poignée de villageois qui tenteront à leurs cotés de faire une nouvelle tentative pour atteindre Niaren. D'après ce qu'ils peuvent raconter, il est possible de comprendre que des glissements de terrain et des coulées de boue ont emporté de grandes parties de la route



et qu'il est très dur de franchir certains passages car il y a d'un côté un vide de plusieurs dizaines de mètres avec un torrent en contrebas et de l'autre un escarpement de rochers instables. Là, vos joueurs doivent déjà être en train de faire un tour de table pour savoir qui possèdent les taos des 6 directions et du pas léger.

Les villageois ont avec eux quelques rouleaux de cordes et des rondins afin de les aider à passer ces points difficiles. Par contre, il faudra aussi que les PJs réussissent un jet sous Perception SR9 pour s'apercevoir que 6 sabres blancs, armés d'arcs, ont embrayé à leur suite, sans doute animés de mauvaises intentions.

Arrivés à l'endroit où la route a été emportée, les héros vont devoir franchir environ 15 mètres de chaos de pierre, de bois et de branchage. L'appel aux taos rendra le passage un peu plus évident : bonus de 2, 4 ou 6 au jet sous Acrobatie, mais sinon il faudra un jet d'acrobatie SR pour ne pas glisser dans le torrent, à 6 mètres en contrebas.

Le problème se posera pour les villageois, qui même s'ils se font aider d'une corde auront bien du mal à passer. D'autant plus que les brigands embusqués feront pleuvoir sur le groupe des flèches par volées de 3 (ils sont armés de Xiao Gong, des arcs courts : dégâts 2, et sont à portée moyenne : entre 25 et 40 mètres).

Les PJs pourront même être amenés à choisir entre faire demi-tour pour essayer de sauver les villageois ou continuer leur chemin.

### **Rencontre avec des habitants de Niaren**

Après ce premier passage éboulé, la route s'améliorera un peu et au bout de 4 heures de marche, les héros rencontreront un groupe qui avance vers eux. Certains de ces voyageurs sont blessés, d'autres très sales et ont des habits salis par de la boue ou du sang.

Il s'agit d'un groupe de 4 habitants de Niaren, qui ont décidé de tenter leur chance sur la route pour essayer de faire venir du secours dans leur village.

Ils pourront donner aux PJs les informations suivantes :

- il faut encore parcourir ½ journée de route pour arriver à Niaren. Et à quelques heures plus en amont, un effondrement a emporté toute la route. Il faut passer au niveau du torrent ou bien escalader la paroi instable.

- le village a effectivement subi divers orages violents, tornades et même une coulée de boue. Il doit y avoir une dizaine de morts et autant de disparus.

Espérons aussi que les PJs indiqueront aux villageois de Niaren que le village de Beng-bu est sous le contrôle de brigands et qu'il ne sert pas à grand chose d'y aller pour le moment...

***Remarque :** A partir de ce moment, la situation devient assez stressante. Les orages et le tonnerre laissent une sensation malsaine dans les esprits. Tous jet de méditation se fait avec un malus de 1 au SR..*

### **2<sup>ème</sup> passage difficile**

A cet endroit la route a été entièrement emportée sur près de 200 mètres, tout comme une bonne partie de la paroi rocheuse et de la forêt. L'état de la zone est encore pire que la première zone à traverser et il faudra progresser avec prudence ou bien faire appel à l'utilisation conjointe du tao des 6 directions et du tao du pas léger.

Pour passer, les personnages vont devoir chacun réussir un jet continu sous Acrobatie ou sous Survie (Montagne), voir page 171 du livre des règles de Qin. Cette épreuve se fera contre un SD initial de 7, un SD de 20 et une période d'une minute. L'utilisation des taos de 6 directions et/ou du pas léger permet d'ajouter un bonus égal à 2 fois l'utilisation du tao.

***Remarque :** Si vos personnages s'encordent, cela les empêchera sans doute de tomber à l'eau mais par contre, deux personnes l'une à côté de l'autre dans la cordée ne pourront avoir plus de 10 points de différence à leur marge de réussite. S'encorder risque donc de retarder les plus rapides, mais donnera un bonus s'ils arrivent à mettre un pied dans le secteur stable (par exemple : marge de réussite à un jet sous Métal SR7).*

Mais attention, au bout de 5 minutes, une tempête de grêle va s'abattre sur l'endroit, ce qui va augmenter le SD de 2 points (SR9). Et 2 minutes plus tard, le niveau de l'eau va monter, ce qui va obliger les PJs soit à



rebrousser chemin, soit à tenter le tout pour le tout (perte de case de souffle vital en cas d'échec + risque de chuter à l'eau, jet sous SR9 pour se récupérer etc.).

Qu'ils aient passé le point difficile ou pas, la tempête cessera aussi rapidement qu'elle aura commencé. Si un des PJs pratique la géomancie, il s'inquiétera de ce brusque accès de fureur qui lui paraîtra non naturel. Et par exemple l'utilisation du bien nommé « Sentir les remous du Fleuve » : jet sous Terre+Divination sous un SR7 lui permettra de dire que toute la vallée est maudite ou connaît une crise grave, que le problème est récent, mais lié à de grandes puissances.

### **Niaren, village sinistré**

*Nom du chef de village : Ding Lok, personnalités importantes : aucune.*

Enfin, le groupe arrivera à Niaren, enfin dans ce qui reste du village. L'arrivée des PJs sera tout de suite en événement et tout les villageois se presseront pour venir les acclamer, mais surtout pour les presser de questions : les villages à l'aval sont-ils au courant du sort de Niaren ? Que sont devenus les villageois partis hier pour Beng-bu ? Les travaux de remise en état de la route avancent-ils ? Est que l'un d'eux possède des dons d'exorcisme ou le pouvoir de parler aux éléments de la nature ? etc.

Le groupe pourra ensuite prendre un peu de repos dans la maison du chef, tandis que tous le village se rassemblera pour essayer de retrouver deux fillettes emportées par la dernière coulée de boue et donc les corps sont enfouis sous quelques mètres de rochers. L'aide des PJs ne sera pas de refus, mais ceux-ci auront peut être besoin de repos.

Quand les héros seront un peu mieux installés dans le village, ce qui est un euphémisme pour dire « quand ils auront trouvé une maison pas trop effondrée où ils pourront s'abriter », le chef du village Ding Lok leur racontera ce qu'il sait de la succession des événements :

- Il y a un peu plus de 15 jours, de violents orages ont perturbé la région. A certaines heures, le tonnerre ne cessait pas un instant. Le village fut terrifié et craignait le pire.

- Tang Qiu Lee, le meilleur chasseur du village, fut donc envoyé dans les montagnes avec ces deux frères (Mu et Lao-Gu) afin de découvrir un moyen de calmer la fureur des cimes. Et il y parvint puisque quelques jours plus tard, les coups de tonnerre et les éclairs cessèrent.

- Par contre, deux jours plus tard, alors que le village avait repris ses activités normales, ce furent toute la vallée et les monts Niaren qui furent l'objet de terribles tempêtes, pluies et coups de vents. Après deux jours de pluies torrentielles, tous les ruisseaux débordaient, les ponts étaient emportés et depuis ce jour la situation ne fait qu'empirer. Des coulées de boues ravagent régulièrement les pentes et emportent maisons et chemins. Pire, il semble désormais que des effondrements menacent et que toute la montagne risque de s'écrouler.

- Malheureusement, Qiu Lee et ses frères n'ont pas réussi à redescendre des monts et ne peuvent plus aider le village.

Certains habitants parlent du retour du dragon Shao-Long, qui aurait été fort déçus de la façon des les habitants avaient transformé la montagne. D'autres parlent d'une vengeance des dieux sur le chef du village qui a récemment fait élargir le chemin qui descendait vers Beng-bu, d'autres encore parlent tout simplement de fin du monde et se résignent à mourir, car après tout il n'y a rien d'autre à faire.

**Remarque :** Comme dans le village, les orages ne se calment pas, ni d'ailleurs les râles des mourrants, des blessés et des enfants qui ont faim. Le temps de sommeil est d'au maximum 6 heures et tous les jets sous Méditation se font désormais avec un SR de 9.

### **3 : Les Monts de Niaren**

Il devrait apparaître assez évident pour les joueurs que le problème se situe dans les montagnes et que par exemple, les informations que possèdent Qiu Lee et ses frères pourraient expliquer bien des choses. Le groupe peut donc partir du village pour remonter encore plus haut vers les monts de Niaren.



## Recherche en Montagne

Cet épisode peut durer le temps que vous souhaitez, mais je pense qu'il doit être assez court. Par exemple, vous pouvez considérer que les PJs remontent le chemin principal vers le col vers lequel se produisaient les orages et où les chasseurs sont partis. Si les héros ne vont pas vers de col mais partent dans une autre direction, il est par contre certain que leur petite escapade dans les montagnes durera nettement plus longtemps.

Alors, ils auront l'occasion de passer quelques torrents en furie qui sont sortis de leur lit pour couper le sentier, de subir quelques averses de grêles aussi brutales que courtes ou de voir la foudre tomber plusieurs fois à quelques mètres de leur position (ou ancienne position). Bref, une région où il ne fait pas bon s'attarder, ce qui est dommage car lors des brèves accalmies les héros pourront constater que le paysage est tout bonnement magnifique.

*Remarque : Si vous avez envie, vous pouvez imposer un nouveau passage difficile à vos joueurs, mais normalement, ils doivent être suffisamment à cran comme cela. Vous pouvez sans doute par contre leur demander un petit jet sous Survie Montagne SR9 et en cas d'échec leur faire perdre une case de souffle vital. Sans oublier les malus de Méditation (SR9 mini) et le temps de sommeil très raccourci (5 heures de sommeil réparateur pas plus), ce qui devrait terminer de les énerver...*

Durant une tempête, les PJs pourront tout de même brièvement apercevoir une présence qui ne manquera pas de les troubler : celle d'un homme, au torse nu et vêtu d'un simple pantalon gris clair, qui bondit de rocher en falaise et s'arrête de temps en temps pour scruter les cieux ou les cimes. Il porte au côté un fourreau de cuir garni d'une épée et ses longs cheveux volent au vent. Il sera néanmoins trop loin pour que les héros puissent s'en faire entendre et disparaîtra dans la pluie et les nuages en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire.

Si les PJs désirent à tout prix suivre cet homme étrange qui ne craint ni le vent, ni la foudre, il leur faudra environ 2-3 jours pour atteindre les sommets rocheux où Lu Hong-Min recherche le mouton tonnerre. Mais ils auront beaucoup de mal à le suivre et auront par contre quelque chance de tomber sur un des frères Tang.

## La caverne

En continuant leur progression, les PJs se feront aborder par un des frères de Qiu Lee, qui leur demandera de l'aide pour lui et les siens. Si les héros ne le malmènent pas de trop, il les conduira vers la grotte où son frère aîné a trouvé refuge, sinon, il partira en courant vers le village.

Tang Qiu Lee a effectivement trouvé refuge dans un boyau qui s'enfonce perpendiculairement dans la montagne. Il s'agit certainement d'une cache habituelle des frères car elle est aménagée et garnie d'un peu de matériel et de quelques vivres. En s'approchant de l'entrée, il sera peut être possible de voir que la foudre s'est acharnée sur les parages puisque pas moins d'une dizaine d'impacts sont visibles.

Qiu Lee est éprouvé, fatigué et même légèrement blessé. Il se repose, assis près d'un feu, assez loin de l'entrée de la caverne. Il grelotte légèrement et serre contre lui sa peau de mouton comme s'il avait très froid (alors qu'en fait il a plutôt très peur et pas envie de s'en séparer). En s'approchant, on pourra voir qu'il est blessé et a été touché par la foudre au côté droit (jambe + torse). Il a l'air au bout du rouleau. En effet, il a compris que la peau du Tian Yang était maudite et que sa vie ainsi que celle de ses frères ne tient qu'à un fil.

Sa version de l'histoire sera assez simple : lui et ses frères sont montés dans les montagnes pour voir ce qui s'y passait. Ils ont aperçut un campement et trois hommes dont un très vieux qui parlait avec les esprits des monts et déchaînait la foudre. Avec leur arc, ses frères et lui ont réussi à abattre le vieux et un de ses assistants. Mais le vieil homme les a maudits et le survivant s'est lancé à leur trousses (c'est Mu qui fera la description de ce personnage et non Qiu Lee, description qui collera assez bien avec celle de Lu Hong-Min). Qiu Lee pourra ajouter que rien de ce qu'ils ont tenté pour venir à bout de ce dernier personnage n'a fonctionné, et qu'il est trop fort et trop rapide pour eux. Peut être faudrait-il plutôt aller chercher de l'aide, par exemple auprès de Trois-Baguettes à Beng-bu.



### **Mouton égaré ou Brebis galeuse ?**

Qiu Lee proposera une solution pour résoudre le problème : lui et ses frères quittent la caverne discrètement et partent par des chemins de montagne connus d'eux seuls vers Beng-bu. Ils trouvent et ramènent Trois-baguettes et, tous ensemble, affrontent l'homme-démon (comme il aura tendance à l'appeler) pour ramener le calme dans les monts de Niaren.

Mais il faudrait, que tous les trois puissent quitter la caverne et la vallée et donc une diversion.

Après avoir laissé un peu de temps de réflexion aux joueurs, le chasseur proposera un plan : les héros attendent un peu dans la caverne tandis que lui et ses frères s'en éloignent. Puis, ils remontent la piste pour se faire voir du démon et ensuite essaient de l'attirer pendant suffisamment de temps pour que les trois frères aient eut le temps de quitter la vallée. Ensuite, les héros regagnent discrètement la grotte, qui est protégée par une ancienne magie et où le démon ne peut entrer (et effectivement des symboles ésotériques et des yin yang sont gravés et peints sur les parois de l'entrée.). Il ne leur restera alors plus qu'à attendre le retour des renforts. Si les joueurs n'ont pas l'idée, Qiu Lee ira même jusqu'à proposer à un PJ de porter sa peau de mouton, très reconnaissable afin de mieux tromper le soi-disant démon.

On peut aussi imaginer que vos joueurs trouveront tout de suite étrange ces frères chasseurs, bloqués dans la montagne. Et ils auront peut être envie de les faire parler ou du moins de voir qu'elle vérité se cache sous le masque un peu froid de Qiu Lee. C'est alors du côté des frères de celui-ci qu'il faudra chercher et il sera assez simple de les faire se contredire ou d'avoir leurs aveux, car la situation commence sérieusement à les dépasser et n'eut été leur fidélité pour leur frère, ils auraient bien déjà quitté la vallée.

### **Conclusion de l'aventure**

Tout va donc dépendre de la crédulité des joueurs et des héros. S'ils se laissent manipuler, la suite des événements ne pas se passer du tout comme présentée ci-dessus : les 3 frères vont effectivement quitter la vallée mais pour ne plus y revenir et ils n'iront jamais chercher trois-baguettes, à peine sortis de la grotte, le personnage vêtu de la peau du Tian Yang sera la cible de la foudre et devra être très adroit et acrobate s'il ne veut pas se faire toucher par un éclair. Le groupe sera alors bloqué dans la grotte, dont les symboles ésotériques n'ont en fait aucun réels pouvoir autre que d'apporter un peu de réconfort et en tout cas aucune influence sur Lu Hong-Min. Et ce dernier, après avoir mis la journée pour retrouver la trace du mouton-tonnerre restant et le renvoyer dans les cieux, viendra s'occuper des coupables et principalement du porteur de la peau.

Par contre, si vos Pjs ne jouent pas le jeu des chasseurs, il faudra gérer une situation intermédiaire ou bien, totalement opposée. Combat dans la grotte ? Tentative d'embuscade de groupe sur le soi disant démon ?

Bref, la fin de scénario est relativement ouverte car rien ne permet de savoir comment elle sera abordée par les joueurs. Toujours est-il que l'idéal serait tout de même que les héros parviennent à comprendre que la peau de mouton est au centre du problème et que celle-ci est maudite. Que les chasseurs n'ont pas dit toute la vérité et qu'il n'y a nulle trace de vieillard maléfique essayant de jeter un sort sur les montagnes ? Que le soit-disant démon n'est autre en réalité que l'ancien *wu xia* légendaire originaire de Beng-bu, élevé au rang d'immortel et de divinité par les habitants de la vallée ?

Et avec un peu de chance, les PJs pourront aider l'immortel à punir les trois chasseur d'avoir osé lever la main sur un animal céleste et peut être même auront ils la chance de voir, une fois la tempête et la furie des dieux calmées, un troupeau de moutons-tonnerres venir paître dans les nuages qui coiffent les monts de Niaren (par contre inutile d'espérer obtenir un manteau de laine de mouton-tonnerre...). Car, seule la mort des trois chasseurs qui ont osé tuer et manger un mouton tonnerre pourra apaiser la colère des dieux.



## Caractéristiques des principaux PNJs :

### **Brigands du Sabre Blanc** : simples sbires

1 en Feu et en Terre, 2 en Bois, 3 en Métal et en Eau.

Survie (montagne) 2, Talent martial au choix 1, Bouclier (Dùnshù) 1, Intimidation 1

Manœuvre : Parade totale (bouclier).

Def Passive = 7. Résistance = 4.

Armement : Epée ou coutelas (dégâts 2). Protection 2 : vêtements et fourrures.

### **Menton d'or** : chef du groupe de brigands dit des Sabres blancs

Nommé ainsi car il possède un gorgerin en bronze plaqué d'or (dont il affirme qu'il est en or massif). Ancien soldat, c'est une brute épaisse sans finesse qui se bat à la hache.

Aspects : Métal 4, Eau 3, Bois 2, Feu 2, Terre 2. Aspects secondaires : Chi 12, Déf. P. 7, Res. 6

Talents : Qiangshù 3, Intimidation 2, Survie Montagne 2, Boxe 1, Jeux 1, Larcins 1, Perception 1

Souffle vital : 21 (10/0, 5/0, 3/-1, 2/-3, 1/-5) Arme : Yue (hache de bronze) Dégâts 3, Solidité 9.

Manœuvres : Repousser, Parade tournoyante Taos : Corps renforcé 2, Six directions 1, Yin & Yang 1

### **Dents-tueuses** : lieutenant du groupe de brigands dit des Sabres blancs

Porte une lourde masse ornée d'un collier des crocs de loups. Ancien sous-officier de l'armée, sous de dehors de brute épaisse, Dent-tueuses possède une bonne technique et un certain don pour la stratégie et la torture.

Aspects : Métal 3, Eau 3, Bois 3, Feu 2, Terre 2. Aspects secondaires : Chi 18, Déf. P. 8, Res. 5

Talents : Chiushù 3, Intimidation 2, Investigation 2, Survie Montagne 2, Gongshù 1, Art guerre 1, Larcins 1.

Souffle vital : 19 (7/0, 5/0, 4/-1, 2/-3, 1/-5) Arme : Ba Chui (Longue masse) Dégâts 3, Solidité 9.

Manœuvres : Assommer, Charger Taos : Souffle destructeur 2, Foudre soudaine 1

### **Trois-baguettes** : exorciste des monts Niaren

*Fang shi* assez âgé qui passe plus de temps à aider les villageois dans la voie des Taos et à élever sa fille qu'à chasser les démons, par ailleurs assez rares dans la région.

Aspects : Métal 2, Eau 2, Bois 3, Feu 3, Terre 4. Aspects secondaires : Chi 24, Déf. P. 7, Res. 6

Talents : Exorcisme 3, Taoïsme 3, Légendes 3, Calligraphie, 2, Jianshù 2, Théologie 2, Investigation 1,

Médecine 1, Survie Montagne 1, Perception 1.

Souffle vital : 17 (6/0, 5/0, 3/-1, 2/-3, 1/-5) Arme : Jian de bois, Dégâts 1, Solidité spé\*.

Manœuvres : Feinte, Parade totale Taos : Présence sereine 2, Yin & Yang 2, Pas léger 1

Pratiques magiques : toutes celles d'Apprentis + d'autres de niveau supérieur.

Sa fille, Fleur de jade possède toutes les qualités d'une spécialiste en Divination (Confirmée), elle connaît par ailleurs quelques techniques d'exorcisme et est apprentie dans cette discipline.

### **Tang Qiu Lee** : meilleur chasseur du village de Niaren

Chasseur vétéran et doué, Qiu lee est marqué de plusieurs cicatrices aux bras et aux jambes. Dans le scénario il est aussi blessé au côté et à la jambe par un éclair qu'il n'a pas réussi à esquiver totalement.

Aspects : Métal 3, Eau 5\*, Bois 2, Feu 2, Terre 1. Aspects secondaires : Chi 8, Déf. P. 9, Res. 4

Talents : Survie montagne 4, Gongshù 3, Artisanat (Trappeur) 2, Perception 2, Bangshù 2, Escalade 2,

Esquive 2, Acrobatie 1, Commerce 1.

Souffle vital : 19\* (7/0, 5/0, 4/-1, 2/-3, 1/-5) Arme : Jian de bois, Dégâts 1, Solidité spé\*.

Manœuvres : Coup précis (Gongshù) Taos : Six directions 1, Foudre soudaine 1

\* : bonus donné par la consommation de la viande de mouton-tonnerre

**Tang Mu et Tang Lao-Gu** : chasseurs, frères de Qiu lee

A vous de voir s'ils ne sont que des sbires ou des personnages mineurs. Vous pouvez alors adapter vos jets en fonction de l'importance que vous souhaitez donner à ces personnages.

**Lu Hong-Min** : immortel issu des monts Niaren.

Il est inutile de donner ses caractéristiques car si Lu Hong-Min a atteint le statut d'immortel c'est que ces talents dépassent ce que peuvent affronter les Pjs ou toute autre personne du scénario. Si vous voulez le doter d'un style martial, considérer qu'il maîtrise celui de la foudre qui fend la montagne (qui cadre tout à fait avec le scénario). Vous pouvez aussi le doter d'une épée légendaire et diverses capacités spéciales selon votre bon vouloir.

**Le Tiàn yàng errant** : mouton-tonnerre égaré

Aspects : Métal 4, Eau 5, Bois 3, Feu 3, Terre 3.

Aspects secondaires : Chi 14, Défense passive 9

Talents : Charger 3, Perception 2, Esquive 2.

Souffle vital : 26 (9/0, 7/0, 5/-1, 3/-3, 2/-5)

Pouvoirs : Arme naturelle (éclair) 5, Vol

Spécial : laine qui permet de tisser des vêtements magiques.

Ce scénario provient de la rubrique Qin du Site de l'Elfe Noir : <http://www.sden.org/jdr/qin/>

Une question, une remarque ou un commentaire ? Besoin d'informations supplémentaires ?

Ne pas hésiter : [enameril@sden.org](mailto:enameril@sden.org) ou [qin@sden.org](mailto:qin@sden.org)

Venez nous rejoindre, sur le forum ou au sein de la rubrique !