

Scénario

« Trafic » fluvial

Preamble

Ce scénario entraînera les personnages dans les trafics douteux qui se trament sur les rivages du Gan. Leur Renommée n'en sera pas très influencée mais ils gagneront certains contacts.

Ils verseront du côté criminel et douteux des Royaumes, frisant l'inégalité peut-être mais ils auront l'occasion de contrecarrer de sombres machinations mises en place par la Secte du Ciel incliné.

Un scénario d'actions, d'aventures et d'intrigues à découvrir et que j'espère vous apprécierez.

J'entends par « Héros », les personnages interprétés par les joueurs.

Synopsis

A l'insu des autorités locales, un chef de clan exploite le gisement d'une mine de fer clandestine dans le sud du Royaume du Chu, non loin de la rivière Gan. Il mêle ensuite le minerai ferrugineux à des poteries qu'il confectionne et transporte par voie fluviale. Ensuite on brise ces poteries dans des fonderies, elles aussi clandestines pour couler des armes forgées par d'experts armuriers du Yue et qu'il revend à d'autres nations en guerre. Evidemment bien peu de personnes connaissent cette combine qui lui rapporte

en dehors de toute légalité et taxe de très confortables sommes.

Pourtant alors que le navire est tiré par des prisonniers, des bandits dévalent du talus bordant le fleuve et prennent d'assaut le navire. Bien entendu, le chef de clan voudrait bien connaître les traîtres et somme les personnages d'enquêter, après tout, il les avait engagé comme société d'escorte !

En fait, il s'agit d'un vol orchestré par les têtes pensantes de la Secte du Ciel incliné. En effet, basé dans les montagnes du Chu, ils ont eu vent de cette combine et comptent bien récupérer cette organisation criminelle et frauduleuse à leur compte afin de distribuer des armes à tous les belligérants des Royaumes afin d'augmenter le chaos et d'y installer définitivement Gonggong ! Pour le moment, ils veulent mettre en péril cette organisation, la fragiliser pour ensuite une fois qu'elle est affaiblie et bien étudiée, s'en emparer, définitivement !

De toute façon, la secte peut aussi pour entretenir son armée de fanatique faire main basse sur cette audacieuse et lucrative activité.

Origine des personnages

Les personnages sont supposés former une société d'escorte. Ils assurent la protection et la bonne marche d'un convoi de péniches accompagnées de bateliers et de marchandises (des amphores pour la plupart). Sinon, ils peuvent avoir été

contactés pour escorter le train de marchandises ou voyager à bord des navires pour s'épargner des efforts afin de regagner Songyuang (Royaume du Chu) et se retrouver plongés au cœur de complots...

Avant tout

Engagement

Mise en scène

Le chef de clan d'un petit village situé non loin de la source de la rivière Gan (Royaume du Chu – Yue) a fait venir les Héros pour leur confier une mission de surveillance et d'escorte. La pièce dans laquelle sont reçus les Héros est joliment décorée de poteries et autres vases garnies de splendides fleurs. Un énorme tapis recouvre le sol, invitant le visiteur au repos. Deux hallebardiers encadrent la porte et le siège du chef de clan.

Celui-ci vous demande d'escorter plusieurs péniches sur la rivière Gan. Chacune des péniches renferment dans ses cales des amphores en gré. Le chef de clan propose à l'escorte, un *tael*, un lingot d'argent (équivalent à 1 000 *Yibi*). Les Héros y puiseront pour payer leurs défraiements.

Si les Héros veulent en savoir plus, il explique que ces amphores contiennent des vins et huiles précieuses... sans fournir plus d'informations. Un homme d'équipage connaît le marchand qui récupérera et payera toute la marchandise. Ces affaires commerciales ne sont pas du ressort des personnages.

Le départ du convoi n'est prévu que dans quelques jours : on achève de remplir les cales. Ce court délai laisse aux Héros – souvent curieux et prudents –

l'occasion de se préparer et/ou d'en savoir un peu plus...

Petite enquête discrète

Les Héros pourraient bien essayer d'en savoir plus, se doutant qu'on leur cache quelque chose. Et comme « un homme averti en vaut deux... ».

Un personnage attentif pourra remarquer que le village ne semble pas produire de tels produits (huile et vin) ? Il n'y a pas de vignes importantes sur ces versants escarpés ni d'olivier. Le climat est fort rude ici.

Mise en scène

Par contre, une colonne d'hommes part chaque matin du village par une petite route sinueuse dans les montagnes. La forge produit à plein régime des outils tels que pioches, pelles, etc. et les vanniers produisent quantités de nacelles en osier. Celles-ci servent à remonter la terre remplie de minerai. Ces hommes reviennent le sort avec des cruches et amphores en gré ?!

Un **test de Talent de Artisanat (vannier) et Forge** réussi avec un seuil de difficulté Moyen (7) permet d'arriver à cette conclusion.

En fait, le village exploite en secret le gisement d'une mine de fer clandestine. Ensuite les hommes façonnent cet argile contenant une très haute teneur de minerai de fer en de multiples poteries et amphores. On les fracassera ensuite pour les traiter dans des fonderies tous aussi clandestines.

Mise en scène

En suivant ces hommes discrètement, un **test de Talent Discrétion** avec un seuil de difficulté Très difficile (11), les personnages assistent à la scène suivante.

Partir en joncs

Une mine à ciel ouvert est exploitée facilement. Des hommes (des villageois) creusent les flancs. Des chemins descendent dans les profondeurs. On remonte l'argile à bord de nacelles et paniers en osier et on façonne cet argile en poterie. Plusieurs fours à poterie sont en pleine activité !

D'ailleurs, si les Héros fouillent par la suite ces amphores et y goûtent, ils remarqueront qu'elles sont remplies d'eau colorée et parfumée prêtant à confusion.

Note pour le Meneur de Jeu

Si les Héros venaient à se faire prendre, ils seraient immédiatement convoqués de force par le chef du village. Celui-ci leur ferait comprendre qu'ils se doivent de respecter leur engagement et discrétion sinon leur voyage pourrait bien s'achever ici ! Si les Héros résistent, le Meneur de jeu est autorisé à leur faire pleuvoir une armée de sbires prêts à en découdre. Il n'est pas exclure qu'un puissant shaman ou taoïste fasse partie de conseillers du village !

Guide de voyage

Le convoi est composé de deux péniches démarrent non loin de la source de la rivière Gan et a pour destination finale la ville de Songyang, capitale de la commanderie sud. Le voyage représente un trajet de près de 500 km, soit près de 10 jours de voyage.

Les navires se laissent aller mollement sur l'eau en suivant le courant ou sont tractés depuis la berge par des bêtes de somme ou de prisonniers condamnés aux travaux forcés.

Les rives sont bordées de joncs, de culture ou de pontons de pêcheurs. Les eaux sont peu agitées parfois même le courant est si faible qu'on est obligé de tracter les navires pour les faire avancer.

Les Héros prennent enfin le départ pour la descente de la rivière Gan. Au début, les flots sont suffisants pour entraîner les navires dans son courant. Ensuite, les convois abordent une zone plus marécageuse.

Le capitaine fait arrimer les navires au ponton d'un village lacustre et rapidement un groupe d'hommes sales et crasseux viennent saisir les cordages harnachés au bastingage des navires et ils se mettent à suivre un poussiéreux chemin de halage le long de la berge.

Ce sont des prisonniers. Une chaîne à maillons les relie et les retient tous au même labeur. Cette scène se déroule après 7 jours de voyage sans histoire (il reste environ 150 km à parcourir).

Mise en scène

Les Héros empruntent la voie navigable cernée de broussailles et de joncs marécageux, tandis que de l'autre côté se trouve le chemin de halage bordé d'un talus. Le courant est presque nul, sans être tracté les navires seraient presque immobilisés.

Développement

Le Meneur du jeu peut retrouver ici la tactique et stratégie employées par les bandits dirigés par quelques agents inférieurs de la Secte du Ciel incliné.

- Tout d'abord, un éboulement est provoqué du talus afin de stopper la colonne de prisonniers. Le Meneur détermine s'il y a d'éventuelles victimes parmi ceux-ci. Ceci occasionne un **opaque écran de poussières** et de gravats obscurcissant et brouillant la vue. **En mêlée**, le défenseur est Aveuglé (modificateur du SR de -1). Si de

l'un des navires, l'un des Héros tente une action **d'attaque à distance**, il se voit pénalisé d'un SR de 3 pour Tir en aveugle ou dans l'obscurité.

- Ensuite, des hommes dissimulés dans les joncs tirent une **salve d'embuscade** des plus fournies. Les adversaires ayant préparé une embuscade, ils bénéficient tous lors de l'Attaque à distance (page 178) un bonus de +1 par nombre de points de l'Aspect Bois, au résultat de son Test.
- Enfin, des hommes, **après avoir projeté** quelques lances ou autres projectiles **dévalent le talus** pour atteindre la rive toute proche et les prisonniers. Ils déposent des pontons portatif (ils sont plusieurs à le transporter) pour atteindre le pont des navires ou sautent par-dessus le bastingage ce qui demande la réussite d'un **test de Talent Acrobatie** de difficulté Moyenne (7). Lors de leur charge, les assaillants bénéficient d'un modificateur au SR de -1 (attaque d'une position élevée).
- Un groupe de bandits neutralisent les gardes et délivrent les prisonniers, leur fournissant quelques armes de fortunes (outils de paysans). La plupart s'enfuient épris de liberté alors que certains, reconnaissants et avides de pillage combattent à leur côté. Le Meneur décide de la proportion et du nombre en fonction de la résistance qu'opposent les Héros aux Sbières.

Notes pour le Meneur de jeu

L'idée des bandits est de stopper les navires pour les saccager. Le Meneur de jeu peut faire sombrer un navire sur deux pour la mise en scène. Les bateaux n'avancent pas plus sans hommes pour les tracter.

Rescapés mais dans quel état ?

Le combat prend fin. Les derniers assaillants sont repoussés ou en fuite. Le convoi a été grandement saccagé durant la bataille. Nos Héros se retrouvent au calme pour faire le point.

Note pour le Meneur de jeu

Ceux-ci auront peut-être l'idée de collecter quelques indices sur le champ de bataille. Un **test réussi de Talent d'Investigation** avec une difficulté Difficile (9) et quelques bonnes idées et recherches permettent de rassembler les éléments suivants.

- Apparemment, il ne s'agit pas de brigands. Ils n'ont pas tentés de voler la marchandise mais ils l'ont plutôt détruites.
- On devait connaître leur parcours et les lieux pour tendre une embuscade ici, au meilleur endroit, là où le convoi est le plus vulnérable.
- On a rarement vu des brigands s'écharper pour des amphores qui ne contiennent que de l'eau parfumée ?! En effet, ils ne sont pas pris à la marchandise alors qu'« officiellement » il s'agit de vin et d'huile précieuse ?

Développement

Les Héros devront trouver un nouveau moyen de locomotion pour acheminer la cargaison à sa destination. Ils risquent fort de se retrouver à pied avec une moitié de cargaison ce qui n'arrangera pas leur affaire et Renommée !

Finir en chariots

Origine

Les Héros avec une cargaison sur les bras et une péniche ayant subi d'importantes avaries se doivent de trouver un autre moyen de locomotion. L'idéal étant de louer les services d'un charretier et de sa caravane. Nul besoin d'escorte, ils s'en chargeront eux-mêmes.

Mise en scène

Très vite, nos Héros atteignent un village de taille moyenne. Celui-ci bordant le fleuve et des routes commerciales importantes, il est facile d'y trouver un charretier à engager afin de poursuivre leur route.

Le chef du village accueille avec grand intérêt (lucratif) ces clients inespérés !

Note pour le Meneur de jeu

Les Héros doivent prendre en charge eux-mêmes les frais de location du charretier. Ils pourront toujours se faire rembourser de leur défraiements si leur patron est clément...

Au village, ils peuvent s'y reposer quelques temps et s'y faire soigner chez le rebouteux du coin.

Mais très vite, ils devront rejoindre le lieu de l'embuscade et y faire décharger les amphores de la péniche et charger le tout à bord des chariots.

Développement

Les Héros se déplacent donc comme escorte des chariots à une vitesse d'environ 25 km par jour. Leur voyage risque d'être un peu plus long que prévu... Il leur faudra peut-être s'expliquer à ce sujet comme de la destruction de la moitié de la cargaison !

Un personnage malin peut néanmoins avoir l'excellente idée de pelleter les débris des amphores saccagées. En effet, c'est la terre de poterie qui contient les minerais de métal qui est primordial, pas son contenu !

Sur les routes

Un dur parcours...

Les Héros parcourent le chemin restant sur les routes poussiéreuses s'arrêtant dans quelques relais pour se reposer ainsi que les bêtes de trait.

... pour un repos bien mérité

Les Héros arrivent en vue de l'un de ses relais. Le soleil se couche. Il est grand temps de faire une halte.

Mise en scène

Les Héros pénètrent dans le village et ne tardent pas à trouver l'auberge établie en son centre.

Ils placent le convoi regroupé près de l'auberge et rentrent commander à boire et à manger pour tous. On peut

Développement

Des espions de la secte ont été dépêchés dans les auberges et villages disséminés sur la route.

Un espion présent dans l'auberge essaie d'en savoir plus sur la suite de leur voyage, surtout leur destination.

Nos Héros vont peut-être organiser une garde de leur chargement. Ne sait-on jamais qu'à la faveur de la nuit, des voleurs ne tentent de s'emparer de vins qu'ils présumant contenir dans les amphores ?

Note pour le Meneur de jeu

Le Meneur de jeu peut prendre les caractéristiques de l'espionne présente à la page 140 de Qin – les Royaumes combattants.

Le Meneur de jeu peut éventuellement demander aux personnages d'effectuer un **test d'Opposition** lorsqu'ils sont épiés dans leur moindre faits et gestes par l'espion, avec les **talents de Discrétion et Perception**.

Conséquences

L'espion tente d'avoir des renseignements en écoutant les conversations et discussions de nos Héros.

Il passe non loin d'eux, discrètement, toujours dans leurs parages à l'affût de la moindre information.

Il se servira des ses renseignements pour préparer un éventuelle vol des amphores restantes pour faire croire que le complice du chef du village a tenté de le doubler en le trahissant.

A Songyang

Coup en traître

On pourrait penser ici que le complice de cette combine de minerais pourrait bien avoir doublé son partenaire.

Mise en scène

Alors que nos Héros traversent l'immense ville, après être passé les divers contrôles douaniers et payer de nombreuses taxes, ils pénètrent un quartier assez peu (et mal aussi) fréquenté afin de rejoindre le lieu de rendez-vous.

Loin des larges avenues rectilignes et perpendiculaires perdu dans l'enchevêtrement des ruelles et des bicoques, au beau milieu de la tumulte et de la cohue, dans un quartier disloqué là où grouille la vermine, là où la garde ne passe pas que se produira l'attaque.

Note pour le Meneur de jeu

Bien évidemment, il s'agit d'une embuscade tendue par les membres de la secte afin de déstabiliser l'organisation et d'y semer la discorde et la zizanie.

Cette fois-ci, afin de donner le change, on ne détruira pas la cargaison, les pillards tenteront de s'en emparer et de s'enfuir avec.

Développement

Les assaillants tenteront de décimer toute l'escorte pour s'emparer des chariots. Ils ne feront pas de mal aux bêtes de somme, ni ne se mettront à incendier les chariots bâchés.

C'est un corps à corps sanglant et mortel qui s'engage dans l'étroite ruelle. Eventuellement quelques hommes à l'aide d'arc tente d'abattre les hommes les plus robustes et coriaces.

Une fois qu'un tiers des assaillants sont mis en pièce, les autres ne demanderont pas leur reste et s'enfuiront comme des lâches, facilement impressionnés.

Conséquences

Nos Héros devront s'employer à mener l'enquête pour retrouver la cargaison et savoir si leur contact est mêlé à cette sombre machination.

Des explications s'imposent

Les Héros peuvent tout d'abord penser que la personne de contact n'est qu'un fourbe à la solde d'un odieux individu mais plusieurs éléments porteront à croire le contraire.

Les Héros mèneront l'enquête et tireront ses conclusions.

Secte du Ciel Incliné

Initialement, il n'est pas prévu que nos Héros découvrent que la secte est impliquée dans toute cette affaire en sous main.

Les personnages vont seulement contrecarrer les plans sans le savoir de la secte en venant enquêter sur ces faits déstabilisants. Ils remettront de l'ordre ce qui aura pour effet de faire « reculer » la secte quelques temps.

Par contre, ils seront maintenant désormais connus par les adorateurs qui leurs en feront de potentiels gêneurs.

Note pour le Meneur de jeu

Celui-ci guidera les Héros suivant les aléas de l'enquête et les idées ou pistes qu'ils voudront explorer.

Il dispose de quelques éléments qu'il est invité à livrer peu à peu aux Héros suivant leur sagacité et perspicacité.

Développement

Le Meneur de jeu trouvera ici quelques éléments tendant à prouver que la personne de contact n'est pas impliquée dans cette tentative de vol de la marchandise restante.

- Dans le milieu informé, on apprend que celui-ci n'aurait **aucun intérêt** à saper cette cordiale entente et qui plus est très lucrative. Ce serait **une perte nette** pour lui de n'être plus partie prenante de la combine. Il se retrouverait avec une fonderie clandestine n'ayant plus de minerais extraits tout aussi clandestinement à couler en armes diverses...
- Même si on parvient pour une fois à s'emparer des amphores « gorgées » de minerais, il est quand même beaucoup plus rentable et pratique de **posséder la mine en elle-même** : puiser dans le gisement à sa source pour augmenter son profit.
- On apprend que la **fonderie a été attaquée et saccagée**. Il est évident que complice du chef du village ne s'en prendrait pas à ses propres installations. Cette fonderie est clandestine, il est donc assez difficile d'apprendre cette nouvelle à son sujet mais cette information est capitale. Aux Héros par leur sagacité, de convaincre le Meneur de jeu de leur livrer cette information cruciale.

Disculpé

Grâce à leur enquête, on pourra se rendre compte que l'ennemi n'est pas à ses côtés, prêt à porter un coup en traître. Mais il est autre et drôlement efficace et acharné.

Mais il est bien difficile de savoir qui se cache derrière cette machination.

Il est aussi évident que certaines personnes sont au courant de cette combine pour des intérêts supérieurs, elles préfèrent ne pas la dénoncer mais en profiter.

Epilogue

Cette aventure devrait apporter à chacun des personnages, au moins **3 points d'Apprentissage** (PA) pour avoir participé à l'aventure, affronter un adversaire puissant (secte) et participer activement à la découverte de secrets peuplant l'univers du jeu. Libre au Meneur de fixer précisément le nombre pour chacun des Héros.

J'invite le Meneur de jeu à permettre à chacun des personnages d'acquérir un **niveau d'Apprenti** dans le **Talent de Savoir (Secte du Ciel incliné)**. En effet, ils ont été mêlés étroitement aux agissements de la secte.

Les Faits qu'auront vécus nos Héros sont soit de minime importance ou n'auront été confirmés par aucun témoin ou si peu que ceux-ci ne bénéficieront durant d'aucun **Fait marquant** à ajouter à leur tableau de chasse.

Par contre, et ce n'est pas sans risque, qu'ils seront connus par les adorateurs de la Secte du Ciel incliné dont ils auront contrarié les plans. Leurs identités risquent fort d'être connues et propagées à travers tout le réseau des agents de la secte.

Enfin, le chef du village sera satisfait de leur service d'escorte s'ils ont découvert tout ce qu'il se tramait contre lui.

Au sujet des fontes utilisées

Ce document est rédigé à l'aide des polices de caractère suivantes : **Aladdin, Papyrus, Pepsi** et **Times New Roman**.

Elles sont toutes disponibles gratuitement et facilement sur le web.

Pitche
pitche@sden.org

Les Personnages non-joueurs

Agent type de la Secte du Ciel incliné, Sbire

Ce sont les agents inférieurs ne connaissant rien de Gonggong ni des buts secrets de Cheng Huan. Ils effectuent des missions de terrain en recrutant bandits ou autre racaille afin de leur servir de main d'œuvre, simples exécutants sans importance ou connaissance des desseins supérieurs. Ils possèdent une arbalète et une épée courte.

Sbires (page 183)

Métal 2 Eau 3 Terre 3
Bois 1 Feu 1

Talents : Empathie 1; Arbalète 2;

Escrime 1; Discrétion 1

Manœuvre : Tir rapide (l'éclair divin)
(*Nushù*, arbalète)

Défense passive : 6 **Résistance** : 5

Bandits, Sbires

Ils sont à la solde des agents inférieurs. Ils servent d'hommes à tout faire, d'exécutant stupides et bornés.

Les bandits utilisent le *bishou* (vulgaire poignard) ou le *lùrong* s'ils maîtrisent la **Manœuvre** Deux armes ; en effet, il est courant de se battre en même temps avec deux *lùrong*, une arme dédiée spécialement à cette pratique martiale.

Sbires (page 183)

Métal 3 Eau 3 Terre 2
Bois 1 Feu 1

Talents : Survie 3 ; Discrétion 1 ; Escalade 1 ; Larcins 1

Manœuvre : Coup précis ou Deux armes
(niveau 1, *Daoshù*, poignard)

Défense passive : 6 **Résistance** : 5