

Ca pourrait être pire, il pourrait pleuvoir.

Scénario pour
Qin, les royaumes combattants

Scénario : Jérôme Larré
Pnj et monstres : Romain d'Huissier

TIL 2006

« Qin et les autres royaumes, toutes les choses sous le Ciel aussi loin que porte le regard, formeront un seul Empire. Tous ceux qui vivent sous la voûte céleste en seront les sujets. Sur cet Empire là régnera un seul monarque, un sage et bienveillant monarque. »

Ying Zheng dans « *l'Empereur et l'Assassin* »

Une nuit en enfer

Ce scénario est initialement prévu pour le TIL 2006 et est inspiré d' « *Une nuit agitée aux Trois Plumes* », écrit il y a une vingtaine d'année par Graeme Davis pour *Warhammer*. Il consiste essentiellement en un huis clos où se mélangent de nombreuses intrigues au milieu desquelles les personnages devraient se retrouver rapidement empêtrés. Mais sa principale singularité est de se passer dix ans avant le début du jeu et de la campagne *Tiàn Xia* (soit en – 250), et de permettre de vivre un événement qui va changer à jamais le destin de tout ce qui vit sous le Ciel : la fuite de Handan et l'arrivée de Ying Zheng, alors enfant, au Qin. A ce sujet, relire les descriptions des histoires de Lu Buwei, Ying Zheng et Dan dans le Livre de Base peut être utile pour bien comprendre le contexte.

Plus que jamais, ce soir, les personnages peuvent changer l'Histoire.

Synopsis

Alors qu'ils parcourent le Wei sous la tempête, les personnages défendent un chariot d'une attaque de bandits. A son bord, une femme et deux enfants, complètement perdus. Comme de nombreux autres réfugiés, tous se retrouvent rapidement contraints de chercher un abri pour la nuit dans un fortin dont la garnison semble étrangement absente. Mais ils n'y trouvent aucun repos tellement les morts, intrigues, et autres coups tordus se multiplient jusqu'au petit matin...

Et quand le soleil se lève enfin, les personnages doivent choisir un camp et décider s'ils veulent écrire l'Histoire, quitte à en mourir, ou juste la subir.

Histoires parallèles

Comme dit précédemment, l'essentiel de ce scénario tourne autour d'une nuit particulièrement tumultueuse où de très nombreuses intrigues vont se bousculer et très probablement créer une confusion réelle chez les joueurs et leurs personnages. Pour le mener, il est donc primordial de bien comprendre de quoi il en retourne et comment ces différentes histoires s'articulent entre elles. Voici un rapide résumé.

1 – les fugitifs et leurs poursuivants

1.1 - La fuite de Handan

La femme et les enfants que sauvent les personnages ne sont autres que Wu Ji, femme de Yiren (ancien otage à Handan et depuis peu le roi du Qin), son fils Ying Zheng (dauphin du royaume) et Gong Li, une servante originaire du Zhao.

Quelques années auparavant, grâce aux efforts de Lu Buwei, Yiren a pu fuir sa position d'otage – mais non sans devoir abandonner sa femme et son fils – et a été nommé héritier par le Roi Anguo, son père. Mais ce dernier est mort il y a peu et Yiren a logiquement assuré la succession. Ne pouvant se permettre de laisser sa reine et son fils aux mains d'un Royaume contre lequel il est en guerre, le nouveau Roi a alors arrangé l'évasion de sa famille.

Toutefois celle-ci s'est particulièrement mal passée et l'escorte envoyée pour protéger le chariot a été décimée par des hommes du Zhao, déguisés en bandits. Sans l'intervention des personnages, il est très probable que la reine et le prince seraient morts à l'heure qu'il est. Mais Wu Ji est tout sauf idiote et elle sait qu'il peut tout aussi bien s'agir de bandits que de soldats du Zhao ou de conspirateurs du Qin. Nombreux sont ceux qui profiteraient de sa mort et de celle de son fils, et aucune troupe étrangère ne prendrait le risque d'agir au grand jour au Wei, de peur de provoquer une guerre.

Dans le doute, ne sachant qui sont ses ennemis et ses alliés, elle a décidé de rester anonyme et de se faire passer pour la femme d'un marchand

1.2 - Gao Jian Li

Au moment de quitter Handan, Ying Zheng a réalisé qu'il devait se séparer de ses amis sur place, dont Dan (prince du Yan, otage comme lui), Gong Li (une jeune fille au service de ses parents) et Gao Jian Li (un garçon des rues particulièrement doué pour la musique). Si sa mère réussit à le convaincre qu'elle demanderait au Roi de faire pression pour que Dan devienne l'otage du Yan à Xianyang, elle n'eut pas autant de succès pour les deux autres. Ying Zheng exigea de les prendre avec eux. Wu Ji avait bien trop peur de se faire remarquer et que la tentative d'évasion échoue pour ne pas céder au caprice de son jeune fils. Ainsi Gong Li et Gao Jian Li prirent place à bord du chariot.

Toutefois, alors que les trois enfants sont assoupis, Gao Jian Li tombe sur la route, et sur les ordres de la reine, personne ne s'arrête pour l'attendre ou le relever. Le convoi continue sans lui en l'abandonnant dans la nuit. Mais le garçon, décidé, commence alors à marcher et à suivre la route du convoi.

1.3 - L'assassin

Mai Guo Zei est un assassin médiocre envoyé il y a quelques jours par un haut fonctionnaire du Qin dans le but d'abattre Wu Ji et Ying Zheng à Handan pour pouvoir s'assurer une plus grande influence sur le Roi. Manque de chance pour lui, les hommes de ce dernier ont été bien plus rapides que lui : ils ont eu le temps de monter l'évasion avant qu'il ne fasse la moitié du chemin. L'homme, qui voyage en tant que marchand, est donc très surpris lorsqu'il se rend compte que sa cible est venue à lui et envisage de mener à bien ce pour quoi il a été payé.

1.4 - Comme on se retrouve...

La défense du chariot par les personnages est brutale et sanglante. Au milieu de la tempête, ils laissent forcément des blessés ou des fuyards derrière, dont certains seront probablement dévorés encore vivants par les bêtes sauvages. Après avoir erré tant bien que mal dans la forêt, trois d'entre eux parviennent au fortin pour y trouver de l'aide. Le premier, Foong, était un des sous-officiers, il est inconscient et blessé à la poitrine ; le second, Jung, un jeune homme est blessé à la jambe et avec un œil et une arcade ouverts ; et le troisième, Kuei, porte de nombreuses marques de coups mais aucune blessure sérieuse. Le face-à-face avec Wu Ji ou les personnages pourrait être explosif, surtout que Kuei se révèle être le frère de l'un d'entre eux.

1.5 - L'arrivée des troupes du Zhao

Les hommes du Zhao déguisés en bandits n'étaient que des éclaireurs, tout au plus une avant-garde. L'essentiel de la troupe est bien moins rapide et, une fois au courant de l'échec du premier assaut, se met en marche vers le fort avec la ferme intention d'arrêter la fuite de la famille royale du Qin. Et ce quel qu'en soit le prix.

2 – Le fort et les problèmes politiques du Wei

2.1 - La disparition de la garnison

Si le fort attire les réfugiés des environs et tous ceux cherchant à s'abriter de la tempête, il semble pourtant comporter bien peu de soldats. En fait, lorsque les personnages arrivent, seuls cinq soldats sont encore présents sur les lieux. Le reste de la garnison est partie porter assistance à un bourg voisin (ayant allumé son bûcher d'alerte) plus tôt dans la soirée.

Mais il s'agit en fait d'une manœuvre d'une secte taoïste extrémiste nommée « les Grdiens de la Sagesse céleste ». Ces derniers souhaitent faire sortir les hommes de la garnison de leur place-forte pour mieux s'en débarrasser, tout en permettant à Heureux Présage, un de leurs *fangshi* les plus puissants, de s'introduire sur place pour récupérer certaines reliques.

Tard dans la soirée, les survivants de l'attaque retournent au fort et ils risquent d'être très surpris par la faune en ayant pris possession.

2.2 – Heureux Présage et funestes desseins

Même si maintenant oublié de presque tous, le fort a attiré l'attention des Gardiens de la Sagesse céleste pour deux raisons. Tout d'abord, il s'agit d'une place forte relativement facile à prendre, malgré son intérêt stratégique, et cela leur permettrait de contrôler beaucoup plus facilement la région. Mais surtout, parce que le dogme de la secte est centré autour des écrits religieux et philosophiques d'un ancien érudit mort depuis des siècles du nom de Ti Zi, et que le fort a été construit sur la sépulture d'un de ses proches, Qan Wong. Ce dernier était un ancien héros local mort en défendant la cour du Jin. On avait alors construit un tumulus pour lui rendre les honneurs, avant que beaucoup plus tard le fort ne soit érigé pour protéger la région. Les Gardiens ont réussi à localiser le tumulus et pensent y trouver des reliques ou des écrits de leur homme saint. Heureux Présage doit profiter de la diversion pour s'infiltrer dans le fort et tenter de récupérer tout ce qu'il peut. Mais le *fangshi* est fanatique et particulièrement instable. Si jamais il devait être malmené ou mis dans un état de stress significatif, il pourrait très bien canaliser la colère des esprits du tumulus contre les occupants du fort.

2.3 - Trafic

Comme si le faible nombre de soldats encore présents ne suffisait pas, il se trouve en plus que trois d'entre eux, Ang, Baio et Chen, sont en fait des malfrats déguisés. Depuis quelques mois, Junxu l'intendant du fort et son aide Zhuli, revendent une partie des provisions qui leurs sont fournies à des trafiquants locaux. Un rendez-vous devait avoir lieu en début de soirée, mais les deux autres soldats laissés en faction pour garder le fort (en plus de l'intendant et de son aide) ont repéré les trois malfaiteurs qui ont eu pour réaction de les tuer pour éviter d'être découverts. Les cinq hommes s'entendent rapidement pour cacher les deux cadavres dans les écuries mais se font surprendre par l'arrivée des premiers réfugiés. Dans un mouvement de panique destiné à parer au plus pressé, les trois hommes enfilent des uniformes de soldats et se font passer pour tels en attendant de trouver un moyen de s'éclipser directement. Mais ils sont conscients d'être dans une position difficile et cela les rend nerveux.

2.4 - L'arrivée de Fen Lu

Les nombreuses intrigues, magouilles et autres larcins tournant autour du fort ne sont pas restées aussi discrètes que ne aurait souhaité l'intendant et des rumeurs ont commencé à courir jusqu'à Anyi. Fen Lu, un magistrat réputé pour son efficacité, a été dépêché sur place pour enquêter. Officiellement, il vient apporter un présent à Gao Tien, le chef de la garnison.

2.5 – Le cadeau du gouverneur

Fen Lu ignore totalement la nature du cadeau en question, qui lui a été remis par le gouverneur d'Anyi. Celui-ci voue une haine presque tangible à Gao Tien depuis qu'il a capturé et tué son fils presque un an plus tôt. Pourtant le capitaine ne faisait que son travail et il ignore toujours que le cruel bandit qu'il traquait alors, Pourpre mortel,

avait le moindre lien avec le gouverneur. Ce dernier hait tout autant Fen Lu qui est le magistrat qui ordonna alors au soldat de capturer et d'exécuter le bandit.

Le gouverneur a mis le temps, mais il a trouvé le moyen de sa vengeance : s'arranger pour qu'ils s'entretuent. Il fit passer le père de Gao Tien pour un criminel et s'assura que Fen Lu soit celui qui proclame et fasse appliquer la sentence. Il fit ensuite porter au capitaine la tête de son père par le magistrat, en prenant bien soin de l'accompagner d'une lettre lui expliquant, par quelques mensonges savamment distillés au milieu de nombreuses vérités, que son père avait été victime d'un complot orchestré par le magistrat, et que lui, son ami, avait usé de ce stratagème pour l'avertir et amener le meurtrier auprès de lui.

Le gouverneur espère bien ainsi que Gao Tien tuera Fen Lu et qu'il pourra ensuite le faire condamner pour le meurtre d'un magistrat.

2.6 - Le vol

Peng est un des rares yāo-corbeaux à arpenter le *Zhongguo*. Autrefois entièrement oiseau, il fut puni par un immortel en méditation qu'il croyait mort et dont il tentait de picorer les yeux, et devint une de ces créatures ni réellement humaines, ni réellement animales mais capables de passer à volonté de l'un à l'autre. Depuis, Peng voyage sur les chemins, vivant de ce qu'il arrive à voler et tentant de profiter du contact des hommes.

Très rapidement dans la soirée, il remarque que Fen Lu semble avoir avec lui un objet de valeur, le cadeau, et attend la première occasion pour s'en emparer. De tous, il est le seul à pouvoir s'échapper dès qu'il en a envie. A condition d'être en état de voler, bien entendu.

2.7 - La capture de Lin Baihu

Baihu est un *wu xia* situé quelque part entre le bandit de grand chemin et le redresseur de torts, ce qui lui assure une popularité certaine dans la région. En effet, il a su s'assurer la sympathie du peuple (et même des hommes du rang) en s'en prenant systématiquement aux puissants et aux despotes locaux tout en évitant au maximum de faire couler le sang des petites gens.

Pourtant, il est tout sauf un héros. Toutes ces bontés ne sont que le produit de calculs et son naturel est bien plus violent et intéressé qu'il n'y paraît, que ce soit pour la gloire personnelle, le pouvoir ou l'appât du gain.

Toujours est-il qu'il a finalement été capturé ce soir et que le chasseur de primes (Jiangjin) l'amène au fort pour l'y laisser sous bonne garde. Mais ses hommes n'ont aucune envie de le laisser exécuter et vont tenter le tout pour le tout pour le libérer. Certains sont d'ailleurs déjà à l'intérieur du fort (I-Tsing et Jian, déguisé en paysans, Kaong en un jeune fonctionnaire et Lili se fait passer pour sa femme).

2.8 - La rivière et les bacs

La rivière est en crue et comme les passeurs habitent sur l'autre rive, les bacs y sont également. Toute traversée est donc impossible pour la nuit sans risquer de se tuer. Mais cela devrait changer au petit matin avec le retour des passeurs alertés par les événements de la nuit.

Les lieux

Les événements décrits dans ce scénario se passent essentiellement dans le centre du royaume du Wei, dans une région boisée et située non loin de la rivière Fen, sur la route amenant de Handan, la capitale du Zhao, à Xianyang, celle du Qin. Celle-ci est généralement tempérée et hospitalière, mais en ce début d'été, elle est subit de violentes tempêtes pouvant durer plusieurs heures et totalement inhabituelles pour la saison. Nombreux sont ceux qui interprète ce phénomène climatique comme un mauvaise présage ou un avertissement céleste.

Le fort

Le fort où se passe l'essentiel de l'action est située sur une imposante colline (Cf. ci-dessous) et abrite généralement une garnison d'une cinquantaine de soldats menés par le capitaine Gao Tien et est administré par son intendant, Junxun. Considéré comme un point de contrôle stratégique pour la sécurité des transports commerciaux routiers et fluviaux, le fort ne dépend pas d'un district local, mais directement de la commanderie d'Anyi.

Ayant la forme d'un gigantesque carré d'une longueur d'une vingtaine de toises (environ 65 mètres), ceint de remparts en pierre hauts de deux toises (environ 6,5 mètres), le fort est intimidant et semble particulièrement à même de faire ce pour quoi il a été conçu. A l'intérieur, que de l'éprouvé et du fonctionnel dans la plus grande tradition militaire : une cour avec, au milieu, le bâtiment principal, des écuries, des fosses pour les prisonniers, des fosses d'aisances, un puits, quelques remises pour entasser le bois et les autres denrées. Au moment où les joueurs arrivent au fort, il y a également de nombreuses tentes montées dans la cour.

Le bâtiment principal est construit sur trois étages de plus en plus petits. Le dernier est occupé par les appartements et le bureau du capitaine, le premier par le dortoir des soldats, alors que rez de chaussée est composé essentiellement de la cuisine, du réfectoire et des salles d'eaux.

Le tumulus

La colline est en fait artificielle. Il s'agit du tumulus d'un guerrier connu et reconnu sous le nom de Qan Wong à l'époque de l'ancien royaume du Jin. Le puits, tout comme la galerie avec laquelle revient Heureux Présage, mène à une cavité souterraine transformée en véritable torrent par les pluies diluviennes des derniers jours. Sur une des parois, il est possible de repérer des idéogrammes laissant à penser qu'il s'agit effectivement d'une tombe, mais, malheureusement, son entrée semble être bouchée par des éboulis. En les enlevant, on peut pénétrer plus avant dans la tombe par la chambre des suivantes.

Les salles sont décrites ci-dessous (les numéros correspondent au plan de la tombe située dans **Mythes et Animaux Fabuleux**) :

1 - La chambre des suivants : une salle poussiéreuse où cinq cercueils sont placés en quinconce et ne contiennent que des squelettes menaçants.

2 - La chambre de cérémonie : beaucoup plus soignée, elle comprend de nombreuses vases en bronze de nourriture périmée depuis au moins deux cent ans et un grand nombre de bi multicolores, mais aussi des brasero, un autel, et des tentures usées par le temps.

3 – La chambre des instruments : au milieu des gravas, un décorum à peu près identique, mais au lieu de vases sont entassés ici un grand nombre d'instruments, comprenant des cloches de bronze de la taille d'un homme, des tambours, des flûtes, et quelques cithares.

4 - La chambre des armes : des râteliers d'armes couvrent chacun des murs et on y trouve un grand nombre d'armes qui ont du être de très bonnes factures maintenant inutilisables.

5 - La chambre funéraire : Au milieu de statues monstrueuses, un sarcophage de pierre en forme de dragon. A l'intérieur, le cercueil de Qan Wong et sa dépouille, entourée d'un linceul de soie dans lequel ont été cousues de très nombreuses petites plaques de jade, sensées servir d'armure au mort et lui assurer l'immortalité.

Scénario et chronologie

La trame prend place autour d'une nuit unique et est articulée en trois parties : **le soir**, où les personnages sauvent une femme et ses deux enfants d'une attaque de bandits (du moins le croient-ils) ; **la nuit**, très longue, qu'ils passent dans un fort en proie à d'innombrables tourment ; et enfin, **le matin**, où ils choisissent par leur vie ou leur mort la trace qu'ils laisseront dans l'Histoire.

Le soir

Attention, ce scénario ne commence pas par une habituelle rencontre de personnages, mais directement par une scène d'action. Donc assurez-vous que tout soit prêt avant de commencer la partie, puis lancez-vous et prenez vos joueurs de court. Tout le monde aura le temps de faire connaissance une fois cette première scène passée.

La défense du chariot

Les personnages sont en train de courir dans la boue et sous une pluie battante dans une forêt dense du Wei. Non loin, des cavaliers terminent leur course et font déjà demi-tour pour s'apprêter à relancer une charge contre eux. Tous sont en train de se précipiter vers un chariot immobilisé, une roue au dessus du vide, dans lequel se cache une jeune femme terrorisée : un groupe d'une dizaine de bandits est en train de courir en sa direction et les personnages tentent d'arriver avant eux et de la défendre.

C'est après cette rapide introduction et dans ce tumulte que vos joueurs commencent à interpréter leurs alter ego. Leurs opposants sont des hommes du Zhao bien décidés à tuer tous ceux présents dans ce chariot. Il y a environ deux fantassins et un cavalier par personnage, mais les mauvaises conditions climatiques les empêchent de tous frapper en même temps (à vous de doser suivant la façon dont se débrouillent vos joueurs).

Pour agrémenter ce combat, n'hésitez pas à vous servir des péripéties suivantes :

- Au bout de quelques passes d'armes, un éclair s'abat sur un arbre proche, ce qui effraie les chevaux (test de Eau + Equitation SR 7 pour ne pas tomber, perte d'au moins une action pour calmer le cheval), et le tronc commence à tomber en direction du chariot. Aux personnages de réagir assez vite pour qu'il ne l'aplatisse pas.
- Puis, alors que le combat continue, c'est au tour d'un glissement de terrain de surprendre tout ce petit monde. Tous les combattants et le chariot glissent prestement en contrebas de la pente pendant plusieurs secondes (tous ceux n'activant pas le Tao du Pas léger au niveau 1 subissent un malus de 3 à tous leurs Tests).
- Un des personnages est pris dans l'attelage et doit dépenser deux actions pour s'en sortir, mais le cheval est très excité et risque de tenter de s'en débarrasser par des ruades.

Les bandits sont loin de se battre jusqu'au dernier et assez rapidement, les personnages devraient réussir à les repousser. Dans le combat, il est souhaitable que l'un de leurs adversaires se prenne un coup le blessant à l'arcade et à l'œil.

La petite famille

Une fois hors de danger, la femme sort du chariot, accompagnée par deux enfants d'une petite dizaine d'années, un garçon et une fille. Visiblement en état de choc, elle dit s'appeler Mei-Li, les remercie et, inquiète, leur demande à qui elle a à faire (peut-être l'occasion pour les personnages de faire connaissance). Elle continue alors de se présenter et explique être la femme d'un marchand et se rendre au Qin avec ses deux enfants, Zheng et Li, pour plaider la défense de son mari et engager un juriste capable de l'y aider.

Naturellement, il n'en est rien et il s'agit bien de la famille royale du Qin, mais Wu Ji a bien compris dans quelle situation elle se trouve (son escorte vient de se faire massacrer, et elle se retrouve toute seule dans un pays hostile sans bien connaître l'identité de ceux qui veulent suffisamment la voir morte pour passer à l'acte).

Elle demande alors aux personnages de l'accompagner pendant quelques temps si leurs chemins vont dans le même sens, et prétextera vouloir au moins prouver sa gratitude en leur offrant un repas chaud dans le prochaine relais, tout en s'excusant de devoir garder l'essentiel de son argent pour le procès de son mari.

Reprendre la route

Une fois mis d'accord et le chariot rafistolé sous la pluie, tout le monde peut se remettre enfin en marche et tenter de progresser alors que la nuit commence à tomber. Le temps est tout sauf clément et le trajet extrêmement pénible.

Mais, après quelques *li* sur la route à croiser des réfugiés allant dans l'autre sens pour trouver un abri, la situation s'impose d'elle-même : la rivière est en crue et il est impossible d'avancer davantage et de gagner la prochaine auberge. Il faut rebrousser chemin.

Ils trouvent alors le fort (devant lequel ils étaient passés plus tôt et vers lequel semblent se diriger tous les réfugiés) vers la toute fin de l'heure du chien (21h) et lorsqu'ils demandent l'hospitalité au garde en faction (Ang), celui-ci répond « *Allez-y, si vous trouvez encore un endroit où vous faire une petite place. Ce soir, c'est de la folie.* »

La nuit : Chronologie

Cette partie du scénario, qui en constitue l'essentiel, est particulièrement ouverte tant les protagonistes sont nombreux et les interactions potentielles innombrables. Voici donc une chronologie de ce qui se passerait sans l'intervention des personnages mais il est évident qu'une bonne partie de ces événements seront bouleversés des suites de leurs actions. Pour permettre une meilleure compréhension, les horaires sont indiqués de façon moderne, mais les personnages joueurs ou non joueurs n'ont bien entendu pas une vision aussi précise de l'écoulement du temps.

Heure du Porc (21h- 23h)

21h00 : Les personnages, Wu Ji, Gong Li et Ying Zheng arrivent au fort. S'y trouvent déjà Ang, Baio, Chen, Junxu et Zhuli (les gardes), I-Tsing et Jian (les hommes de Baihu déguisés en paysans), Peng (le yāo-corbeau) et Mai Guo Zei (le prétendu marchand), et une quinzaine d'autres réfugiés sont dans le camp. Certains d'entre eux jouent aux dés ou aux dominos, d'autres tentent de se réchauffer auprès d'un feu.

21h10 : Un jeune fonctionnaire et sa femme, Kaong et Lili (en fait des hommes de Baihu donc) arrivent au fort et prennent place dans un coin, n'osant trop se mêler au peuple et apparemment très mal à l'aise.

21h15 : Wu Ji commence à préparer quelque chose à manger pour elle et les enfants, avant d'en proposer aux personnages. Elle a pourtant énormément de mal à dissimuler son incompetence culinaire et sa méconnaissance des quantités.

21h20 : I-Tsing propose une partie de domino à un ou plusieurs personnages. Il semble un petit peu éméché et s'entête tant qu'il ne gagne pas. En jouant, il est très volubile et n'hésite pas à parler de lui et à demander aux personnages de faire autant.

21h30 : Peng propose un duel amical au personnage semblant le plus doué. S'ils sont occupés à manger, jouer ou autre, il reviendra à **22h05**.

21h35 : Alors qu'elle mange, Gong Li vouvoie par inadvertance Ying Zheng. Wu Ji envoie un regard assassin à la jeune fille qui ne dit plus un mot.

21h40 : Heureux Présage arrive, et il semble surpris de croiser autant de monde dans le fort. Les réfugiés arrivent vers lui dans l'espoir d'obtenir quelque bénédiction et qu'il fasse cesser la pluie.

21h55 : Deux hommes blessés (Kuei et Jung) en portant un troisième (Foong) dans une civière arrivent au fort dans une quasi indifférence générale. Kuei vient demander de l'aide à Junxu pour soigner Foong mais celui-ci ne s'en préoccupe guère.

22h00 : Ying Zheng demande à un des personnages de bien vouloir lui raconter ses exploits pendant que Gong Li essaye de jouer avec un autre. Pendant ce temps,

malgré la pluie, Wu Ji s'excuse et en profite pour prendre un peu l'air sur le chemin de ronde.

22h05 : Alors que Kuei vient de convaincre Kaong de l'aider à soigner Foong, il croise Wu Ji qui rentre de sa petite marche et la reconnaît. Pour l'instant, il n'en souffle mot à personne mais il n'hésitera pas à s'en servir plus tard s'il doit négocier avec les personnages.

22h15 : Jiangjin arrive au fort en tirant son cheval sur lequel est assis Lin Baihu, entravé et ligoté. Les deux arrivent relativement humblement, et Jiangjin s'entretient discrètement avec Junxu. Par contre leur arrivée est loin d'être passée inaperçue.

22h30 : Le mot sur l'identité du prisonnier s'est répandu et apparemment tout le monde ou presque le connaît. Il est au centre de toutes les conversations, les uns s'offusquant de sa capture, les autres s'en félicitant, d'autres encore craignant pour leur sécurité, mais tous étant curieux de voir la « bête ».

22h45 : Fen Lu arrive au fort, apparemment très déçu de ne pas recevoir une réception à sa hauteur et de s'apercevoir que l'attention semble être attirée ailleurs. Junxu et Zhuli se précipitent à sa rencontre et tentent de lui expliquer ce qui se passe.

22h55 : Fen Lu aperçoit Lin Baihu et va discuter avec lui, tandis que les gardes chassent les curieux. La discussion s'envenime sans qu'il y ait pour autant de menaces proférées, les deux hommes étant simplement trop fiers pour ne pas vouloir avoir le dernier mot.

Heure du Rat (23h- 01h)

23h00 : Sur son autorité, Fen Lu fait enfermer Lin Baihu par les gardes et somme Junxu de verser sa prime à Jiangjin.

23h15 : Les faux gardes Ang, Baio et Chen vont jusqu'à la porte du fort, attendent d'être plus ou moins tranquilles (quitte à faire envoyer se coucher ceux qui rodent encore) et tentent de s'enfuir en laissant la porte entrouverte.

23h15 : Heureux Présage est descendu dans le puit et commence à chercher la tombe de Qan Wong en creusant ce qu'il pense être les étages supérieurs du tumulus.

23h25 : Fen Lu appelle à l'aide. L'œil attiré par un éclat métallique, il découvre le corps d'un des soldats en faction dans la fosse à purin, mais est totalement incapable de l'identifier. Il le fait amener dans la cuisine pour pouvoir le laver et l'inspecter.

23h35 : On retrouve le corps du second soldat, toujours aussi peu identifiable, dans les réserves de la cuisine. Le magistrat est désormais convaincu que l'assassin se trouve encore dans le fort. Il fait donc enfermer les deux cadavres dans une salle, y laisse également le paquet pour Gao Tien afin d'être plus libre de ses mouvements, et commence à s'assurer que personne n'ait disparu.

23h35 : Un des hommes de Lin Baihu s'introduit dans le camp par la porte et dépose les têtes de Ang, Baio et Chen.

23h50 : Un hurlement s'échappe de la cour du fort. Quelqu'un vient de découvrir les trois têtes. En cherchant d'où elles peuvent venir, on s'aperçoit que la porte du fort n'est pas fermée. Dehors, les hommes de Lin Baihu montent la garde et tirent sur quiconque en sort.

00h10 : Une des cordes tenant une pile de bois lâche. Des rondins viennent s'écraser sur la tente de Kuei, Jung et Foong, tuant net ce dernier et attisant la colère des premiers. Il ne s'agit que d'un accident, mais tout le monde ne peut s'empêcher de penser à un sabotage.

00h15 : Jung, énervé par une réflexion fataliste de Mai Guo Zei, lui saute au cou et commence à se battre avec lui. Kuei et quelques autres tentent rapidement de les séparer, mais étant lui aussi à cran, il suffit d'une maladresse pour que la bagarre ne devienne plus importante. Peng profite de la confusion pour s'introduire sous forme animale dans la salle où sont enfermés les cadavres et s'empare du cadeau de Gao Tien avant de repartir comme il est venu, par une ouverture dans le toit.

00h25 : Peng récupère les vêtements qu'il a cachés dans le chemin de ronde et se rhabille. Inquiété par la nature du cadeau de Gao Tien, il décide de cacher la tête derrière un tas de pierres disposées sur les remparts. Mais en se relevant, il reçoit une flèche en plein torse et tombe en hurlant dans la cour, dans un état critique. Le temps que les premiers secours arrivent, cinq hommes de Lin Baihu grimpent sur le chemin de ronde à l'aide d'un grappin (et d'autres continuent à monter). Malheureusement pour les assaillants, leurs sympathisants infiltrés ne sont pas assez proches pour les aider et préfèrent donc rester dissimulés. La lutte est acharnée et dure une dizaine de minutes en faveur des défenseurs qui font quelques prisonniers et réussissent à repousser l'assaut.

00h40 : Fen Lu, fou furieux après l'attaque des hommes de Baihu, décide de l'exécuter pour les punir et les dissuader de s'en prendre encore aux occupants du fort. Mais alors qu'il proclame l'écartèlement suffisamment fort pour que même les assaillants venant d'être repoussés l'entendent, et qu'il demande des volontaires, I-Tsing, Jian, Kaong et Lili font tomber le masque et tentent de libérer à la fois leurs camarades nouvellement prisonniers et leur chef, n'hésitant pas à prendre Fen Lu en otage. Ils sont à nouveau maîtrisés mais non sans mal.

Attention : Fen Lu doit absolument survivre à cet événement !!!

00h59 : Gao Jian Li arrive enfin au fort, exténué, ce qui crée un attroupement autour de lui. Wu Ji vient rapidement prendre soin de lui et, sous prétexte de le soigner, l'isole avec les autres enfants. Rapidement, on entend des pleurs d'enfants.

Heure du Buffle (01h-03h)

01h15 : Gao Tien et dix de ses hommes rentrent de leur expédition nocturne. Presque tous sont blessés à des degrés divers et deux peuvent à peine tenir sur leurs chevaux. Le capitaine est particulièrement surpris du grand nombre de

personnes rassemblées dans sa cour. Junxu et Fen Lu lui laissent à peine le temps d'arriver avant de lui expliquer la situation.

01h25 : Fen Lu se rend dans la salle fermée à clef pour récupérer le cadeau pour Gao Tien quand il s'aperçoit qu'il n'est plus là et qu'on l'entend jurer. Il commence à s'échauffer, veut retrouver le coupable et commence à solliciter les gardes du capitaine. Celui-ci refuse, expliquant qu'ils doivent se reposer mais que toutes les bonnes volontés sont les bienvenues.

01h35 : une bagarre éclate entre Zhuli et d'autres soldats qui viennent d'apprendre que deux de leurs camarades sont morts et que des témoins auraient vu trois autres gardes dans la nuit. Jiangjin intervient pour empêcher un débordement, mais il se fait rapidement prendre à parti aussi.

01h45 : Heureux Présage réapparaît presque au milieu de la bagarre, en sortant de sous un rocher. Tout le monde est très surpris et lui bien embêté, d'autant plus qu'il y a bien plus de gardes que ce qu'il pensait. Il explique alors avoir trouvé une galerie sous le rocher en question et être arrivé à ce qui lui semble être une tombe, mais il ne peut en être sûr car des éboulis bloquent l'entrée et il a besoin d'aide pour s'en assurer et faire les prières adéquates.

01h50 : Une fois la bagarre arrêtée, Fen Lu prend connaissance du problème avec les gardes et commence plus ou moins à enquêter là-dessus avant de chercher à nouveau le présent pour le capitaine.

02h30 : Un des réfugiés retrouve la tête dans son emballage (ouvert donc) et en averti Fen Lu. Celui-ci la récupère, remet tout en ordre, et demande audience au capitaine pour lui remettre le présent de façon rituelle.

02h35 : Un cri retentit. Gao Tien vient de tuer Fen Lu dans ses quartiers, la tête, la boîte et le message ont roulé par terre et le capitaine s'apprête à se trancher la gorge. Si les personnages arrivent à temps, ils peuvent empêcher son suicide. Celui-ci est assommé par le choc de la mort de son père et sait très bien qu'il sera exécuté pour avoir assassiné un magistrat.

Heure du Tigre (03h- 05h)

03h00 : Alors que le fort vient de connaître sa plus grande période de calme depuis le début de la nuit et que le contrecoup commence à amoindrir grandement les ardeurs, on se bat dans la tente de Wu Ji. Cette dernière est en train de se bagarrer avec Mai Guo Zei et les deux se tiennent en respect et luttent pour la possession d'un couteau. Si personne n'intervient, Mai Guo Zei tue Wu Ji et tente de tuer Ying Zheng mais Gao Jian Li fait rempart de son corps. Dans le cas contraire, la reine accusera l'assassin d'avoir voulu tuer le jeune garçon et l'assassin fera exactement la même chose en accusant la reine. Il dira avoir vu ce qui se préparait alors qu'il passait devant la tente et être intervenu pour sauver l'enfant. Lorsqu'elle se réveille enfin, Gong Li pleure et court prendre Ying Zheng dans ses bras en le vouvoyant encore.

03h15 : La tombe est enfin ouverte et les esprits s'échauffent dans le tumulus pour s'avoir qui aura quoi.

04h00 : Une troupe militaire relativement importante (entre 100 et 200 soldats) prend position autour du fort sans demander quoi que ce soit. Les hommes du Zhao commencent à couper du bois et à fabriquer des échelles alors que leur chef ordonne qu'on leur livre Wu Ji et Ying Zheng d'ici l'aube. A partir de ce moment, Wu Ji n'a de cesse de tenter de convaincre les personnages de la protéger, de s'excuser de leur avoir menti, et de leur promettre des ponts d'or pour leur aide.

04h15 : Suivant comment les choses se passent pour lui et son état de frustration à ce moment là, Heureux Présage, qui n'est pas au courant du siège, peut très bien décider de lâcher des fantômes ou des *jiāng shī* (cf. Mythes et Animaux fabuleux) pour détruire le fort. Avisez selon l'état de votre table à ce moment là.

Le matin

Au petit matin la situation est donc critique : les hommes du Zhao entourent le fort et semblent bien déterminés à le prendre de force si nécessaire. De plus, il est très peu probable qu'ils courent le risque de déclencher une guerre avec le Wei en laissant des témoins. Avec le jour, on peut par contre clairement voir depuis les remparts que les passeurs ont traversé la rivière avec leurs bacs.

alternatives

Il n'existe a priori que deux façons de sauver les occupants d'une mort certaine : vaincre les agresseurs (ce qui sera extrêmement difficile) ou les dissuader d'attaquer. Leur donner Ying Zheng et Wu Ji pourrait les calmer, mais il n'en est rien : ils se livreraient alors à un véritable bain de sang pour s'assurer que ni le Wei ni le Qin n'apprennent ce qui s'est réellement passé.

Toutefois, leur chef est tout à fait prêt à discuter, mais à moins d'être particulièrement convaincants et imaginatifs, les personnages n'auront probablement rien ou presque à négocier. Tout au plus peuvent-ils lui paraître sympathiques individuellement, selon la façon dont se passent les discussions, auquel cas il leur proposera peut-être de regarder ailleurs s'ils fuient immédiatement.

La seule issue autre que d'organiser la défense du fort pourrait être de créer une brèche dans les défenses de la troupe ennemie et de s'assurer qu'elle poursuive les fuyards immédiatement, sans avoir le luxe de prendre le temps de s'occuper du fort. Il n'y a guère que deux façons d'obtenir cela : en faisant fuir Yin Zheng et Wu Ji avec des hommes capables de créer cette brèche, ou de le faire croire aux assiégeants. Les deux solutions ont leurs avantages et leurs inconvénients : la première est très risquée, mais si la famille royale atteint les bacs, elle devrait être sauvée pour longtemps ; la seconde est moins risquée dans un premier temps, mais à moyen terme, la reine et les enfants risquent d'être pris dans une nasse.

rassembler les forces

Quel que soit le choix des joueurs parmi ces trois possibilités de base (tenir coûte que coûte, faire une percée, simuler une percée) ou parmi celles, plus originales, qu'ils auront créées de toutes pièces (n'hésitez pas à les y encourager), les personnages devraient se retrouver à mener une lutte très dangereuse, en sous-nombre et avec de très faibles chances de réussite.

Mais il y a au moins un facteur sur lequel ils peuvent jouer pour tenter de mettre plus d'atouts de leur côté : la population du fort et ses différentes factions. En effet, il existe plusieurs « groupes dans le groupe » qui peuvent choisir de se joindre à leurs efforts ou, au contraire, tenter de leur mettre des bâtons dans les roues. Naturellement ils seront plus ou moins faciles à convaincre suivant la façon dont les personnages se seront comportés avec eux durant le reste de la nuit.

Lin Baihu et ses hommes peuvent apporter un coup de main non négligeable si jamais on les libère, qu'on négocie avec leur chef d'égal à égal et qu'on ne les laisse pas prendre le contrôle du fort dans les secondes suivant leur libération.

Kuei et Jung ne sont guère nombreux, mais ce sont des soldats expérimentés et connus chez l'ennemi. Les avoir avec soi permet de gagner du temps et éventuellement de collecter beaucoup de renseignements, les avoir contre soi revient à se tirer dans le pied. Ils peuvent très bien changer d'allégeance si on leur explique en quoi le combat en question est juste, qu'ils n'ont pas été trop maltraités et que la mort de Foong n'a pas été considérée avec mépris.

Les soldats de Gao Tien sont relativement facile à mobiliser, mais il faut convaincre leur capitaine qui se pense condamné de toutes façons. Ils sont relativement efficaces, connaissent les lieux, mais sont blessés et usés.

Junxu et Zhilu peuvent également être mobilisables ou au contraire en retrait suivant s'il y a eu une enquête sur le problème des gardes et leurs chances de ne pas être incriminés.

Gao Jian Li sera extrêmement dur à convaincre, mais il est le seul avec Gong Li à pouvoir se faire passer pour Ying Zheng tout en restant convaincant.

Le final

Etant donné que la scène finale reste malgré les apparences très ouverte, surtout avec les multiples réactions que peuvent avoir les différentes factions selon la tournure que prennent les choses, il est impossible de réellement la décrire et vous allez sûrement avoir beaucoup à improviser pour offrir un final mémorable à vos joueurs. Voici juste quelques éléments pour vous aider pour les trois solutions de « base », et en partant du principe que les personnages participent directement aux événements.

Tenir coûte que coûte : Les personnages choisissent de défendre le fort et de résister aux troupes du Zhao. Une première phase peut consister d'abord à faire ressortir les tensions au sein des occupants, tout le monde n'ayant peut-être pas décidé de mourir le jour même ou ne faisant pas confiance aux autres factions. Vient ensuite le moment de préparer le fort à recevoir l'assaut, puis l'attaque en elle-même. Une solution classique pourrait être alors de faire jouer la bataille sur les remparts pour empêcher les assaillants d'entrer, avec peut-être une incursion à un autre endroit du fort, puis le fait d'être submergés et de devoir se replier, impliquant des combats au milieu des tentes ou par-dessus le puit, peut-être une opportunité de se battre en duel informel avec des officiers ennemis ou la trahison d'une faction puis, enfin, un retranchement sur les bâtiments en dur du fort et une lutte acharnée pour ce dernier bout de terrain.

Les assaillants ne devraient se replier a priori qu'en subissant des pertes beaucoup trop importantes ou à la mort de leur chef.

Percer jusqu'aux bacs : Les personnages choisissent de faire une sortie avec Wu Ji et les enfants, de tenter de briser la ligne ennemie pour leur permettre de passer et d'arriver assez vite aux bacs en espérant pouvoir se mettre hors de portée des soldats.

Les personnages devraient alors s'assurer que tout soit coordonné puis trouver un groupe de volontaires prêts à se sacrifier pour protéger les arrières des fuyards et empêcher qu'ils ne soient rattrapés avant d'avoir pu forcer le passage.

Vient ensuite la chevauchée vers la rivière, l'impact avec les troupes du Zhao qui arrêtent les cavaliers en faisant un mur de lances (les personnages se retrouvant alors à pied au milieu des fantassins ennemis, seuls la famille royale étant encore à cheval mais n'osant pas traverser), la mise en place d'un sanglant « cordon de sécurité » pour leur permettre de traverser, la course pour tenter de voler des chevaux ennemis, une nouvelle course-poursuite vers les bacs, puis soit une défense le temps de que le bac quitte à la berge, soit un saut à cheval pour réussir à monter sur le bac l'ayant déjà quitté.

Si vraiment vous voulez donner un dernier frisson à vos joueurs (et que leurs personnages survivants ont soit au moins trois dans leur Talent martial soit le Tao des Mille Abeilles), vous pouvez finir par des tirs d'archers sur le bac et donner ainsi l'occasion aux personnages de s'illustrer en tentant de protéger la famille royale des flèches le tant que le bac soit hors de portée.

Simuler une percée : Les personnages choisissent de faire simuler une sortie avec Wu Ji et les enfants, pour attirer l'armée adverse et que la vraie famille royale puisse sortir discrètement.

Si les personnages font partie du leurre, vous pouvez utiliser les mêmes éléments que pour la vraie percée, en enlevant la nécessité de trouver des volontaires pour bloquer la troupe adverse (puisque l'objectif est au contraire qu'elle parte) et donc en rajoutant le risque de se faire prendre en tenaille si la ligne n'est pas percée assez vite.

Si les personnages accompagnent la famille royale lorsqu'elle sort enfin du fort, faites les rencontrer une unité restée en arrière pour éviter ce genre de stratagème et de la même façon, obligez les à s'en débarrasser rapidement pour pouvoir fuir avant que tout le reste de la petite armée ne fasse machine arrière.

Conclusions

Suivant les choix de vos joueurs, les personnages peuvent donc tout aussi bien avoir fui ou trahi pour assurer leur survie, s'être sacrifiés, avoir sauvé le futur premier Empereur ou provoqué sa chute.

Quoi qu'il en soit, une fois le scénario fini, expliquez aux joueurs ce qui se passe ensuite (voire si vous êtes encore en forme, décrivez leur les scénettes suivantes).

Si les personnages ont réussi à sauver la famille royale, leurs familles sont très richement récompensées par Wu Ji, un autel à leur nom est ajouté dans le temple des ancêtres du palais royal de Xianyang, Ying Zheng devient Roi, puis Empereur, le *Zhongguo* connaît enfin la paix et l'unité mais cela a coûté des centaines de milliers de vies. Des artisans font des soldats en terre cuite à l'effigie des personnages et les placent dans le tumulus de l'Empereur.

Si les personnages n'ont pas réussi à sauver la famille royale, les morts sont jetés dans une fosse commune, Yiren devient fou furieux et entame une guerre totale avec le Zhao avant de se faire assassiner. Son fils, Cheng Jiao, prend le pouvoir et le *Zhongguo* continue à être le lieux d'affrontements pendant encore quelques siècles.

Quelques monstres et PNJS typiques

Chef des hommes du Zhao

Aspects : Métal 4 Eau 4 Terre 4 Bois 4 Feu 3

Talents : Architecture 2, Histoire 3, Loi 1, Diplomatie 2, Héraldique 2, Art de la Guerre 4, Boxe 1, Chuishù 2, Jiànshù 3, Gongshù 1, Equitation 3

Manoeuvres : Boxe (/), Chuishù (Assommer), Jiànshù (Coup précis, Parade tournoyante, Harcèlement, Aveugler), Gongshù (Tir rapide)

Taos : Tao des Six Directions 3, Tao du Souffle destructeur 2, Tao du Corps renforcé 2, Tao de la Foudre soudaine 1, Tao des Dix Mille Mains 4

Chi : 48 **Souffle vital** : 25 (11/5/4/3/2) **Défense passive** : 10 **Renommée** : 60

Combattants types (soldats, bandits, insurgés, etc...)

Aspects : Métal 3 Eau 3 Terre 2 Bois 2 Feu 2

Talents : Jiànshù (ou une autre arme courante) 2, Equitation 1, Gongshù 1

Chi : 4 **Résistance** : 4 **Défense passive** : 6 **Renommée** : 2

Combattants d'élite expérimentés (Gao Tien, Jiangjin, Lin Baihu)

Aspects : Métal 4 Eau 4 Terre 3 Bois 3 Feu 3

Talents : Calligraphie 2, Histoire 2, Perception 2, Eloquence 3, Art de la Guerre 3, Dùnshù 2, Jiànshù 4, Equitation 2, Esquive 2

Manoeuvres : Dùnshù (Parade totale), Jiànshù (Coup précis, Coup double, Mise à distance),

Taos : Tao du Souffle destructeur 2, Tao du Bouclier invisible 1, Tao de la Foudre soudaine 2, Tao des Dix Mille Mains 1, Tao de la Présence sereine 3

Chi : 36 **Souffle vital** : 19 (7/5/4/2/1) **Défense passive** : 9 **Renommée** : 40

Enfants (Gao Jian Li, Gong Li Ying Zheng)

Aspects : Tous à 2, Terre à 3

Talents : Comme s'ils les avaient tous à 1, Gao Jian Li à Musique à 2

Manoeuvres et Taos : Néant

Chi : 12 **Souffle vital** : 19 (7/5/4/2/1) **Défense passive** : 6

jiāng shī mineurs

Aspects : Métal 4, Eau 2 (mais considérée comme à 4 pour les sauts), Bois 1, Feu 0, Terre 2

Chi 0, **Défense passive** 5 **Souffle vital** : 40 / 0

Talents : Griffes et mordre 3, Bondir 3, Esquive 2

Pouvoirs : Arme naturelle 3 (griffes et crocs), Armure naturelle 3, Terreur 9, Contamination

Note : Ces *jiāng shī* peuvent être appelés par Heureux Présage mais il ne peut y en avoir plus de six, il s'agit des corps de Qan Wong et de ses servants. L'un d'eux correspond à la description du corps de Qan Wong.