

Scénario Le Grand Tournoi

Synopsis :

Ce scénar a été testé avec 4 wu xia (Jin Li, Shan Qi, Sun Yuan et Xiu Yi) et un médecin (Bao Jin), mais il est tout à fait adaptable à un groupe plus disparate, il suffira d'insister d'avantage sur les intrigues autour du tournoi.

L'intrigue se situe après le scénario du Livre de Base, Main Gauche est toujours vivant, Yii et Tong aussi, mais des adaptations sont tout à fait possible. Les joueurs doivent se rendre à la demande de leur maître Main Gauche à un tournoi relativement secret organisé dans la petite ville de Finong, à la frontière Nord du Zhao. Ils doivent y représenter leur Shifu, pour déterminer qui sera à la tête de l'expédition, les PJ doivent s'affronter tous les 4 en présence du médecin au cas où...

Un mini tournoi est donc organisé entre les 4 : Jin Li contre Shan Qi d'un côté, et Sun Yuan et Xiu Yi. Le combat cesse à la première blessure, c'est d'ailleurs d'après Main Gauche que fonctionnera le tournoi de Finong. Yii, la fille de Main Gauche ne sera pas du voyage mais elle laisse un tendre baiser sur la joue de Jin Li le jour du départ. Le responsable du Voyage se voit confié une convocation sur une lame de bambou où les noms des différents membres du groupe sont mentionnés, Bao Jin y est signalé comme médecin du groupe, ce qui est tout à fait autorisé. Sans ce précieux

sésame il est bien entendu impossible de participer, mais il n'y a aucune raison que cela arrive....

Tong n'est plus avec son père depuis l'épisode des cavernes de glace, ce dernier a renvoyé son fils. Il est possible d'intégrer la séquence du renvoi devant tous les disciples, Main Gauche met d'ailleurs une gifle à son fils pour le punir de son odieux comportement durant sa disparition, et il lui brise son épée en public (s'inspirer de la scène de la dégradation d'A. Dreyfus, Bao Jin sera présent ce jour là tout comme le magistrat qui avait eu maille à partir avec lui, pour bien lui signifier que le temps où Tong était intouchable est fini). Tong part furieux en proférant des menaces à l'encontre des PJ.

Lors du voyage dans le Zhao s'attacher à décrire des troupes de cavaliers que les PJ vont régulièrement croiser, une arrestation pour contrôle est envisageable, qu'advient-il de la convocation pour le tournoi, sachant que le tournoi n'est pas connu des officiels et que cela pourrait mal se passer en cas de découverte.

Le tournoi est un peu particulier car il y a des combats officiels devant un public et qui cessent dès la première blessure, et des combats officieux avec des personnes inscrites ou, ces combats sont mortels dans la majorité des cas. Seuls les combats officiels permettent d'obtenir le prix, mais les combats officieux, y compris de simples défis lancés dans une auberge peuvent apporter de la renommée aux vainqueurs.

Durant tout le tournoi, plusieurs intrigues vont se croiser, il existe une chronologie mais tout reste très souple afin de permettre de proposer toujours quelque chose à faire aux joueurs :

La Revanche d'un Fils

Tong est présent au tournoi, il a fait jouer ses relations en se réclamant de son père. Les organisateurs du tournoi ignorent la rupture entre le père et le fils adoptif, ils l'ont autorisé à s'inscrire sans convocation, car l'un des organisateurs est un ancien élève de Main Gauche. Il a demandé à être inscrit sous un faux nom prétextant qu'il ne voulait pas de traitement privilégié.

En réalité, il sait que les PJ vont participer et pour arriver à ses fins il se doit de rester incognito, il est d'ailleurs déguisé, il s'est rasé les cheveux et s'est laissé pousser la barbe. Sur place, Tong va recruter des hommes de main qui vont attaquer d'autres membres du tournoi tout en laissant des indices pouvant faire accuser les PJs.

Une fausse victime est recrutée, elle prétendra avoir été attaqué par les persos. Elle se nomme Luo He, elle fait partie des personnes inscrites au tournoi, Tong l'a séduite et convaincu de l'aider en prétextant avoir été spolié par les PJs. Elle est experte dans le maniement de la lance, les PJs auront sans doute l'occasion de le découvrir.

Les Assassins de la Secte Sanglante

Des hommes sont également présents en marge du tournoi, ils font officiellement partie d'une secte appelée la Secte sanglante qui regroupe un certain nombre d'assassins.

Ils ont été engagés pour tuer les PJ par un membre de la SCI qui souhaite éliminer les témoins gênants des actions de Bec Rouge, ce dernier n'est pas au courant qu'un tel contrat ait été engagé.

Les assassins ne connaissent ni le nom ni le visage de la personne qui a passé le contrat, ils possèdent sur eux des portraits simplistes et les noms des PJ.

Les assassins tenteront d'agir discrètement, ils utilisent des armes empoisonnées (épée, poignard et flèches). Ils sont au nombre de 7, très déterminés ils vendront chèrement leur peau.

Le Prix

Le vainqueur du tournoi remporte cette année une magnifique épée, et bien entendu l'arme intéresse grandement le clan des Lames Glorieuses qui a envoyé un des siens,

en fait une des siennes tenter de la récupérer à l'issue du tournoi en s'en prenant directement au vainqueur soit par la ruse ou la séduction soit par la force si besoin est.

Elle se nomme Wei Lan surnommée Lames sanglantes. Elle utilise des poignards qu'elle manie avec une réelle efficacité puisqu'elle maîtrise le style du baiser mortel du papillon de métal (indiqué dans le livret de l'écran pp 16-17). Elle n'est pas inscrite au tournoi et séjourne dans une des auberges de la ville où elle assure un spectacle de danse fort prisé des hommes.

Wei Lan se montre très intéressé par les performances des différents combattants et si l'un des PJ se montre particulièrement talentueux et prometteur, il est tout à fait possible qu'elle tente une approche...

L'Auberge du Phénix Rayonnant

Dans cet établissement, un réseau de prostitution est installé, des enlèvements de femmes de passage, ou des attaques de convoi se déroulant plus loin permettent au réseau de s'approvisionner. Ce réseau a pour origine le royaume voisin du Qin et bénéficie de l'appui d'une personne importante de la capitale.

L'auberge du Phénix triomphant possède un vaste réseau souterrain qui accueille en permanence une douzaine de captive qui sont droguées et revendues au plus offrant.

Un homme de loi, Shen Chen Jung, mandaté par l'un des ministres du Zhao est sur place pour mener l'enquête, il met sa vie en danger et aura bien besoin de l'aide de vaillants héros (ils peuvent tomber sur lui alors qu'il se fait attaquer dans une ruelle, comme pour Bec Rouge, que feront alors les PJ).

L'homme de loi ne fait pas valoir ses prérogatives auprès du gouverneur de la ville, Gao Heng, car il le soupçonne d'être corrompu, c'est effectivement le cas mais il ignore l'existence du trafic, en revanche il obéit aux ordres d'un chef de clan qui est le véritable maître de la zone.

L'aubergiste, Ye Liang est parfaitement au courant de ce qu'il se passe chez lui mais il sera bien difficile de le faire parler.

Le réseau est dirigé d'une main de fer par un faux mendiant qui se promène dans la ville, il se nomme Jin Sui-To

Epaule d'Acier

Parmi les combattants, se trouve un manieur de masses d'arme aux épaules bien larges. C'est un Banyao buffle. Il est recherché par des soldats du Zhao pour avoir tué un gradé, ce dernier menaçait par son inexpérience et sa bêtise

de mettre en danger tout le régiment, une dispute éclata et Epaule d'acier tua accidentellement le sergent. Des soldats sont présents dans la ville pour assurer un semblant de sécurité, ils se payent surtout du bon temps mais tout va changer quand ils vont découvrir la présence d'Epaule d'acier.

A voir si les PJ viendront au secours de cette montagne de muscle, ou s'il sera arrêté sans recevoir aucune aide.

Les PJs peuvent également l'affronter en duel, il frappe vite et fort, en outre il utilise 1 masse d'armes. C'est un combattant loyal, qui arrête ses combats aux premiers sangs, il participe toutefois aux combats clandestins car il a besoin d'argent.

Le Terrible Bretteur

Parmi les combattants se trouve un combattant particulièrement dangereux, qui ne refuse jamais un combat et a tendance à éliminer définitivement ses adversaires. Il se nomme Ding Wang, surnommé *Lame de lumière*. Il utilise un Jian aux reflets argentés qui lui permettent d'aveugler ses adversaires lors des combats.

Il pratique un style original : la lame de lumière : les effets de la manœuvre aveugler sont automatiques grâce à ce style ; en outre, il est capable de faire tourner sa lame pour rendre l'attaque très difficilement détectable, l'adversaire perçoit des raies lumineuses qui bougent en tout sens et parmi eux se trouve l'épée (la défense active reçoit un malus de -3). En combat il n'hésite pas à faire très mal, et il est friand des défis en ville qui lui permettent d'assouvir ses pulsions meurtrières.

Il mesure 1,70m pour 60kg, il est brun avec des longs cheveux, il porte un chan pao blanc. Il rie beaucoup pendant les combats, n'hésitant pas à provoquer son adversaire pour mieux le surprendre. Il ne combat que très peu la nuit, car sa technique nécessite la présence du soleil ou du moins d'une source importante de lumière.

Pour les détails techniques concernant le style de *Lame de Lumière*, il faut se reporter au numéro 2 des Manuscrits de Linzi (disponible prochainement), en tout état de cause il suffit de décrire des effets lumineux lors des attaques de Ding Wang, ses effets lumineux aveuglent et handicapent grandement les adversaires en cas de soleil.

Liste des PNJs

Tong

Fils adoptif de Main Gauche qui cherche à se venger des PJs.

Luo He

Belle, brune, cheveux longs, Chan Pao bleuté, yeux noisettes, 20 ans. Alliée de Tong et experte en lance.

Wei Lan

Châtains clairs, yeux noirs et profonds, Chan Pao sombre, 25 ans, Feu 5. Magnifique membre des Lames Glorieuses, style du baiser mortel du papillon de métal.

Epaule d'Acier, Fu Changhai

2 m, très large, cheveux mi longs ébouriffés, nez large, une queue de buffle caché sous son Chan Pao Vert

Alliée de Tong et experte en lance.

Lame de Lumière, Ding Wang

1,70m pour 60kg, des longs cheveux bruns, Chan Pao blanc, sourire ou rire vicieux. Wu xia spécialiste de l'aveuglement

Shen Chen Jung

1,60m, rondouillard, fine moustache, Chan Pao noir, 30 ans. Enquêteur travaillant sur un réseau de prostitution.

Ye Liang

1,65, gros, brun, peau mate, 45 ans. Aubergiste du Phénix rayonnant.

Gao Heng

1,70m, mince, 50 ans, il ressemble à un vautour avec son long cou et sa calvitie. Gouverneur de la ville.

Gong Wang

1,80m, épée. Assassins de la secte sanglante.

Lhing Zhen

1,65m, dague. Assassins de la secte sanglante.

Pei Chun

1,50m, arc. Assassins de la secte sanglante.

Xue Chao

1,70m, épée. Assassins de la secte sanglante.

Song Jin

1,65m, poignard. Assassins de la secte sanglante.

Cai Fu

1,55m, épée. Assassins de la secte sanglante.

Huang Xin

1,70m, poignard. Assassins de la secte sanglante.

Ciu Changhai

1,60, plutôt gros. Candidat malheureux au poste de médecin officiel du tournoi.

Lao Ting

1,70, mince, une longue moustache, 40 ans environ. Il possède une arme enduite d'une drogue anesthésiante, c'est un complice de Tong.

Chronologie

J-3 mois

Tong est renvoyé par son père.

J-3 semaines

Arrivée de la convocation, avec un laissez passer autorisant le groupe à voyager dans le Zhao

Arrivée de Tong à Finong

J-2 semaines

Départ des PJ vers Finong

Attaque de pauvres paysans par des brigands devant les PJs avec des soldats au loin qui ne vont pas forcément penser que les PJ sont des gentils

Rencontre entre Tong et Luo He

J-1 semaine

Rencontre avec une troupe de soldats, contrôle des identités et des laissez-passer. Si les PJs ne sont pas habiles, ils pourraient se faire confisquer leur invitation avec les conséquences que l'on peut imaginer.

Lors du trajet, possibilité d'une bagarre dans une auberge avec quelques alcoolos, éventuellement des marchands avec conséquences fâcheuses à l'arrivée...

Le voyage est assez long, les paysages sont monotones et le temps peu agréable, il pleut durant plus de la moitié du trajet.

Jour J

Arrivée des PJ à Finong, description de la ville, de sa grande arène pour le combat : c'est une sorte d'estrade en terre légèrement surélevé pour permettre aux spectateurs de regarder en toute tranquillité, il y a une bordure tout autour

Les persos se voient expliquer les règles : un arbitre officie ainsi que 4 assistants sont répartis autour de l'arène, ils sont chargés de vérifier le bon déroulement du combat, seul l'arbitre principal est en mesure de stopper le combat. Le combat s'arrête en cas de sortie de l'arène, en cas de KO, en cas de blessure entraînant une forte hémorragie. La règle officielle est d'arrêter le combat à la première blessure sérieuse mais les PJs se rendront compte que cette règle n'est pas toujours respectée. Toutes les armes sont autorisées à l'exception des armes de traits, il est interdit de lancer son arme en direction de l'adversaire. Les armes sont vérifiées par les arbitres afin d'éviter la présence d'une lame empoisonnée.

Ils doivent donner leur accréditation à moins qu'ils l'aient perdue, dans ce cas les choses seront plus compliquées

Bao Jin doit passer un test avant de pouvoir devenir médecin officiel du tournoi. Il risque de faire des jaloux car il n'était pas le seul sur les rangs et en particulier, Ciu Changhai,

un protégé du gouverneur sera sans doute écarté.

Il n'y a plus beaucoup de places dans les auberges, il faudra faire preuve de diplomatie et de charme pour obtenir une place. Sinon, il est toujours possible de dormir dans une des granges affectées aux combattants les plus pauvres, avec les risques de vols et de bagarres...

Si Bao Jin a fait les démarches pour être médecin officiel il bénéficie d'un logement mais pour lui seul, à moins de la jouer en finesse...

J+1

Début du tournoi, rencontre avec différents combattants dont Epaule d'Acier et Ding Wang.

Les persos se voient attribués leurs premiers adversaires, ils sont tous de niveau faible (2 en métal, en eau, 1 en esquive et 2 en jianshu)

Arrivée des assassins de la Secte Sanglante, ils s'installent dans une des auberges de la ville.

Les PJs vont certainement surprendre des conversations concernant les combats officiels, il y a des paris et de l'argent à gagner pour les combattants. Si l'on interroge les arbitres ou des organisateurs du tournoi officiel ils prendront un air offusqué mais en insistant on peut obtenir de précieux renseignements.

Ding Wang ne fait pas de mystère sur sa participation à ce type d'affrontements. Tout doit être fait pour encourager les PJs à participer à ces combats. Bao Jin se voit proposer d'aller sur place pour soigner les blessures sérieuses des combattants par exemple.

J+2

Tong et Luo He tentent discrètement de discréditer les PJ en créant un incident pour les faire arrêter, ils agissent dans l'ombre.

Les assassins commencent la filature des PJs

Le tournoi se poursuit mais dorénavant les adversaires sont plus forts (3 en métal et 2 ou 3 en eau, 2 en esquive, 2 en Jianshu ou Qianshu)

Début des combats officiels dans les arrières cours ou en souterrain (cage de fer, panneaux coulissants, attachés avec une longue chaîne à son adversaire).

Epaule d'Acier participe et tue un adversaire qui va s'avérer être un soldat, d'autres dans la salle vont alors reconnaître l'ancien guerrier et entreprendre de le suivre pour se venger...

Si les PJs se sont montrés efficaces lors des premières rencontres, Wei Lan tente une approche un soir dans une auberge où elle joue les danseuses. L'autre possibilité est de faire se rendre les PJs au spectacle de la belle, ils ne devraient pas résister à ses charmes. Mais ils ne sont pas les seuls et une rivalité peut être réglée par le biais d'un combat officiel pour le plus grand bonheur de la belle...

Eventuelle rencontre des PJs avec Epaule d'Acier.

J+3

Arrivée de Shen Chen Jung pour mener son enquête Ding Wang tue un adversaire devant les PJs lors du tournoi officiel mais il n'a pas d'ennui, les arbitres font mine de ne pas avoir remarqué et la thèse de l'accident est confirmée.

Le tournoi officiel se poursuit mais les adversaires sont plus coriaces, il est tout à fait possible qu'une partie des PJs se fassent éliminer, il serait bien qu'au moins l'un d'entre eux poursuive le tournoi.

Un des adversaires, Lao Ting, a une lame empoisonnée, c'est un allié de Tong, ils ont soudoyé un des arbitres pour faire valider la lame, il y a un produit soporifique, le PJ se sentira plus faible (Résistance SR 11, si échec malus de -2 à toutes ses actions pendant 1 heure). Il sera bien difficile de prendre le fautif, l'arme étant rapidement et discrètement nettoyée par un comparse.

Poursuite du tournoi officieux, les combats sont de plus en plus violents mais les participants sont nombreux, (combats dans l'eau, dans une salle à peine éclairée avec un flambeau dans une main).

Si les PJs n'ont pas encore rencontré Epaulé d'Acier, il n'est pas trop tard. Il traîne beaucoup en ville et bien sûr dans les combats officieux.

J+4

Les assassins de la Secte Sanglante passent à l'action, s'ils ne sont pas éliminés, ils recommenceront. S'ils sont capturés, ils pourront seulement expliquer qu'on leur a donné le signalement des persos avec l'ordre de les tuer mais c'est tout. L'attaque aura certainement lieu de nuit ou du moins le soir après le tournoi ou au retour d'un combat officieux, si les PJs sont divisés, les Assassins le seront aussi. Le combat est épique, les Assassins sont parfaitement entraînés et le poison sur leur lame est un paralysant léger (Résistance SR 9, malus de -1 en cas d'échec), ils tiennent à diminuer la résistance des PJs mais ils ont tout de même un amour du travail bien fait qui passe par un adversaire en forme correcte ou pas loin !

Une femme est retrouvée morte, elle avait tenté de parler avec Shen Chen Jung, les PJs les ont sans doute aperçu en train de parler, ils accuseront peut être à tort l'enquêteur. Elle a été étranglée mais empoisonnée auparavant. L'enquête peut mener jusqu'à l'auberge mais il faudra agir avec tact pour obtenir des renseignements.

Combats officieux (dans une salle avec des objets tranchants suspendus au plafond et mobiles, dans un amoncellement de structures en bois fragiles)

J+5

Epaulé d'Acier a des soucis avec des soldats, sans l'intervention des PJs il risque être sérieusement blessé voir tué.

Tong affronte les PJs avec l'aide de Luo He et de

de quelques hommes de main.

Shen Chen Jung retrouve une jeune femme visiblement droguée, si les PJs sont avec lui, pas de problème majeur, sinon il va être suivi de très près et on va lui mettre « un peu la pression ».

Les combats officiels attirent de plus en plus de monde, Tong affronte un des PJs en tenant de ne pas se faire reconnaître mais son identité n'est pas difficile à découvrir. Dans tous les cas, il passe à l'action avec la complicité de Luo He en dehors du tournoi ou directement si les PJs le reconnaissent et lui font du rentre dedans, mais il a des alliées autour de l'arène

J+6

Shen Chen Jung est toujours suivi et comme il ne veut pas céder face aux menaces, il est assassiné si les PJ n'interviennent pas, son corps est retrouvé dans une ruelle. Si les assassins sont interceptés ils déclareront sous la torture avoir été embauché par Ye Liang, l'aubergiste. Interroger ce dernier, s'avérera plus difficile, il a des amis puissants qui n'hésiteront pas à produire des faux témoins pour l'innocenter. Les choses risquent sérieusement se compliquer pour les PJs. L'aubergiste ne dénoncera jamais le chef du réseau sauf si les PJs agissent avec une grande habileté, la torture ne donnera pas grand-chose, il a trop peur des conséquences d'un aveu.

Si Tong est vivant il fera accuser les PJs du meurtre, sinon un témoin payé par le réseau pourra le faire si les PJs ont montré de la sympathie pour Shen Chen Jung ou l'ont aidé dans son enquête en lui sauvant la vie par exemple.

Si Tong est mort, sa complice peut chercher à se venger à condition d'être vivante elle aussi. Tong avait quelques amis en ville qui eux aussi pourraient chercher à se venger en compromettant les PJs, voir en les éliminant purement et simplement.

Si les PJs ont tué Tong en public, ils peuvent également avoir des ennuis avec la justice, le meurtre est sévèrement puni. Ils peuvent être sauvés par Shen Chen Jung, Epaulé d'Acier voir Wei Lan (une histoire d'amour avec elle est tout à fait envisageable si parmi les PJs se cache un beau bretteur, elle peut également tenter de séduire un PJ pour qu'il l'aide à voler l'épée et mieux le dénoncer ensuite pour lui faire porter le chapeau...)

J+7

Fin du Tournoi

Si Shen Chen Jung est toujours en vie, l'enquête peut se poursuivre mais le chef de réseau doit rester le plus longtemps aux yeux des PJs, l'aubergiste. Le démantèlement du réseau est délicat, les PJs devraient à peine entrevoir la corrélation entre le tournoi, la venue de nombreux combattants et spectateurs et les méandres du réseau en liaison avec le Qin.

Les assassins repassent à l'action si les PJs ne les ont pas éliminés, toujours discrètement. Le combat est sans merci. S'il y a eu quelques survivants après la première confrontation ils se sont fait discrets mais attaquent tout de même.

Wei Lan tente de voler l'épée au vainqueur, la mission sera plus drôle si un des PJs est victorieux, les PJs risquent la surprise, une poursuite peut s'engager. Elle est déterminée et n'hésitera pas à tuer quiconque tentera de l'empêcher dans sa mission. Elle ne parlera pas si elle est capturée.

J+8

Les PJs quittent Finong et repartent en direction de Nao avec ou sans l'épée. Ils reverront très certainement Wei Lan si elle n'a pas été tuée.

Crédits

Auteur :
StephLong

Éléments graphiques :
Aleski Briclot à la sauce KongFuZi

Maquette :
KongFuZi

Droits d'auteur Qin :
Qin est édité par le 7ème Cercle
SARL titre et marque déposés.

© 2005 Le 7ème Cercle
Tous droits réservés.

Le 7ème Cercle – 60 rue du Hâ
33000 Bordeaux

<http://www.7emecercle.com>
<http://www.nekocorp.fr>

Sites Web

<http://qin.tharaud.net/>
<http://errance.eternelle.free.fr/>