

## Scénario

# Un suishou dans le chenil

### Préambule

Ce court scénario peut se dérouler dans n'importe quels Royaumes combattants. Il est juste nécessaire de le faire jouer dans un environnement campagnard et rural dans un petit village, perdu dans les landes ou dans les steppes, longeant une route empruntée par les Héros.

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

Il peut aisément s'ajouter comme ellipse, courte aventure à un trajet prévu dans le cadre d'une trame scénaristique plus complexe établie par le Meneur. C'est l'occasion pour les joueurs, en passant, de prêter main forte héroïquement à un pauvre petit village terrifié et sans défense face à une menace perfide. Ils auront aussi l'occasion de combattre et vaincre une funeste et sournoise créature surnaturelle, un *Suishou* (page 245).

Il est conseillé de disposer d'un **Exorciste** au sein du groupe de personnages. En effet, il sera d'un grand secours face à cette espèce de mort-vivant.

J'invite et propose éventuellement à un meneur et joueur débutants de vivre cette aventure en duo d'initiation et découverte de Qin, le jeu de rôles. Ce scénario peut aisément se vivre par un *Da Xia* ou *Wu xia* solitaire interprété par

l'unique joueur. Le Meneur de Jeu devrait alors revoir le nombre de sbires à opposer à l'Héros.

Pour ce faire, *Fung Xe, chevalier errant*, pré-tiré issu du livre de base, à la page 130, fera très bien l'affaire ! Bien évidemment, le joueur avec l'aide du meneur peut forger son propre personnage.

### Synopsis

Un misérable *Suishou*, mort-vivant ayant pris la possession d'un chien, sème la mort et l'horreur dans un paisible et inoffensif village rural. En son sein, tous vivent dans la terreur et sont loin d'imaginer la présence de cet être maléfique. Celui-ci se terre au sein même du village parmi un élevage de chiens destinés à la boucherie, tel le loup au sein de la bergerie, où l'on ne pense pas être le pauvre mouton...

Les Héros vont devoir percer cette tromperie et débusquer l'animal afin de lui donner *l'hallali*. Ils auront aussi à défendre le village d'une bande de voleurs vils et couards qui profitent de la psychose ambiante pour commettre en toute impunité des rapines et vols aux domiciles désertés des paysans apeurés, tous réfugiés au sein de la grande salle commune de l'auberge, en sécurité... Le malheur des uns profite toujours aux autres mais, cette fois-ci, cela ne restera pas impuni ! Une belle brochette de Spires qui passeront au fil du jiàn.

# Scénario – Un suishou dans le chenil

## Avant tout

### **Par rapport au Suishou**

Voici les quelques événements survenus tout récemment qui ont réussi à terrifier ces pauvres villageois incrédules, superstitieux et surtout sans défense. La plupart des ces malheurs sont le fait du Suishou mais l'un d'entre eux a été commis par un truand sans scrupule et ceci a réussi à augmenter la psychose ambiante !

Ces événements peuvent être relatés par les villageois en les questionnant. Tous les événements qui vont suivre par la suite se dérouleront pendant la présence des Héros.

Plusieurs poulaillers ont été maintes fois décimés au grand dam de leurs propriétaires ruinés. Les bêtes ont été sauvagement tuées. Il ne reste plus qu'un amas de chair difforme et sanguinolente.

Un berger, dans son abri de pierre perdu dans les plaines a été tué, saigné à mort. Il n'a été retrouvé que quelques jours plus tard par l'homme qui devait le remplacer. Celui-ci est toujours en état de choc, complètement prostré, ce qui terrifie grandement les autres habitants !

Une famille complète a été égorgée sauvagement. Cela a porté le coup de grâce de l'horreur et a poussé la peur des villageois à son paroxysme. C'est un vulgaire (et violent) voleur qui a commis ce crime après s'être rendu compte que cette demeure ne recelait rien de bien important. De rage, il s'est mis à tuer tout le monde. C'est ce dernier événement qui a interpellé la bande de pillards et qui les a

fait rappliquer sur place pour en profiter lâchement. Nos Héros, en se rendant sur place, pourront constater qu'ils sont bien tous morts et qu'aucun bien de valeur n'a été dérobé. Par contre, un simple test au SR de 7 réussi en Aspect Métal ou en Talent Médecine ou, au choix, suivant l'arme du crime, Daoshù (poignard) ou Jiànshù (escrime) permet aux Héros de se rendre compte que ces blessures – certes horribles – ont été commises à l'aide une arme tranchante et pointue et qu'il s'agit de l'œuvre d'un forcené.

### **Note pour le Meneur de Jeu**

Il faut prévoir que la plupart des événements de ce scénario vont se dérouler à la faveur de la nuit, là où les peurs sont exacerbées ou les mouvements dissimulés ou discrets.

Le Meneur de jeu peut noter que la plupart des événements se passeront la nuit, dans l'obscurité de la fin de journée avec tous les désavantages et diminutions de vision que ceci engendre. Des éléments peuvent être non perçus ou mal perçus.

Ainsi, chaque Héros, sauf Talents, Dons, Faiblesses ou Taos particuliers ou contraires, se voit pénalisé par un SR augmenté de 3 (dans l'obscurité).

### **Du côté des pilleurs**

La bande de pillards qui actuellement cambriolent et dévalisent les maisons abandonnées par les villageois apeurés n'a jamais pris la peine de s'aventurer en ces lieux. Il y avait mieux à faire sur les routes de passage en se comportant comme des bandits de grands chemins ou, de temps en temps, à prendre d'assaut une bâtisse isolée offrant peu de résistance, deux tâches moins risquées et plus susceptibles de rapporter un butin conséquent.

# Scénario – Un suishou dans le chenil

Mais la renommée de cette histoire de massacres horribles et de la désertion des maisons isolés par les villageois venus se réfugier cloîtrés dans la salle commune de l'auberge du village, tous volets clos, les a attirés tels des rapaces sans vergogne. Vautours se nourrissant de la peur et du malheur d'autrui.

Ils n'ont jamais fait parlé d'eux dans cette région et y sont totalement inconnus.

## En passant

Les Héros (PJ) arrivent à la tombée de la nuit, à hauteur d'un village. Ils ont probablement l'idée d'y passer la nuit. Ce ne sera peut-être pas faste mais les nuits sont froides en ces latitudes et on peut y faire de bien mauvaises rencontres.

A l'idée d'une agréable soirée en perspective, ils abordent celui-ci tranquillement et gaiement. Mais très vite, juste après avoir franchi le mur d'enceinte, un simple talus de terre, tout semble bien étrangement calme.

### Mise en scène

*Le groupe traverse vite le village composé de quelques maisons éparpillées tout au autour du chemin central qui forme l'axe principal du hameau. Là où normalement quelques paysans reviennent des champs et où les marchands rangent leur déballage, la place au cœur du village est déserte. Ici tout est silencieux et vide. Aucune âme qui vive. Aucun bruit, aucune lumière ne filtrent des maisons. Le village aurait-il été dévasté ou abandonné ? Il ne semble pas...*

Les Héros en enquêtant un peu plus sur place, remarqueront que l'auberge est occupée. Un murmure semble s'en

échapper, des traits de lumière fusent des volets clos. Une faible fumerolle s'échappe d'une cheminée émergeant d'un toit de chaume.

En s'approchant, il semble qu'elle soit bondée car, à l'approche des Héros, le tumulte augmente, finissant même par ressembler à un brouhaha hystérique ! La porte semble barricadée de l'intérieur.

Si les Héros ne montrent pas d'hostilité, on les fera rentrer, soulagé. Sinon, il y a fort à parier qu'ils défonceront la porte et se rendront compte eux-mêmes du spectacle. Espérons qui ne leur vienne pas l'idée de bouter le feu au bâtiment ? Dans ce cas, tout le monde s'enfuit précipitamment, tout le village. De nombreux morts seront alors à déplorer, piétinés dans la panique.

### Mise en scène

*A l'intérieur, tout le village est rassemblé. Les paysans possèdent tous une mine apeurée et exténuée et ils ne cachent par leur joie ou leur soulagement de voir arriver de véritables Héros. Le chef du village les invite à s'asseoir et à partager un repas pour leur narrer les derniers événements qui se sont déroulés en ces lieux.*

Le Meneur de jeu peut se servir de la section précédente intitulé « Avant tout » pour faire comprendre la situation aux Héros. Il ne faut pas beaucoup de temps pour que le chef du village en appelle à leur devoir et vaillance pour leur porter secours.

Une proposition que de nobles Héros ne devraient refuser.

S'ils devaient refuser – mais pourquoi jouer à Qin dans ce cas ? – le Meneur de jeu devrait attribuer à nos Héros (sic) un **Fait marquant** peu glorieux ! Peut-être qu'un beau jour, un Wu Xia leur fera payer cette infamie, rendant justice pour les plus faibles et misérables ?

Ils sont très pauvres et n'ont rien d'autre à offrir et à proposer que le gîte et

*Scénario - Un  
suishou dans le chenil*

le couvert, le tout donné avec bonté et  
beaucoup de gentillesse.

# Scénario – Un suishou dans le chenil

## Les Pillards, de vulgaires profiteurs

### Origine

Les pillards ont rappliqué ici pour dévaliser le village suite aux rumeurs. De plus, aucune résistance n'est à prévoir étant donné qu'à la nuit tombée, chacun quitte sa demeure pour se réfugier au sein de l'auberge.

Sans le savoir, les pillards sont arrivés environ sur place au même moment que nos Héros et ne se doutent pas de leur présence. Ils auront bien vite l'occasion de faire connaissance avec la froideur métallique de leurs armes.

### Note pour le Meneur de jeu

Concernant le nombre de sbires à opposer aux Héros, le Meneur de jeu pourrait d'emblée en placer un nombre équivalent au groupe des Héros – chacun le sien – et pour augmenter la tension et ajouter un aspect stratégique à la scène de bataille en ajouter quelques-uns en supplément.

Par la suite, si les Héros sont coriaces ou si vraiment ils n'en font qu'une bouchée, il aura encore l'occasion, à chaque situation, d'en rajouter une fournée. Une arrivée impromptue de renforts alertés.

### Développement

Le Meneur de jeu est invité à distiller les événements suivants comme autant de fausses pistes qui peuvent faire penser aux Héros qu'il ne s'agit que d'une simple affaire de brigandage montée en tête d'épingle.

D'ailleurs, nos Héros rencontreront les pillards lors de leur pérégrination au sein du village et aux alentours. Les

méfais des bandits croiseront ceux commis par le suishou.

### Aperçus au loin

Les Héros font cette rencontre au cœur de village. Le Meneur de jeu veillera à faire intervenir un élément pour les distraire ou ralentir s'ils venaient à se lancer à leur poursuite.

En effet, l'essentiel est que nos Héros se mettent à penser que tout cela est dû à ce groupe d'hommes entraperçu !

### Mise en scène

*Dans le village, au détour d'une habitation, on voit se faufiler un petit groupe d'hommes... ils semblent se déplacer furtivement et avec précaution.*

Sur place, ils remarqueront par la suite des traces de pas d'un petit groupe d'hommes. S'ils leur tombent dessus, ceux-ci essaient de s'enfuir et se feront abattre pendant leur fuite ou auront réussi à sauver leur peau et nos Héros n'auraient pas l'occasion de les interroger.

En cas de fuite, nos Héros (attaquants) disposent d'un bonus au **SR de +2**, les défenseurs (les pillards) s'enfuyant.

### Un parfait inconnu

Les Héros trouvent un homme complètement inconnu des autres villageois. Ils se poseront la question de savoir ce que fabrique cet homme ici, et mort de surcroît ?

### Mise en scène

*Les Héros tombent sur le cadavre d'un homme armé et aux habits de voyage usés. Son visage et ses membres sont tailladés d'anciennes blessures de guerre. Mais il a été mordu sauvagement à la gorge ce qui l'a tué presque sur le coup.*

# Scénario - Un suishou dans le chenil

En fait, il s'agit de l'un des voleurs du groupe qui s'est fait surprendre et tuer par le suishou.

## **En patrouille**

Il n'y a plus de doutes ici que ces hommes qui traînent dans le village sont de pitoyables voleurs...

## **Mise en scène**

*Les Héros dans le village surprennent les pillards sortant juste d'une maison les bras chargés d'affaires.*

Les Héros possèdent l'avantage d'agir les premiers, les pillards devant laisser tomber les affaires qui les encombrant pour se saisir de leurs armes.

## **Mise à sac**

Les Héros se rendent compte ici que ces bandits sont sans scrupules.

## **Mise en scène**

*Un rougeoiement sinistre apparaît non loin dans le ciel. Celui-ci semble s'embraser. Des craquements et petites explosions se font entendre et détonnent de toutes parts. Des flammes se mettent à émerger des toitures !*

Les Héros vont probablement accourir sur place avec les villageois pour maîtriser l'incendie.

## **Mise en scène**

*Sur place, tout autour de la ferme en flammes, les corps des membres de la famille de cette ferme. Pris de panique, ils s'étaient éparpillés dans toutes les directions et ont été lâchement abattus d'une flèche dans le dos. Ils allaient probablement se rendre à l'auberge avec les autres et ils ont dû probablement se faire surprendre par les bandits.*

## **Acculés**

À ce stade, les Héros sont parvenus à poursuivre les pillards. Ceux-ci rentrent dans une maison pour y tenir le siège et espèrent pouvoir défendre *chèrement* leur peau.

## **Mise en scène**

*Les pillards se sont retranchés dans la maison. Ils ont vite obstrué les fenêtres en fermant les volets et ont condamné les entrées avec du mobilier. Avec quelques coups de hache, ils ont pratiqué quelques ouvertures dans les volets pour disposer de meurtrières par lesquelles ils canarderont les Héros.*

Les pillards disposent d'arcs et d'un grand stock de flèches entreposées dans des carquois.

Les Héros ont plusieurs façons de neutraliser les bandits retranchés dans cette bâtisse.

Soit ils donnent l'assaut pur et simple du bâtiment, mais ils ressentent un malus de **SR allant de +1 à +4** (couverture avec une cible couverte, page 181) dû à la couverture des défenseurs.

Soit ils usent de ruse et de stratégie. Ils peuvent par exemple essayer d'atteindre la toiture et leur tomber dessus du ciel.

Soit ils se mettent à incendier le toit de chaume pour les enfumer et les forcer à s'enfuir à moitié asphyxié et les abattre à leur sortie. Enfin, dans cette option, une famille aura quand même perdu toutes ses affaires et sa demeure... question réputation, il y a mieux que de passer pour des incendiaires.



# Scénario – Un suishou dans le chenil

## Un suishou, cruel chien-loup

### Développement

Le Meneur de jeu trouvera par la suite une série d'actes commis par le suishou. Compte tenu du fait qu'il doit s'échapper de l'enclos et y revenir avant l'aube, ni vu, ni connu, un évènement notable pourrait se produire chaque nuit. La macabre découverte pourrait être faite au matin.

Pour rappel, les exactions des pillards se déroulent au libre choix du Meneur de jeu. A lui de choisir entre la rencontre fortuite ou voulue afin d'égarer ou retarder la progression des Héros et d'instaurer une certaine confusion dans leurs esprits.

### Suishou

**Celui-ci se cache parmi les chiens d'élevage. Le Meneur de jeu prend les caractéristiques d'un suishou loup. Il commet ses crimes à la faveur de la nuit, s'échappant de l'enclos par un bond prodigieux (test d'Eau). Afin de rester dissimulé parmi les chiens, sans se faire repérer, il s'arrange pour passer inaperçu, réussissant un test de Discrétion (Eau) de SR 7. Il a l'apparence d'un gros chien-loup.**

### Conséquences

Les Héros devraient comprendre que ces actes horribles sont commis par un animal. Dans la région, il n'est pas fait état d'animaux sauvages si violents et si audacieux pour s'attaquer à des villageois si proche de l'agitation et du tumulte de la

vie rurale. Un animal plus fort que la moyenne. Un exorciste au sein du groupe ou un jet de **Talent d'Exorcisme** (Terre) réussi avec SR de 9 permettrait d'évoquer la présence d'un suishou. Ensuite, on peut remarquer la présence d'un élevage de chiens destinés à la boucherie et un esprit de déduction ou un jet de **Talent d'Investigation** (Bois) réussi avec un SR de 9 pourront imaginer que le suishou s'y cache.

### En rase campagne

Si nos Héros se déplacent en rase campagne, ils feront une bien macabre découverte. Un petit groupe de voyageurs, se déplaçant sans escorte sur une route perdue traversant une bambouseraie touffue et dense, s'est fait surprendre et assassiner.

### Mise en scène

*Plusieurs corps sont étendus par terre, horriblement lacérés et déchiquetés. Le sol spongieux est gorgé de leur sang et a pris une teinte brunâtre. Ils sont encore tous rassemblés en groupe. Ils ne semblent pas s'être enfuis et avoir été abattus par la suite. Ils semblent être tombés là, sur place, raides morts. Tous leurs effets sont encore là, baluchons et sacs. Leurs armes ne sont même pas dégainées, encore rangées dans leur fourreau.*

Ils ont été lacérés par une bête sauvage. Mais il n'y a comme pas eu de résistance. Tout a dû se passer très vite et il ne semble y avoir eu que très peu d'agresseurs, voire un seul. Une meute de loups ou autres animaux sauvages et carnivores ne semblent pas être à l'origine de ce massacre.

### Morne plaine

Cette scène peut se dérouler si nos Héros sont prêts à arrêter le suishou ou

## suishou dans le chenil

qu'ils le poursuivent avec une bonne chance de le rattraper et que cela n'est pas encore dans les plans du Meneur de jeu. Un petit « empêchement » *deus ex machina* en quelque sorte.

### Mise en scène

*Traversant une plaine, jadis témoin d'une sinistre et terrible bataille, nos Héros se font surprendre et terrifier par une petite colonne de soldats tombés sur le champ de bataille (page 244). On ne les voit pas mais la terreur qu'ils inspirent est bien perceptible.*

Ils ne feront rien d'autre que les terrifier. Ils ne sont pas placés ici comme véritables adversaires qu'il faut anéantir ou exorciser. Un exorciste pourrait revenir par la suite sur place et faire le nécessaire. Ils n'attaqueront pas et n'essaieront pas de prendre possession du corps des Héros.

## Attaque de loups

Alors que les Héros traversent les bois, une meute de loups très agressifs se met à les attaquer féroce. Ils ne semblent pas décidés à fuir la queue entre les jambes si ça devait tourner mal.

Les loups, menés par le suishou, ne vont pas battre en retraite. Celui-ci ne prendra pas part au combat.

### Mise en scène

*Crocs menaçants, poils hérissés, yeux comme fous, les loups se jettent sur nos Héros de toutes parts. Ils semblent s'acharner contre ceux-ci sans raison et pleins de rage.*

*Un loup (le suishou en fait) se tient à l'écart et ne prend pas part au combat et s'en va très vite, comme s'il avait donné ses ordres à ses larbins.*

## Voyageur égaré

Un voyageur s'est fait attaqué mais il n'est pas mort. Avec de bons soins, les Héros pourront le ramener vivant au village et en savoir plus grâce à son témoignage.

Un test de **Talent Médecine** (Bois) au SR de 9 permettra aux Héros de le garder en vie.

Il indique aux Héros qu'il a été attaqué par un loup, à la force et à la vitesse prodigieuse qui n'avait rien de commun !

### Mise en scène

*En bordure d'un chemin, les Héros apercevront une forme recroquevillée sur elle-même, toute meurtrie. Il est mourant et respire difficilement.*



# Scénario – Un suishou dans le chenil

## Epilogue

Nos Héros doivent avoir apporté leur secours à ce pauvre village terrifié et l'avoir débarrassé du suishou et de la racaille qui le pillait.

Cette aventure devrait apporter à chacun des personnages, au moins 3 **points d'Apprentissage** (PA). Libre au Meneur de fixer précisément le nombre pour chacun des Héros.

Durant cette aventure, nos Héros auront accompli le(s) **Fait(s)** suivant(s) :

- rapporter la tête d'une bête sauvage qui terrorisait le village (2 points) ;
- utiliser des moyens extraordinaires en combat (Tao / Magie) (2 points) ;
- se battre contre les pillards (1 point) ;
- etc.

Chacun de ces faits est constaté par une foule de témoins sans importance (un village), procurant un **Vecteur de 3**. A coup sûr, cette aventure devrait constituer pour chacun des Héros un retentissant **Fait marquant** ! Félicitations !

**Pitche**

[phverheve@tiscali.be](mailto:phverheve@tiscali.be)

**Kitkat**

**pour sa relecture attentive et ses commentaires pertinents. Merci !**

## Les Personnages non-joueurs

### *Pilleurs, Sbires*

Vils et méprisables voleurs de grand chemin profitant de la détresse de pauvres victimes déjà épouvantées et misérables, ils parcourent les chemins à la recherche de proies faciles et de coups juteux, surtout essayant bien d'éviter les escarmouches ou une résistance trop grande, préférant, couards, s'enfuir au plus vite, au plus loin...

Les pillards 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

### *Suishou, Esprit*

Cf. page 245.

### *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.

Elles sont toutes regroupées avec ce document. Le tout compressé sous format .rar .