

## Le maître et la lame

Ce scénario a été joué par une équipe de cinq P.J. Celle-ci comprenait un maître artisan forgeron, un messenger/assassin, un exorciste, un guerrier et un moine taoïste. Il importe que le maître forgeron connaisse bien son rôle : à la fois créateur d'armes fabuleuses mais aussi mentor de celles-ci à travers les diverses étapes de leur évolution vers la conscience...

### *L'histoire*

Hampe du soir a disparu depuis cinq jours. Cette hampe éveillée appartient à Dame Téa, épouse du seigneur Ling Ming, décédé depuis peu. Celui-ci a été désigné comme porteur de l'arme, soixante ans plus tôt. Malgré l'enquête menée, aucune trace du baobei n'a été retrouvée. Dame Téa s'inquiète et a envoyé le messenger quérir l'artisan qui a forgé l'arme: Maître Lu Ha. De là, le messenger est parvenu chez Gunta, l'actuel successeur du maître forgeron. Non sans mal. Il est accompagné d'un exorciste, un guerrier et d'un moine taoïste.

Hampe du soir - une lance d'une grande valeur - a atteint un nouveau stade d'évolution. L'arme paniquée par les changements s'opérant en elle n'a su maîtriser son envol. Elle peut effectivement depuis peu se mouvoir une dizaine de minutes à 1,50 m. du sol et sans porteur. Cette mue doit la conduire au pouvoir hampe de terre : elle pourra alors provoquer un tremblement de terre (en forme d'éventail, à partir du héros et

jusqu'à 20 mètres autour de son porteur.<sup>1</sup>). Mais maîtrisant mal son nouveau pouvoir, l'arme pourrait provoquer un séisme d'une ampleur bien plus grande. Elle s'est réfugiée dans le premier village à une dizaine de kilomètres de son porteur. Trois personnes ont vu l'arme mais ils ont chacun une bonne raison de se taire.

Le pouvoir d'invocations de reliques associées à l'emprise du forgeron sur les baobeis devraient permettre de retrouver l'arme avant le dernier sursaut. Les P.J. ont vingt-quatre heures pour retrouver Hampe du soir et la rassurer. S'ils échouent, le pouvoir de hampe de terre provoquera un tremblement de terre assez conséquent pour détruire une province entière. L'arme elle-même ne pourrait subsister à cette catastrophe et elle pourrait revenir à son état initial : faite de minerais de fer, de copeaux d'ajoncs qui l'ont rendue si flexible et d'écorces de pin, celles-ci ayant alimentées le feu servant à associer tous ces éléments.

### *Au commencement*

Une pluie battante tombe sur les confins de la province du Chu, au Sud Est de la Chine - en ce début de soirée d'automne. Au pied de la montagne Huangshan s'est retiré le maître forgeron Gunta Hoo Gumo. Il vit en ermite depuis une quinzaine d'années mais ne dédaigne pas recevoir la visite de ceux et celles qui aspirent à manier l'arme fabuleuse : un baobei.

---

1 Voir Livre de règle Wuxia 2ème édition, page 88.

Hoo Gumo est le digne élève d'un forgeron taoïste réputé, Maître Lu Ha, domicilié à l'époque près de la capitale du Chu. Celui-ci s'est éteint, très âgé, il y a vingt ans. Sur son lit de mort, Ha a confié à l'élève un secret : de chacune des lames qu'il a forgées au cours de son existence, il a conservé un éclat. Bien qu'horrorifié par cette pratique taboo chez les forgerons, Gumo écoute son maître jusqu'au bout : il faut mettre ces éclats à l'abri.

« - Ils sont le lien physique qui maintient l'équilibre. Chaque arme mue et grandit , et quand le brouillard du changement l'envahit, quand un de ses nouveaux pouvoirs apparaît en elle, il faut absolument la guider vers sa lumière... sinon, des choses terribles peuvent arriver. »

L'élève enterre deux jours plus tard son maître et quitte les frontières civilisées pour toujours. Dans le ballot qu'il porte au dos, deux cents éclats des plus fines armes du pays... Et une seule idée en tête, apprendre le sort de consultation de reliques, pour retrouver les lames « perdues ». Mais il a pour lors échoué dans cette quête. Il lui faudra cinq ans et bien des périples pour s'installer dans cette partie retirée du Sud.

Parvenir chez Gunta est à la fois un jeu d'adresse et de patience, qui ne déplaît pas au vieil homme. A moins ne vient-on pas le déranger pour rien... et ceux qui y parviennent, méritent sans doute toute son attention. Dans cette partie du monde, seule la magie des esprits du tao a cours.

C'est sous une pluie de mousson que se glissent les PJ jusqu'à la retraite du

sage. Et selon leur talent, ils parviennent facilement ou non à déjouer les tours de la Nature :

- une forêt d'arbres lianes a tressé son harnais tout autour de la retraite du forgeron, sur plus de dix kilomètres d'épaisseur
- le sol, raviné de profonds torrents, n'est qu'un long méandre de gouffres sans fond espacés de minces bandes de terre et de rochers où croissent par endroits des pins rachitiques et élevés

Le messenger, accompagné de ses compagnons de route, peine à trouver la demeure du forgeron dans cet inextricable chaos de verdure et de pluie. Il fait nuit quand il peut enfin marteler à la porte du maître.

Gunta lit le rouleau qu'on lui tend.

Nankin, le douzième mois des fleurs

De Ling Ming Téa à Maître Lu Ha

Maître Lu Ha, v  
vous avez forgé - il y a soixante années  
- Hampe du soir.

Vous aviez prévenu son porteur que  
cette arme aurait à nouveau besoin de  
vous.

Ce jour est arrivé, je pense.

Il y a deux jours, Hampe du soir a  
disparu du mausolée de Maître Ling  
Ming,

mon époux... Où elle reposait.

Sa mort - récente- a peut être touché

le coeur de la lame ?  
Celle-ci est devenu grise et terne, sa  
soie<sup>1</sup> est lourde.

Nos recherches n'ont rien donné.  
Mon époux m'avait confié votre nom si  
toutefois  
Hampe du soir disparaissait ou devenait  
incontrôlable.  
Aucune intrusion n'a eu lieu, ici. Nous ne  
savons pas s'il s'agit d'un vol...

Venez, je vous attends.

Si la lumière a fui l'espace de vos jours,  
mon messager  
aura sans doute trouvé votre digne  
successeur.  
Soyez le bienvenu,  
  
Ling Ming Tea

Il est alors une heure du matin. La situation étant exposée au forgeron, il accueille dans son humble cabane les nouveaux venus. Il a été surpris d'apprendre que Hampe du Soir est restée sans porteur depuis la mort de Maître Ling Ming. Ceci n'a pu qu'accroître le chaos dans la conscience éveillée de la lance. Libre à lui de faire part ou non de cette réflexion à ses hôtes.

Avant de partir, il s'absentera une demi-heure pour gagner la grotte où son maître conservait en secret les fameux éclats de lames qu'il avait forgées. Ceux-ci sont conservés dans des petites urnes en argile. Plus de deux cents urnes rangées dans de petites niches hautes de

trois centimètres dorment là depuis des décennies, cachées dans le coeur de la falaise. Gunta n'a aucun mal à identifier les idéogrammes indiquant l'éclat d'une hampe. Il enferme dans son sac de chanvre son précieux butin : une trentaine d'urnes. Il ne sait exactement lequel est celui de Hampe du soir mais se jure bien de le savoir rapidement.

En revenant, il ne dira rien ni de sa quête ni du contenu de son sac.

### *Le départ pour Nankin*

S'ils se rendent à Nankin, le voyage leur prendra quatre jours, à pieds, à la vitesse d'un homme qui marche.

Gunta connaît bien sûr tous les recoins qui entourent sa demeure et en maître des bois (niveau 6), il n'a aucun mal à se frayer un passage à travers le chaos vert environnant. Il peut également aisément faire transporter ses acolytes au dessus des gouffres et des crevasses. Les personnages passent alors de branche en branche, chaque arbre mettant un point d'honneur à les aider.

Le domaine de Maître Ling Ming s'étend de la ville à la côte pacifique et compte une vingtaine de villages. Sa demeure se trouve à l'ouest de la ville, à la frontière entre la cité urbaine et le début de la campagne.

Le défunt avait été très marqué par la philosophie taoïste, sa recherche du naturel, sa célébration des rythmes de la campagne, des saisons. Il s'agit donc d'une vaste propriété sans faste ni architecture audacieuse. La demeure principale est une grande maison sur un

<sup>1</sup> Partie métallique d'une épée ou d'une lance, encastrée dans le pommeau et la garde.

seul étage. De nombreux champs et des étangs naturels entourent l'habitation du maître. Les dépendances sont destinées à sa garde personnelle et aux serviteurs de la maison.

### Ling Ming Téa

L'épouse du défunt seigneur Ling Ming est une femme d'une trentaine d'années. Son teint de porcelaine, ses manières fines et sa stature de poupée en font une des plus belles femmes du pays. Elle regrette sincèrement son époux, décédé depuis un mois, de vieillesse. Elle appréciait ses manières nobles et sa grande sagesse. Mais elle souhaite également profiter de sa situation de première épouse, et d'héritière unique, au sein d'un domaine riche et reconnu. Pour ce faire, elle recrute des guerriers pour sa garde personnelle.

Le seigneur Ling Ming n'avait pas d'ennemi particulier, la plupart des petits potentats locaux enviant bien entendu et sa position et son mariage.

Téa sait très bien qu'elle n'avait pas à garder l'arme, mais elle songeait à la laisser auprès du défunt quelques semaines encore.

Elle accueillera les P.J. avec hospitalité mais restera assez distante au début.

### Ling Ming Téa

Proagoniste non héroïque

Attributs : Métal 3- Feu 5 - Terre 7 - Eau 8 - Bois 4

Traits : présence du coq - richesse du rat (3)

Niveau de fortune : aisée

Compétences : courtisane 5 - commandement 2 - lettrée ( bouddhisme)

3 - Dague 2  
Pas de pouvoirs

### Méo Pha et les gardes du seigneur Ming

Le contremaître du domaine Ling Ming se nomme Méo Pha. C'est un vieux rustre de cinquante ans. Il voit d'un oeil torve l'accession de Téa à la direction de son royaume. Son humble naissance ne peut bien sûr pas lui faire espérer de posséder légalement l'espace qu'il arpente, en gérant avisé, depuis trente ans mais il se méfie des femmes.

Les deux cents hommes d'armes de la garde personnelle de son seigneur font confiance au vieux régisseur qu'ils reconnaissent comme leur maître. Ils voient d'un très mauvais oeil le dernier recrutement de guerriers engagée par la maîtresse des lieux. Et ils sont prêts à prendre les armes, si leurs intérêts sur le domaine en dépendent.

Le régisseur est redouté de ses subalternes : domestiques et paysans devant l'impôt au seigneur. L'alcool et ses colères aussi soudaines que violentes ayant depuis longtemps assis sa réputation de tyran dans les villages environnants. Il a tenté de pousser les paysans à se rebeller contre Ling Ming Téa mais sans succès, semble-t-il. La population, muette mais suspicieuse, a préféré rester à l'écart de cette querelle.

**Le soir de la disparition de l'arme**, il était dans une de ses cuites mémorables. Il ne sait même pas lui-même ce qu'il a vu : un trainée, comme

une étoile filante mais à 1,50 du sol. Trop aviné pour se mouvoir, il est rapidement tombé dans un sommeil éthilique profond. Si les P.J. parviennent à lui faire retrouver ce souvenir, il pourra indiquer la direction du Nord-Est. De là, où il se tenait, par beau temps, on voit miroiter, à 10km de là, les eaux du pacifique.

**Ling Ming Téa** pourra confirmer aux enquêteurs qu'aucune trace de Hampe du soir n'a été retrouvée, c'est comme *si elle s'était volatilisée*. La jeune veuve a invité ses hôtes à prendre le thé afin de s'entretenir de cette affaire.

### ***Bataille rangée***

Pendant ce temps, l'arrivée des nouveaux venus agite serviteurs et hommes de main. Le vieux régisseur Méo Pha a convaincu la garde personnelle d'intervenir. Il fait rapidement courir le bruit que ses visiteurs sont des bouddhistes qui viennent assurer leur soutien à la jeune veuve. Un jet de perception (diff. 9) permettra au messenger/assassin et au(x) guerrier(s) de saisir l'agitation du dehors. Alors que la voix du régisseur, enivré, interpelle Téa, une flèche se plante dans l'épaule d'un des p.j. La bataille est inéluctable !

### **Les assaillants**

#### **Méo Pha, régisseur**

Catégorie : Antagoniste  
Attributs : Métal 4, Feu 6, Terre 6, Eau 4, Bois 5

Compétences : Artiste Martial 4 (bâton)- Intendant 7

Loisirs : jardinage 5 - connaissances des alcools 3

Traits : Résistance du buffle, vigueur du buffle

Pouvoirs : Bond du Tigre 4

Réserve de Chi :

Seuil Blessures Graves :

Seuil de Blessures Critiques :

Seuil d'Effondrement :

Seuil de Mort :

Seuils de Panique :

Nervosité : 5 Retraite : 10 Panique : 15

Attaques : Selon l'arme utilisée ; Armure Légère (AR2)

### **80 Guerriers**

Catégorie : Antagoniste

Attributs : Métal 7, Feu 6, Terre 5, Eau 5, Bois 4

Compétences : Artiste Martial 4 (Spécialité : lance ou glaive, selon le P.N.J.),

Fantassin 4

Loisirs : L'art de la Guerre de Sun Tzu 3

Traits : Courage du Chien, Résistance du Buffle, Vigueur du Buffle

Pouvoirs : Bond du Tigre 4, Invulnérabilité 5, Kiaï : Domination 5

Réserve de Chi : 14

Seuil Blessures Graves : 12

Seuil de Blessures Critiques : 35

Seuil d'Effondrement : 34

Seuil de Mort : 57

Seuils de Panique :

Nervosité : 5 Retraite : 10 Panique : 15

Attaques : Selon l'arme utilisée ; Armure Légère (AR2)

### **20 Chevaliers Typiques**

Catégorie : Antagoniste  
Attributs : Métal 6, Feu 6, Terre 6, Eau 5, Bois 5  
Compétences : Artiste Martial 6  
(Spécialité : Épée droite, Chasseur 6,  
Traits : Célérité du Lapin, Réflexe du Lapin, Ressource du Coq

### *Retour au calme*

Si les P.J., avec force détermination et acte héroïque, sont parvenus à ramener un peu d'ordre et de calme dans la demeure de Ling Ming Téa, leur enquête pourra reprendre. Le temps presse effectivement, l'artisan forgeron Gunta pourra rappeler à ses compagnons combien de temps, dans cette affaire, est précieux. Il faut à tout prix retrouver Hampe du soir avant le terme de sa mue !

Méo Pha est parmi les assaillants. Il ne s'en souvient plus vraiment, mais il sait par où est partie Hampe du soir.

Au cours de la bataille, une cinquantaine d'hommes de main défaits par les P.J. ont fuit le domaine. Ils ont sans doute trouvé refuge dans un village de paysans et de pêcheurs alentour. Les P.J. devront donc rester sur leurs gardes et la sécurité de la jeune veuve sera assurée...

### *Enquête sur la côte pacifique*

Dans le village de Méiré, au bord de l'océan pacifique, il existe des témoins, mais ils ont jusque là gardé le silence.

**Un enfant, Adhi**, ayant désobéi à ses parents trainait vers trois heures du matin dans les rues du village. Il a entendu le sifflement de la course de l'arme dans l'air. Puis, il a dû s'écarter

car l'arme dans sa course foule a failli l'empaler. Terrifié et certains que les esprits ont voulu ainsi le punir de sa fugue nocturne, il a gardé le silence quand les hommes de maître Lu Ha sont venus enquêtés. Il vit depuis lors dans un angoisse sourde.

Adhi a onze ans, il mesure 1,60 m. Une tignasse de cheveux noirs encadre son visage à la fois décidé et rêveur. Ses habits sont en mauvais état. C'est une graine d'aventurier partagé entre l'audace de l'adolescence et les frayeurs de l'enfance.

**Loma le pêcheur** était sur le lac et rentrait chez lui quand le même bruit a attiré son attention. Il a vu Hampe du soir foncé sur sa barque, se planter dans la bois de la coque. L'arme tirant en sens inverse pour se dégager a emmené le bateau avec elle, le trainant à vive allure durant quelques secondes. Le baobei est parvenu à se libérer, il est ensuite remonté vers la terre ferme et s'est dirigé vers un bosquet de pins qui borde la plage.

Loma vit seul, il est taciturne et ne souhaite pas en plus être traité de fou. Il a donc décidé de garder cette aventure pour lui, d'autant que tout cela s'est passé si vite qu'il doute encore de ce qu'il a vu sur le lac, cette nuit-là. Aux P.J. de le trouver et de savoir lui poser les bonnes questions.

Si les P.J. parviennent à gagner la confiance du village - en se montrant notamment honnête vis à vis du danger qui guette - et à le convaincre qu'ils ne sont pas envoyés par Méo Pha, les témoins pourront prendre la parole. Adhi le fera en cachette, en s'adressant au

maître forgeron. Le pêcheur, lui, s'adressera plus volontiers au moine.

**Hampe du soir a été** fabriquée à l'aide d'écorces de pin, elle a subi la trempe dans l'eau de mer. Elle est allée se réfugier contre un tronc, à cinq mètres du sol, au bord du rivage. Cinq jours après les faits, elle y dort encore... Le pêcheur pourra indiquer le bosquet de pins où il a vu la lance se diriger.

La bourgade de Méiré a vu la naissance de son porteur : Maître Ling Ming. Comme aimanté par les souvenirs de son maître, et pour lors trop atteinte par la disparition de celui qui l'a vu naître et grandir au creux de sa main, Hampe du soir est venue trouvée là un peu de reconfort et quelque chose d'un univers connu. Arme d'une puissance potentielle folle, hormi sa profonde connaissance du Bien et du Mal, elle possède la sensibilité d'un enfant de huit ans.

### ***Risque de tempêtes***

Une fois les P.J. entrés dans le village, ils n'ont que quatre heures pour trouver l'arme. Celle-ci entre en mutation par intermittences. Accrochée à un pin, elle va tout d'abord petit à petit rentrer dans l'écorce pour s'y ressourcer, puis de profonds tremblements palpitants au cœur de sa garde, le pin se fendra petit à petit de hauts en bas. Quand il aura succombé aux secousses et si la Hampe n'est pas repérée à temps, celle-ci glissera lentement vers le sol, coincée dans le tronc de l'arbre. Lorsque la pointe de la lance aura percuté le sol, un premier séisme aura lieu.

Un tsunami entre terre et vagues

ravinera la plage. Deux puissantes vagues de dix mètres de haut s'abattera sur le village.

Le séisme suivant aura lieu deux heures plus tard, la hampe rejoignant à jamais les profondeurs de la terre. Une profonde faille de cinquante kilomètres de long, du Nord-Est au Sud -Ouest de la province faisant d'innombrables victimes...

### ***Consultation de reliques***

Gunta n'a jamais pu apprendre ce sort mais il a su lier amitié avec un exorciste qui le maîtrise assez bien. Le forgeron n'a jamais expliqué à l'exorciste l'existence des éclats de baobei forgés par son prédécesseur. C'est le moment de lui en parler.

Les trentes urnes d'éclats de lance seront sorties du sac. Et sans répondre aux questions, il demandera à l'exorciste de consulter l'âme de ses reliques. Au moment même où le sort sera lancé - avec un minimum de deux succès - l'éclat tant recherché sera identifié. Avec quatre succès, l'urne bougera d'elle-même et se brisera. A cinq succès, l'éclat et l'exorciste formeront un pont de conscience entre le forgeron et l'arme cachée dans le bosquet de pins.

### ***Le maître et la lame***

Les lèvres de l'exorciste remueront en silence car seul Gunta pourra entendre le sanglot du baobei. Le forgeron - absorbé - tentera de rassurer l'arme, de lui expliquer ce qu'il advient d'elle. Au terme de cet échange, Hampe du soir sortira de sa retraite.

Elle glissera lentement dans l'air et viendra se poser en douceur contre l'échine dorsal de l'artisan. Durant ce temps, elle ne réagira à aucun mouvement autre que celui du forgeron. Celui-ci conservera la lance dans son dos et se couvrira d'une étoffe assez longue. Il pourra ramener le baobei chez lui.

Ling Ming Téa reconnaissant la nécessité de confier l'arme à un porteur digne de ce nom fera don de la hampe à Gunta. En échange, elle demandera pour elle et ses gens, la protection du forgeron et de ses amis.

Durant de longues semaines, la hampe sera ensevelie sous un amas d'écorces de pin, de sable et d'eau de mer. Et le forgeron pourra joindre son esprit à la conscience éveillée de la lance pour l'aider à passer sereinement le premier niveau de hampe de terre...

**Tous droits réservés - Ipoméé**  
**24/04/07**

Nankin, le douzième mois des fleurs

De Ling Ming Téa  
à Maître Lu Ha

Maître Lu Ha,  
vous avez forgé - il y a soixante années  
- Hampe du soir.  
Vous aviez prévenu son porteur que  
cette arme aurait à nouveau besoin de  
vous.  
Ce jour est arrivé, je pense.

Il y a deux jours, Hampe du soir a  
disparu du mausolée de Maître Ling  
Ming,  
mon époux... Où elle reposait.  
Sa mort - récente- a peut être touché  
le coeur de la lame ?  
Celle-ci est devenu grise et terne, sa  
soie<sup>1</sup> est lourde.

Nos recherches n'ont rien donné.  
Mon époux m'avait confié votre nom si  
toutefois  
Hampe du soir disparaissait ou devenait  
incontrôlable.  
Aucune intrusion n'a eu lieu, ici. Nous ne  
savons pas s'il s'agit d'un vol...

Venez, je vous attends.

Si la lumière a fui l'espace de vos jours,  
mon messager  
aura sans doute trouvé votre digne  
successeur.  
Soyez le bienvenu,

Ling Ming Tea

1 Partie métallique d'une épée ou d'une lance, encastrée dans le pommeau et la garde.

