

## La déchéance de Li Mu

**L**es personnages ont atteint Handan (Zhao) et s'y sont établis. Néanmoins, ils subissent encore quelques suspicions quant à leur loyauté notamment de la part de membres éminents de la Cour parmi lesquels certains vouent une jalousie sans borne à l'égard du glorieux et génial stratège militaire, Li Mu.

Une aventure où les intérêts des uns vont servir les intérêts des autres et où fiction rejoint la réalité historique.

### Continuité de la Campagne Tian Xia

Ce scénario a été rédigé pour être joué dans l'intervalle du *Piège* et *Naissance d'un royaume*. Il a été développé en grande partie sur base d'une trame décrite aux pages 12 et 16 de Tian Xia, Tout sous le Ciel (TC).

Il permet de légitimer la présence des personnages dans les hautes sphères du pouvoir du Royaume du Cheval Zhao à Handan et de mettre à mal le Zhao tout entier en discréditant le plus capable de ses généraux (Li Mu), ce qui le conduira à sa perte future sous le poids des armées du Qin.

### Synopsis

**L**es personnages vont être entraînés dans un vaste complot visant à faire tomber l'homme fort du moment pour les vils avantages de quelques courtisans peu scrupuleux et égoïstes.

Il sera question d'un savant mélange entre les buts et manigances poursuivis par **Fun Wang Cai**, Ministre de la Guerre du Zhao et les agissements de **Céleste Voix du Vent** (agent du Wei) du scénario *Complot dans le désert* (pages 111 et ss., AdG). Ces deux trames vont s'entremêler pour ne faire apparaître, dans un premier temps, aux personnages que la reprise des troubles Xiongnu dans la région du nord du Zhao.

A ce titre, le Meneur de jeu se doit de posséder en outre le supplément de l'Art de la Guerre (AdG).

Leurs trames personnelles (**Flèches noires** et **Adaku**) vont aussi s'y trouver mêlées pour le meilleur comme pour le pire...

On présuppose que les personnages ont vécu le scénario du *Prince Félon* issu de l'Ecran. Ils ont de fait sauvé la **princesse Xoa** et se sont liés d'amitié avec les xiongnu du Clan des Faucons du Désert et son *chanyu*, **Chagork**.

### Introduction

**L**es personnages ont quitté plus ou moins précipitamment Xianyang. Soit ont-ils commis l'impair irréparable ou leurs ennemis et adversaires ont-ils su lentement mais sûrement les pousser vers la sortie, les plongeant au sein d'affaires où leur honneur a été bafoué et l'exil leur a été offert.

Arrivés à Handan où ils ont probablement précédemment transité après avoir sauvé la vie du bibliothécaire royale **Lao Ai** (page 283, LdB), ils s'y établissent tant bien que mal. Ils doivent avoir quelques contacts cordiaux avec le prince du Zhao, **Ying Jia** et peut-être l'un ou l'autre dignitaire de la guilde des marchands d'Handan, surtout s'ils ont eu de bonne relation avec la guilde bourgeoise de Xianyang. Entre marchands, on se serre les coudes.

Ils vivent un peu en sursis dans la capitale, peu de gens leur faisant confiance, ne sachant pas trop de quel côté ils sont, s'ils ne sont pas terrorisés par l'évocation de leur surnom de « Bouchers de Quezhi » ou ex-agents du Censorat du Qin !

Le Meneur de jeu les laissera s'installer et il leur narrera quelque peu leur nouvelle vie en fonction de leurs agissements.

Mais après quelques temps, les affaires de la haute société ne vont pas tarder à les rattraper et ils pourront reprendre du service sous d'autres couleurs et peut-être sous d'autres conditions.

Cette aventure se déroule en -229 avant JC.

## Au ministère de la Guerre du Zhao

Les personnages reçoivent une convocation du magistrat de leur quartier. Genre d'invitation qu'on ne refuse pas.

Une fois là-bas, le magistrat les confie au commandant de la garnison. En fait, c'est le ministère de la guerre qui souhaite les rencontrer. C'est signé par un obscur fonctionnaire. Ils sont emmenés par cet officier supérieur à un bureau administratif.

### Entrevue

Un haut fonctionnaire les reçoit, les invitant à prendre place dans une sorte d'antichambre servant de bureau, jouxtant la porte d'entrée.

Il n'y a aucun garde, on les a invités à remettre leurs armes (visibles, mais aucune fouille n'est ordonnée) à l'entrée du complexe militaire.

#### *Note pour le Meneur de jeu*

Ayant peut-être été quelque peu échaudés par les « complots » ou autres manigances de la cour ou des engagements au sein du Censorat, les personnages pourraient se montrer réticents à reprendre du service.

Dès lors, il est conseillé de faire intervenir un haut fonctionnaire (et pas le Ministre de la Guerre en personne) et leur offrir peut-être des récompenses sonnantes et trébuchantes ou pourquoi pas leur attribuer comme récompense l'une ou l'autre arme de légende (pages 25 et suivantes, Ecran) ?

#### *Développement*

Le Meneur de jeu trouvera ci-dessous toutes les raisons qui ont poussé **Fun Wang Cai** à faire appel aux personnages. La plupart ne leur seront pas révélées bien entendu.

#### *Notes pour le Meneur de jeu*

Par facilité et pour éviter toute méprise, une note sera ajoutée entre parenthèses. Pour la majorité d'entre elles, le haut fonctionnaire n'est pas au courant. Eventuellement, un test à la convenance du Meneur de jeu peut être envisagé si les personnages venaient à se poser les bonnes questions ou formuler les bonnes hypothèses.

- Il a entendu parler de leurs actions de pacification notamment à Yanshan. Une expérience profitable à utiliser dans la présente affaire (révélé).
- Il est au courant de leur passé glorieux et efficace d'agents du Censorat du Qin et souhaite user de leur service et de leurs excellents états de service (révélé).
- Guilde des Marchands d'Handan (GdM) fait pression pour qu'il intervienne. Il ne peut faire autrement (non divulgué). Un **test de Talent de Commerce à 9** ou **Diplomatie à 11**.
- Il ne souhaite pas que des escortes de cette prétentieuse milice (~ de la GdM) interviennent (non divulgué).
- Il a en charge la réforme des milices urbaines et compte bien amoindrir le pouvoir de cette milice de mercenaires aguerris en tuniques oranges et bleus à la solde de la GdM (non divulgué). Il doit redonner plus de pouvoir à l'armée et à sa fonction d'enquête et de protection des biens et des personnes (non divulgué).
- Il connaît leur position quelque peu en balance ici (ex-agents du Censorat du Qin, « Bouchers de Quezhi », etc.). Il souhaite les placer sous un meilleur jour (révélé).
- S'ils échouent, il pourra toujours faire état des derniers événements vécus (fuite de Xianyang, opprobre, etc.) (non divulgué).
- Par-dessus-tout, il ne souhaite pas qu'interviennent les **Cavaliers qui chevauchent la Tempête** dirigés par **Sabre Furieux** qu'il exècre comme l'ex-général qui le soutient **Xin Mao** (page 57, AdG et 42, LdB) (non divulgué). Normalement ce sont eux qui s'occupent des missions délicates et périlleuses. Test de **Talent de Savoir (Zhao) à 9** ou **Talent Diplomatie à 11**.
- Il souhaite faire tomber **Li Mu**, un général qui n'est pas à sa solde ou de son obédience (non divulgué). Comme **Xian Mao** d'ailleurs.

## Proposition d'engagement

Le Ministre de la Guerre du Zhao, **Fun Wang Cai** est pressé par la puissante et influente Guilde des Marchands d'Handan pour rétablir l'ordre dans la région de Kinan secouée par des troubles et des exactions visant les intérêts commerciaux du Zhao.

Les missives de **Po Ye** étaient envoyées au compte goutte et ont pris pas mal de temps à arriver et les intérêts du Zhao se tournant plutôt vers le Yan, elles n'avaient pas suscité grande réaction.

### Développement

En fait, **Fun Wang Cai** souhaite faire une pierre deux coups, damner le pion à ces satanés marchands en rétablissant l'ordre et piéger son adversaire politique **Li Mu**. En ce qui concerne les exactions, il croit même qu'il s'agit d'un excès de zèle des hommes des **Flèches noires** à sa solde ou un certain opportunisme.

On suspecte qu'un personnage important soit impliqué dans une affaire de soudoiment afin d'appliquer une certaine complaisance.

### Conséquences

**Fun Wang Cai** souhaite préparer les personnages à s'attendre à prendre quelqu'un la main dans le sac. En l'occurrence **Li Mu**, car c'est bien le piège tendu. Il est également possible que les personnages suspectent **Po Ye** et ils n'auraient pas tort au final.

**Mission** : on demande à ce que les personnages aillent enquêter sur place, prêtant main forte au magistrat **Po Ye**. Ils ont les pouvoirs d'une mission déléguée par le ministère. Leur équipée (chariot) sera garnie des couleurs du Zhao et ils porteront avec eux un sceau. Ceux-ci ne leur donnent pas les pleins pouvoirs, ils doivent se ranger aux ordres du magistrat et du commandant dirigeant la petite garnison sur place mais ils peuvent demander qu'assistance leur soit donnée.

**Rémunération** : « tout travail mérite salaire » comme aime à répéter le haut fonctionnaire. Mais pour éviter de fournir un prix trop élevé, il laissera les personnages prendre la main et proposer leur prix. Il usera d'un éventuel **jet de Talent Commerce** en opposition pour en

réduire la somme. Ceci si les personnages refusent la gloire et le faste d'une place au sein de la cour du Zhao ayant quitté celle du Qin précipitamment.

Vu leur statut de héros émérites, il peut leur proposer de leur fournir une arme légendaire. Le Meneur de jeu a tout loisir d'inventer et fournir les caractéristiques de ces armes en fonction des personnages.

Quand tout ceci est décidé, que le haut fonctionnaire a répondu aux questions éventuelles, il prend congé et invite les personnages à être demain aux portes de la ville ouest. Leur interprète les y attendra avec un chariot.

**Yomi** : il leur faudra très certainement leur adjoindre un interprète Xiongnu. Celui-ci aura la tâche de leur servir de guide, cocher et interprète. De même, il sera la personne idéal et indispensable pour témoigner des faits de corruption qui vont s'abattre sur **Li Mu**.

On leur adjoint **Yomi**, métis Xiongnu extrêmement sympathique, déferent et serviable. C'est un excellent cocher et compagnon de voyage. Quelque peu sensible à la violence et aux effusions de sang, lors des premiers accrochages, il aura quelques difficultés et hauts le cœur. Il est vêtu d'un shangpo stricte et porte une épaisse veste de fourrure. A sa ceinture pend une dague qu'il peut tout aussi bien lancer ou brandir.

## Complot dans le désert

---

Pour ce scénario, je vous renvoie en grande majorité à ce qui est présenté dans l'AdG.

Je vais reprendre synthétiquement les grosses étapes de ce scénario quelque peu annotées, notamment ce qui diffère de l'original (suppression, modification ou ajout).

### Village de paysans dévastés

Désolation, ruines et carnage. Même scène de tension avec l'attaque soudaine des loups. N'hésitez pas y glisser un vrai suishou (page 245, LdB) dans la bataille. Je crois que les personnages sont de tailles pour se faire.

## En vu de Kinan

L'arrivée se fait le soir très tard. Quand il fait quasiment sombre.

Non loin d'eux, une forme se traîne péniblement par terre, en râlant de douleur.

### *Origine*

Ce marchand est le seul rescapé d'un raid meurtrier mené par les **Flèches noires** lors de l'une leur exaction profitant des troubles actuelles.

### *Développement*

Il faudra vite pratiquer les premiers secours sur le malheureux pour qu'il ne décède pas dans les minutes qui suivent. Ensuite, un peu reposé, il insiste pour gagner la sécurité toute relative de la petite ville fortifiée de Kinan.

Il narre l'attaque dont il a été victime. La sauvagerie ; on l'a laissé pour mort, ce qui lui a sauvé la vie. Pour lui, ce sont des Xiongnu. En fait, le groupe des **Flèches noires** est constitué de divers barbares et métis mais pour un habitant du Zhongguo ce sont tous les mêmes.

### *Conséquences*

Les personnages ne savent pas remonter la piste ce même soir (nuit noire, sans lune). Il leur faut quand même atteindre Kinan pour soigner le malheureux et rencontrer son magistrat.

Par contre, le lendemain matin, après que le magistrat **Po Ye** les reçoit pour la seconde fois, ils auront de suite une piste à suivre.

L'épisode avec **Temurin** n'est plus nécessaire. Il n'y a pas besoin de fixer un rendez-vous à ce carrefour remarquable (lieu de l'attaque), les personnages ont une autre raison valable de s'y rendre.

## Rencontre avec Kodjin

C'est la nièce de **Chagork** (cousine de **Xoa**). Elle est là avec plusieurs cavaliers afin de découvrir ce qu'il se trame dans la région. Pourquoi essaie-t-on de les mettre en cause, de mettre à mal le traité de paix et de les pousser sur les sentiers de la guerre ? Comme les personnages, elle cherche des réponses.

### *Notes pour le Meneur de jeu*

La rencontre n'est pas planifiée via **Temurin** et peut donc se dérouler d'une manière bien plus explosive dans un premier temps. Mais gageons que les esprits se calmeront bien vite, et que les armes regagneront leurs fourreaux pour laisser le dialogue s'installer autour d'un bon feu et d'un repas frugal mais sincère.

**Deux pistes à remonter :** Sur place, les personnages peuvent trouver les traces des deux groupes de bandits impliqués : les Dong Hu de **Céleste Voix du Vent** et les Flèches noires d'**Adaku**.

On retrouve les traces des **Dong Hu** qui mèneront au village attaqué rencontré précédemment.

Les traces de **Flèches noires** se regroupent autour de l'attaque du convoi. Sur place, il n'y a que des cadavres. Les chariots et leurs marchandises ont disparu. Mais il est facile de suivre la piste des empreintes des roues.

## Embuscade des Dong Hu

Orchestrée par l'agente du Wei, **Céleste Voix du Vent**.

## Camp des brigands

Le Meneur de jeu s'occupera de la bataille qu'il souhaite (en petites groupes de Sbires ou avec le supplément de l'AdG).

## Confondre Po Ye et Céleste Voix du Vent

Les personnages remplissent dès lors la mission « officielle » qui leur avait été confiée. Ils évitent une guerre plus que probable entre les Xiongnu et le Zhao.

Dans un autre temps, à leur insu, ils auront servi les intérêts de **Fun Wang Cai** afin de faire tomber **Li Mu**.

## Complot échafaudé par Fun Wang Cai

---

Le Meneur de jeu trouve ici les éléments propres de ce scénario. L'autre partie ne vient que s'y juxtaposer de manière tout à fait fortuite, à l'insu de son instigateur, le ministre de la guerre actuelle du Zhao.

### *Notes pour le Meneur de jeu*

Vu que ces éléments doivent s'imbriquer dans la trame du *Complot dans le désert* sans savoir nécessairement à quel moment opportun les placer ou à quels moments ou occasions les faire vivre aux personnages, ils sont décrits ci-dessous et le Meneur de jeu est invité à les introduire à sa convenance au meilleur moment en fonction du choix et des actions des personnages.

### **Raison de la présence de Li Mu dans la région**

Il faut bien évidemment que **Li Mu** soit présent.

#### *Origine*

Tous savent que **Li Mu** a joué un rôle primordial dans les batailles contre les xiongnu autrefois. Ses capacités de grand stratège ont permis de déjouer les invasions barbares dans le passé. Tous se souviennent de l'épisode de la boulette de cire (page 14 et 16, TC).

De même, on sait qu'il a été marqué par la magie shamanique développée par les xiongnu.

Il a vécu des événements extraordinaires quand les xiongnu ont pu déterminer et prévoir à l'avance un éboulement grâce au dialogue entretenu avec les Esprits du Sol par Divinités intermédiaires et Ecoute de la nature (pages 67 et 68, Jing).

De même, une tentative d'assassinat qu'il avait mené contre **Chagork** qui resta un adversaire honorable pour lequel il a voué beaucoup de respect et d'admiration, a été déjouée par une Protection des Cinq Gardiens (diamètre de 14 mètres) (page 66, Jing).

#### *Développement*

**Li Mu** a été soi-disant invité à se voir remettre un cadeau en signe d'amitié suite au traité de

paix signée à Yanshan. Il doit recevoir cela dans une région située à mi-chemin entre Yanshan et Kinan.

### **Surprendre Li Mu**

C'est un moment clé. Il devrait se dérouler pour un bien en présence de l'interprète.

#### *Origine*

Les personnages en remontant la piste des **Flèches noires** vont finir par repérer leur campement. Leurs agissements vont sembler des plus étranges quand ils les verront en présence de **Li Mu** et quelques fidèles soldats vétérans qui lui servent d'escorte.

Le camp des **Flèches noires** semblent avoir été travesti avec grand soin en clan xiongnu. **Test de Talent Comédie** ou **Empathie** de 13.

**Li Mu** se trouve sous une tente en présence d'un énorme butin et on lui en remet une grande partie !

#### *Développement*

Tout ceci est une mascarade jouée pour tromper **Li Mu** et l'attirer dans ce piège. **Li Mu** est surpris mais les **Flèches noires** jouent le jeu jusqu'au bout. **Adaku** devrait essayer de s'enfuir. Tout ceci surprendre bien le chef émérite des Flèches noires.

**Li Mu** a beau vouloir s'expliquer, les faits jouent contre lui et les témoignages directs vu la situation de tension dans la région, lui seront impardonnables et fatales.

#### *Conséquences*

**Li Mu** sera accusé de complot et de trahison contre le Zhao et il finira bientôt discrédité et condamné à mort par le **Roi** conseillé par son ministre de la guerre en personne.

### **Altercation avec les Chevaliers qui chevauchent la Tempête**

Ceux-ci vont leur chercher des crosses et tenter de provoquer du grabuge dans une auberge dans laquelle s'arrêteront les personnages.

### Origine

Ils sont fâchés d'avoir été remplacés par ces « étrangers » du Qin ! Normalement cette mission devait leur être confiée.

### Développement

Ils vont arriver en grand fracas, sans peur et sans scrupules au beau milieu de l'auberge. Leur réputation les précédant, tous vont reculer pour les laisser parler. L'interprète est assez mal à l'aise, terrifié par un **test de Talent d'Intimidation**.

Les cavaliers les prennent à parti arguant qu'ils leur volent leur mission et qu'ils ne sont que des chiens d'étrangers et ne vont pas tarder à vouloir leur donner une sérieuse correction, quand bien même, les couleurs du Zhao claquent au vent de leur chariot. Ils se bagarreront et aucune arme ne devrait sortir de son fourreau, aucune effusion de sang, mais... sait-on jamais qu'une trahison s'accomplisse, opportuniste. Le Meneur en décidera, en jouera, en profitera.

### Conséquence

Les personnages pourraient se dire qu'on ne leur a pas tout dit et se tenir sur leurs gardes.

## Epilogue

---

Par la réussite de cette mission confiée par l'entremise du Ministre de la Guerre, les personnages voient leur prestige et leur confiance augmenter au sein de la cour du Roi du Zhao.

Ceci, en plus de l'amitié qui les lie avec le prince **Ying Jia** leur permettra de se retrouver en premier plan et en hommes de confiance à ses côtés lors de l'attaque et de l'encerclement de la ville d'Handan par les armées du Qin dans *Naissance d'un royaume* (pages 17 et ss., TC).

D'une certaine manière, ils vont aussi mettre fins aux « troubles » qui agitaient le nord du Zhao et permettre à son armée de se concentrer sur la menace du Qin même si Li Mu est désormais hors-course.

## Personnalités

Tous les PNJ cités avec leurs références et leurs éventuelles caractéristiques si nécessaires.

**AdG** Art de la Guerre

**Ecran** Ecran

**MAF** Mythes et Animaux fabuleux

**XY** Xianyang (volume 1 *Tian Xia*)

**TC** Tout sous le ciel (volume 2 *Tian Xia*)

**Céleste Voix du Vent** .. (page 118, AdG)

**Mok Shi Min** ..... (pages 33 et 44, Ecran)

**Po Ye** ..... (page 117, AdG)



### **Li Mu** (général émérite du Zhao)

**Description** : (page 16, TC).

Pour ses caractéristiques, vous pouvez prendre celle de Fan Yuqi (page 46, Ecran) en lui ajoutant quelques Manœuvres propres au combat à cheval s'il le fallait et de Savoir (Xiongnu) et Langue (Xiongnu) à 3.



### **Fun Wang Cai** (ministre de la Guerre du Zhao)

**Description** : celui-ci chargera l'un des ses hauts subordonnés d'engager les

Personnages. Il subit la pression de la Guilde Marchande d'Handan et préfère qu'ils interviennent en lieu et place de la présomptueuse milice. Il est en conflit avec **Sabre Furieux** et ne souhaite dès lors pas engager les Cavaliers qui chevauchent la Tempête. Il connaît leurs actions menées en Qin avec succès, et celles au Zhao, notamment à Yanshan et les contacts qu'ils ont avec les xiongnu sur place. Il sait qu'ils sont en « balance » à Handan et peut leur mettre un

pied à l'étrier ou au contraire s'en distancier facilement, en cas d'échec (page 56, AdG).



### **Adaku** (sergent métis des Flèches noires)

**Description** : second des Flèches noires et probablement lié d'amitié à l'un des Personnages. C'est un

individu opportuniste et vénal qui souhaite plus de richesses. Il n'a pas hésité pour accepter de fomenter ce complot. Il est bien ennuyé de voir apparaître son chef, l'un des Personnages, mais n'hésitera pas à le sacrifier, à le trahir pour s'en tirer (page 15, TC).

Pour ses caractéristiques, vous pouvez prendre celle de Sargaï (page 45, Ecran).

**Flèches noires** ..... (page 15, TC)

Pour leurs caractéristiques, vous pouvez prendre celles des Guerriers Xiongnu (page 45, Ecran).

## Lieux remarquables

La plupart des évènements et péripéties de ce scénario vont se dérouler dans la zone montagneuse, aride et désertique du nord du Zhao, celle qui borde la frontière avec les terres Xiongnu.

### **Kinan**

Nord de Jinyan. Sur un plateau escarpé, rivière boueuse, caravansérails, lieu de passage. Sans muraille. Commerce et agriculture (page 112, AdG).

### **Yanshan**

Nord de Naohan. Talus comme muraille, 3 000 âmes, à peine 500 soldats en garnison (1 000 au maximum) (page 33, Ecran).



**Rédaction** : Pitche [ [pitche@base.be](mailto:pitche@base.be) ]

Juillet 2010

D'avance, je vous remercie pour votre aimable attention, remarques, critiques, retours, etc. N'hésitez pas à m'en faire part.

Publié dans la section *Qin* du SDEN [ <http://www.sden.org> ]

