

Mariage à Linzi

Synopsis

Les personnages ont acquis une place importante au sein la cour du roi ou sont proche du personnel domestique de deux notables de Linzi (l'ambassadeur du Joséon et l'un des magistrats chargés des Affaires étrangères). Ce magistrat a à sa charge le quartier du Joséon avec sa communauté marchande bien établie en ville qui bénéficie d'un certain régime de faveur.

Une aventure où les personnages vont servir les intérêts de leurs maîtres ou employeurs afin de sauvegarder les fiançailles (accord de mariage) de Lei-Feng (Magistrat) et Park Nan-Hee (Princesse).

Ce scénario est rédigé dans le cadre du 28^{ème} Concours de scénarios de la Cour d'Obéron (avril à juin 2011) ayant comme Thème le mariage et devant comporter l'Elément une touche d'exotisme.

Le thème principal de ce scénario s'articule autour du mariage entre la Princesse et le Magistrat. Une touche d'exotisme sera apportée par le fait que tout se déroule pour l'essentiel au sein du quartier du Joséon de Linzi (pages 43 et ss, Linzi et Joséon en général, page 83, AdG).

Ce scénario a trait au mariage, et pour une fois ne comportera pas de grands complots entre nation mais sera l'objet de la convoitise et jalousie d'un prétendant éconduit. Pour mieux refléter le thème, il s'articulera autour de quatre actes ayant pour objet les Quatre Vertus que se doit d'avoir toute bonne épouse chinoise (page 64, LdB).

On parle de manière plus générale du mariage et de la femme aux pages 62 à 64 du LdB.

Par Princesse, on entend Park Nan-Hee et par le Magistrat on parle de Lei Feng chargé des affaires étrangères au sein de l'administration du Qi.

Les personnages vont être entraînés dans un vaste complot visant à discréditer le Magistrat et faire annuler les fiançailles en cours qui le lie et le promet à la Princesse dans la ville de Linzi.

A ce titre, le Meneur de jeu se doit de posséder le supplément Linzi (Linzi). En effet, toute la trame de cette aventure s'y déroule. Il y trouvera des infos plus précises et complémentaires sur les quartiers traversés et sur les PNJ notables rencontrés afin de donner plus de vie et de corps à l'ambiance toute particulière qui règne dans la capitale du Qi.

Le choix de l'Ambassadeur du Joséon est posé. Il donnera à marier sa superbe fille au prometteur et gentilhomme Magistrat. La virginité de sa fille n'étant plus à prouver, la dot à verser ayant été fixée, les voilà fiancés.

Tout le monde se réjouit de la nouvelle sauf le conseiller Jae Won-Suk secrètement et éperdument amoureux de la Princesse.

Il souhaitait s'il ne peut l'épouser et se faire aimer par la Princesse qu'elle devienne plutôt une concubine d'un ministre afin de pouvoir mieux l'approcher et la jeter dans sa couche.

Les personnages vont devoir œuvrer pour déjouer les manœuvres jalouses et envieuses de ce prétendant éconduit.

Le Meneur de jeu trouve ci-dessous des informations supplémentaires au sujet de la cartographie et de l'agencement des quartiers de Linzi (Guide du routard).

Guide du routard

La ville de Linzi (centre ville) possède une superficie de 12 km² (4 km sur 3 km). La ville est bordée à l'ouest et l'est par les fleuves Xi et Zi lesquelles s'écoulent du nord au sud. La ville est entourée par une paroi de 14 km de périmètre (pisée). Il y a des chaînes qui peuvent barrer la progression de navires ennemis.

Linzi et sa périphérie (ville extérieure) font près de 668 km² de superficie avec près de 210 000 hommes adultes. La ville possédait un système d'eau potable et de réseau d'égouttage. La ville est traversée par 7 avenues de 20 mètres de large et de près de 4 km de long. L'axe principal en forme de croix se trouve au nord-est. Les docks à l'est permettent la circulation de charrois dans les deux sens. La cité militaire se trouve au sud à environ 2,5 km. Les militaires n'ont pas le droit de pénétrer à l'intérieur de la cité en temps de paix. C'est la milice urbaine qui y officie et les gardes d'élites du palais royal qui ont la prétention de surgir de nulle part dans leurs uniformes gris-noir.

Le Meneur de jeu trouvera joint à ce scénario un plan de Linzi (Linzi_plan.pdf) réalisé à partir de la description de la ville incluse dans Linzi et dans *Wikipédia*.

De plus amples détails se retrouvent dans le supplément Linzi, notamment les pages 9 et suivantes.

Introduction

Durant leurs fiançailles, les futurs époux ne peuvent plus se voir.

C'est la joie dans chacune des maisons. On s'apprête à préparer et à célébrer le mariage qui sera majestueux et angélique.

Les personnages suivant leurs fonctions et leurs occupations sont bien vite mis au courant. On va très vite les employer aux préparatifs.

Implication des personnages

Les personnages se trouvent occupés à des postes auprès du magistrat des Affaires

étrangères (Lei Feng), de l'ambassadeur du Joséon (Park Songbak) ou de la princesse elle-même (Park Nan-Hee) comme domestiques, gardes du corps ou encore fonctionnaires.

Ils seront regroupés assez tôt par le capitaine de la garde personnelle de l'ambassadeur (Lee Hwangbo).

Il sera pour ainsi dire leur dénominateur commun. Il sera l'une des personnes de référence à laquelle ils devront rendre d'éventuels comptes en plus de leur employeur habituel.

Il faut également savoir que c'est la garde du Joséon qui a la charge de faire régner l'ordre au sein du quartier. A ce titre, le capitaine Lee Hwangbo joue un rôle important d'action et de courroie de transmission avec la garde.

Ainsi, les personnages peuvent provenir de la plupart des archétypes proposés à la création de personnages (pages 149 et ss., LdB) tels que Combattants, Lettrés, Notables ou Sages.

Vertu de la Bonne épouse

Telle la Bonne épouse, les personnages vont devoir faire preuve de gestion, d'obéissance à leurs maîtres et assurer leurs bonnes réputations.

Les personnages à leur niveau et dans leur sphère sont informés de la nouvelle des fiançailles.

Cette première section a pour but de faire camper l'ambiance du quartier aux joueurs par quelques événements typiques. Ils peuvent être étrangers au Joséon mais être employés pour leurs capacités et compétences.

Le Meneur de jeu place ces événements à sa guise. Néanmoins à chacun de ces événements, il sera prévu un lien avec les fiançailles afin de placer les personnages dans le contexte du scénario sans que ces événements ne soient vécus comme étant hors-propos.

Partie de *cuju*

Les responsables de chacune des familles ont décidé d'organiser une partie amicale de *cuju* avec le personnel de maison et autres fonctionnaires. Les personnages sont

sélectionnés pour faire partie de l'équipe (3 joueurs par camp).

Le Magistrat et la Princesse assisteront de loin, chacun dans leur camp avec leur cour et gardes respectifs. Ils ne peuvent se voir même s'ils en meurent d'envie ce qui se devine facilement avec un **test Moyen (7) de Talent d'Empathie**.

Cuju : c'est un sport ancien d'origine chinoise proche du football.

Cu signifie taper avec les pieds, et *Ju* fait référence à une balle de cuir fourrée de plumes; la combinaison donne au mot *cuju*, le sens de jouer à la balle avec les pieds. Ce sport ancien est en fait le prototype du football contemporain.

Le jeu du *cuju* ressemble au football moderne, mais il existe plusieurs façon d'y jouer et différentes règles. Il y a trois catégories de jeux : le match direct, le match indirect et le jeu individuel. Il se jouera ici à 3 contre 3 mais peut se jouer à 6 contre 6.

L'histoire du *cuju* remonte à plus de 2 300 ans. Tout commença à Linzi, la capitale de l'Etat de Qi pendant la période des Printemps et des Automnes, et celle des Royaumes combattants. Le *cuju* connut un formidable essor pendant la dynastie Han.

Source : <http://www.chine-informations.com>

Une petite placette au sein du quartier est choisie et un terrain délimité. De nombreux badauds viennent assister au match et supportent les équipes. Des échoppes de bière ambulantes viennent compléter (et abreuver) la scène mais la présence de la garde de l'Ambassadeur autour de la loge de la Princesse dissuadera le moindre tumulte.

Note pour le Meneur de jeu

Ci-dessous, il trouvera une façon d'interpréter une partie de cuju avec le système de jeu de Qin.

On use d'un **test continu** (page 171, LdB) pour symboliser le cours de la partie.

SR : 7 voire 9 – **SD** : 15 – **Période** : 1 minute.

Chaque fois qu'on atteint (par équipe) le SD, un but est inscrit et tous les SD retombent à zéro pour une remise en jeu.

Chaque joueur effectue un test, les uns après les autres et en alternant les équipes.

Le **Talent** utilisé exprime le style qu'il imprime dans la partie. Ainsi, en usant d'**Acrobatie**, ce sera la dextérité qui prime tandis que l'**Art de la guerre** montre le sens tactique et que **Boxe** prédispose l'opposition offensive.

On considère qu'une partie dure une quinzaine de minutes (en fonction de la Période d'une minute relatif au test continu).

Joueur adverse ou équipier au cuju

Métal et Eau : 3 à 4

Acrobatie, Art de la Guerre ou Boxe : 3 à 4

Course de chars

En chemin vers les docks, deux nobles dévalent la rue à grande vitesse. Ils montent leurs propres chars. Ils font la course. Ceci n'est pas rare dans le quartier malgré le désordre que ça engendre. Les badauds s'écartent du trajet prestement voire pour certains se jettent à terre en esquivant les furieux attelages. Des étals ambulants ou fixes sont renversés sans vergogne. Ça crie, ça jure, ça pleure.

Arrivés à hauteur des personnages (et de leur éventuelle délégation), ils ne semblent pas freiner ou tenter de les éviter. Ces nobles (page 83, AdG) semblent même essayer de les mettre à terre avec leur chars. Pour se faire, ils font un **test de Conduite de char (Métal) à 11** au moins pour les renverser (page 19, AdG). Les personnages n'ont d'autre choix que d'esquiver pour l'éviter !

On a clairement attenté à leur vie alors qu'ils étaient en mission pour le compte de la Princesse. Cette affaire fera grand bruit et mettra en émoi le Magistrat et sa douce dulcinée. Le Capitaine quant à lui ne sera que plus sur ses gardes...

Rixes aux docks

Les personnages se rendent aux docks du quartier afin prendre livraison de navires provenant tout droit du Joséon. Ils contiennent les bijoux et autres accessoires qui devront servir à parer des plus beaux atours la future mariée.

Pour se faire, sauf s'ils sont aptes, le Capitaine de la garde de l'Ambassadeur leur a confié quelques gardes afin d'assurer l'escorte et la sécurité de ce transport.

Les Personnages ont atteint le navire et après avoir discuté et montré leur accréditation, se font remettre du capitaine du navire le précieux coffret. Ils repartent alors vers les quartiers nobles.

Alors qu'ils longeaient les quais, proches des docks, ils se font soudain entourer par deux bandes de dockers ivres morts et voulant en découdre, les deux groupes s'élancent l'un sur l'autre (page 83, AdG). Ils sont au total une bonne vingtaine d'individus. Les gardes essaient de les maintenir à distance avec la **Manœuvre Mise à distance**.

Mais tout ceci n'est que diversion, on apprendra que les dockers ont été enivrés et payés pour se faire. Ils ne s'en sont pas plaints. En effet, 4 individus au sein de la mêlée essaieront de se saisir du coffret en tentant un **test d'opposition** entre **Larcins et Perception** avec un malus si le personnage porteur du coffre n'est pas sur ses gardes, occupé à esquiver, parer ou à se battre.

Noble et serf

En rue, proche d'un entrepôt ou d'un commerce, les Personnages peuvent être témoins de la scène suivante.

Un noble du Joséon (page 83, AdG), proche du Premier conseiller de l'Ambassadeur tance vertement un pauvre bougre.

Il lui rappelle sa position de serf vis-à-vis de son rang et prestige. Cette hiérarchie ne se voit plus beaucoup dans les grandes citées des Royaumes combattants où le pouvoir féodal du Jian Hu se perd au profit du légisme et de son régime égalitaire.

Le citoyen, un simple manouvrier des docks n'a apparemment pas rempli la charge qui l'incombait. Il se devait de ramener de précieux tissus et broderies au palais du Premier conseiller.

Il est bien en retard. Les couturiers et autres petites mains attendent cette livraison sans tarder... le mariage est pour bientôt maintenant lâche-t-il...

Les Personnages à l'aide d'un **test Difficile (9) de Talent Perception** pourraient remarquer qu'il s'agit de tissu propre au mariage.

Les Personnages avec un **test Moyen (7) d'Etiquette/Diplomatie** savent qu'aucun mariage n'est prévu concernant le Premier conseiller ?

Les personnages s'ils interviennent pourraient se voir remettre en place, voir défiés en duel. Il faut savoir que l'ordre au sein du quartier est maintenu par une milice privée du Joséon. Il pourrait en être autrement si l'un des protagonistes est un ressortissant des Royaumes combattants. Alors le Magistrat serait prévenu et son collègue du maintien de l'ordre devrait alors intervenir.

Vertu du Silence

Qui dit silence, parle de se taire, de ne pas divulguer certains secrets. Les personnages vont apprendre le secret qui tenaille le conseiller tandis qu'ils vont devoir maintenir le secret et la discrétion absolus au sujet de quelques entrevues amoureuses. Le capitaine dans l'intérêt de la Princesse prendra contact avec les personnages.

De lourds soupçons pèsent sur le Premier conseillé

Les récents événements (voire attaques) qu'ont vécus les Personnages devraient les mettre sur leurs gardes et être réceptifs des moindres soupçons ou faits provenant du Premier Conseiller.

Enquête à ce sujet

Les Personnages peuvent essayer d'obtenir une entrevue avec le Premier conseillé à l'aide d'un **test Difficile voir Très difficile (9 à 11) en Etiquette**.

S'ils discutent avec lui, il niera en bloc toute accusation ou allusion faite à son propos. Il parlera de machinations et complot de la cour pour le nuire. Il est assez convaincant, mentant avec un **test d'opposition entre Empathie et Comédie**.

Mais il pourra difficilement cacher son affection pour la Princesse, montrant que cette dernière ne le laisse pas de marbre, brûlant de désir, de jalousie et envie pour elle, avec un **test Difficile (9) d'Empathie** réussi.

Si les Personnages l'espionnent ou le font surveiller, avec un **test Difficile (9) de Perception** en se tenant près de ses appartements ou mêlés à ses domestiques, ils peuvent remarquer qu'il discute avec son aide de camp, bras droit de l'affection qu'il porte pour la Princesse. Il espère voir ses fiançailles capoter.

Les Personnages peuvent aussi savoir par un **test Moyen (7) de Diplomatie** que le Premier conseillé a tenté vainement de convaincre l'Ambassadeur de faire épouser sa fille à un important fonctionnaire ou ministre de la cour du Qi. Partant de là, avec un **test Difficile (9) d'Etiquette**, les personnages peuvent comprendre que la Princesse faisant partie d'un gynécée serait presque tout aussi accessible et abordable qu'une courtisane au sein d'une maison de passe. En effet, avec des bonnes relations, il serait aisé de pouvoir coucher avec elle...

Intervention du Capitaine

S'il est mis au courant ou s'il l'apprend, il fera tout pour éviter qu'on nuise à la Princesse et chargera les Personnages d'en savoir plus. Il s'opposera à ce que les fiancés se voient mais le cœur à ses raisons que la Raison n'a pas...

Le Cœur a ses raisons que la Raison n'a pas

Les Personnages via leurs maîtres respectifs vont être amenés à organiser de discrètes rencontres entre les amoureux. A eux de faire en sorte que tout se passe le plus discrètement possible sachant que les sbires du Premier conseiller sont sur la brèche afin de profiter du moindre faux pas.

Ils peuvent tenter de les dissuader d'agir ainsi par un **test Très difficile (11) d'Etiquette ou de Diplomatie**. Avec de bons arguments tels qu'entacher la réputation, le protocole, etc. la difficile passe à 9.

Chaises à porteurs

Il est prévu que le Magistrat et la Princesse effectuent une promenade et que leurs chaises à porteurs finissent par se croiser au sein d'une placette calme et reculée située dans le quartier du Joséon.

Echanges de correspondance

Les Personnages sont porteurs de messages d'amour. Ils doivent aller prestement les délivrer. En cours de course, on essaiera de les intercepter, à eux de se défendre, s'enfuir, se mouvoir discrètement, à leur choix.

Vertu des Apparences

Le règne des faux-semblants, de la comédie où il faut paraître. On en sait beaucoup plus sur les visées et buts du conseiller amoureux et pourtant évincé. Afin d'en savoir encore plus, les Personnages peuvent compter sur les services de gens de l'ombre recommandés par le capitaine.

Complot et manigance

Les Personnages doivent en savoir beaucoup plus au sujet de ce que mijote le Premier conseillé.

Ce dernier tient dans son bureau, dans son palais les plans et appuis qui lui seront nécessaire pour mener à bien sa machination.

Le Capitaine si les Personnages ne sont pas des archétypes de l'Ombre leur proposera les

services d'un voleur monte-en-l'air dénommé Boon Mi.

Sombres plans et malfaisante machination

Le Premier conseiller projette d'acheter les témoignages de personnes influentes et proches du Magistrat et de la Princesse.

La liste des ces derniers peut être trouvée. Ensuite, on peut soit les « acheter » au prix fort ou les faire chanter plus raisonnablement. Les uns ont des penchants pour les plaisirs interdits tels que la drogue ou le sexe brutal. Ils peuvent aussi tremper dans divers trafics entre le pays et Linzi avec de la contrebande. Le Capitaine peut facilement obtenir ses infos auprès de Choi Yeong qui n'hésitera pas à les « donner » pour rester en place, dans les bonnes grâces du Capitaine qui a tout compris dans ses trafics et qui « ferme » les yeux.

Ces derniers viendront appuyer par leurs dires des preuves qu'il aura pris soin de placer chez les uns et les autres.

On projette d'organiser une rencontre « fortuite » du Magistrat et de la Princesse amenés à leur insu aux mêmes endroits (palais de Jing Tao-Lu, page 45, Linzi) pour des motifs fallacieux et faire constater cela par un noble du pays et/ou un fonctionnaire du Qi.

On placera une invitation chez les uns et les autres.

On priera le Magistrat de se rendre auprès du noble Jing Tao-Lu qui souhaiterait s'établir de manière durable dans la ville ce qui est de notoriété publique. Il en a grandement envie.

Quant à la Princesse, on indique que le noble souhaite la rencontrer pour la féliciter et lui offrir un présent.

Le palais est actuellement vide, Jing Tao-Lu n'étant pas là, étant retenu par ses affaires. C'est un piège.

Une fois sur place, venant chacun de leurs côtés, des serviteurs influents et intègres se retrouveraient pour assister à la scène de rencontre, usant de l'inoccupation des lieux.

On essaiera aussi de faire prendre une chambre au Magistrat au sein de l'auberge du Matin calme (page 44, Linzi) pour salir sa réputation et prétexter qu'il est parti visiter une pute ou une courtisane... on attirera le Magistrat en voulant lui faire découvrir la cuisine et les arts (peintures, musique) du Joséon pour qu'il se prépare mieux au mariage. Une fois sur place, on le fera soi-disant découvrir une courtisane dans une chambre devant lui jouer une représentation mais on lui mettra une prostituée entre les jambes de manière grossière et on s'assurera qu'il y ait des témoins...

Vertu de la Tâche

On se met à l'action, on œuvre à démonter ces manigances afin que le mariage puisse se dérouler dans les meilleurs conditions.

Fausse invitation

Il faut intercepter les invitations et prévenir Jing Tao-Lu qu'on usurpe son identité et son palais pour tendre un piège fallacieux au Magistrat et à la Princesse. Lui qui aime le Joséon par-dessous tout usera de tout son poids auprès de la cour de l'Ambassadeur pour évincer son sournois Premier conseiller. Il a beaucoup de poids au sein de la noblesse du Joséon en place à Linzi vu l'attrait et l'intérêt pur et fort qu'il leur prête.

Des messagers peut être faits prisonniers ou neutralisés et les gens du palais de Jing Tao-Lu prévenus.

Auberge du Matin Calme

Il suffira d'empêcher le Magistrat de grimper à l'étage indiquant que les chambres n'ont pas la réputation qu'elles veulent bien donner avec un **test Moyen (9) d'Etiquette** et que la scène se trouve en bas et que la musicienne peut aisément s'y produire.

Conséquences

Un personnage originaire du Joséon (s'il avait déjà un poste important) pourrait se voir recommander le poste de conseiller de l'Ambassadeur.

Le mariage aura bien lieu. Le Magistrat se présentera à la demeure de l'Ambassadeur pour aller chercher sa future épouse et la conduire à la demeure de ses parents afin de célébrer le mariage devant l'autel familial des Ancêtres. La mariée est voilée de rouge.

Une fois devant l'autel, les époux sont reliés par un tissu rouge et boivent d'une même coupe l'alcool qui s'y trouve pour sceller leur union.

Epilogue

A la fin de cette aventure, on devrait avoir célébré le mariage entre le Magistrat et la Princesse.

L'Ambassadeur ayant choisi de privilégier les bonnes relations avec le pouvoir en place du Qi, sa bureaucratie et sa noblesse.

Nul doute que Park Nan-Hee fera une excellente épouse qui saura se montrer digne et exemplaire conforme aux attentes de son père. Elle s'y emploiera sans compter. En plus, ici le mariage n'est pas que diplomatique, c'est aussi un mariage heureux ; d'amoureux qui s'aiment.

Une fois cette aventure terminée, le Meneur de jeu peut avoir l'occasion de faire jouer l'intrigue narrée en pages 48 et 49 de Linzi où il est question d'un attentat terroriste à l'encontre de la Princesse afin de déstabiliser l'entente plus que cordiale entre le Qi et le Joséon. Les principaux antagonistes sont introduits et les personnages ont eu l'occasion de déambuler au sein du quartier du Joséon. C'est une parfaite introduction.

Personnalités

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

Park Nan-Hee (pages 47 et 48, Linzi)

Park Songbak (page 43, Linzi)

Jae Won-Suk (page 47, Linzi)

Lee Hwangbo (capitaine de la garde de l'Ambassadeur)

Description : (page 45, Linzi). Le capitaine Lee Hwangbo par ses relations quelque peu douteuses peut mettre les personnages en relation avec des personnes issues du milieu de la pègre et de l'ombre dont Choi Yeong ou Boon Mi (page 45, Linzi).

Développement futur

Les personnages pourraient ainsi faire la connaissance du monte-en-l'air Boon Mi (page 45, Linzi) lequel figure comme pièce centrale de l'une des intrigues *intra muros* proposées dans le supplément (pages 48 et 49, Linzi). Le Meneur de jeu pourrait par la suite *switcher* sur cette trame ou préfigurer cette aventure où il est aussi question d'attentat terroriste à l'encontre de la Princesse qui devrait être mariée.

Pour ses caractéristiques techniques, on peut s'inspirer de celles du **Noble du Joséon** (page 83, AdG).

Jue Jing (page 22, Linzi)

Lei Feng (page 47, Linzi)

Lieux remarquables

La plupart des évènements et péripéties de ce scénario vont se dérouler à Linzi, dans le quartier du Joséon (pages 43 et ss., Linzi).

Quartier du Joséon

Ce lieu est amplement décrit dans le supplément Linzi aux pages 43 et suivantes. On parle également du Joséon à la page 83, AdG.

Il faut savoir que quartier est régi et vit à l'heure, aux us et coutumes du Joséon. Il peut s'avérer très différents pour des personnages issus des Royaumes combattants. Il est exotique et dépaysant. Un magistrat de Linzi y est spécialement détaché pour maintenir et favoriser les bonnes relations surtout commerciales entre les deux états.



Rédaction : Pitche [pitche @ base.be]

Jun 2011

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>] Septembre 2015