

Tempête Hivernale

Murder Party de Ernst Brun ernstbrun@yahoo.com pour 12 ou 13 joueurs dont ou et 1 organisateur.

Inspirée du scénario de jeu de rôle du même nom, de Thomas Robert pour le TIL 2000.

Ceci est une soirée enquête en freeware, l'auteur l'a écrite pour votre plaisir, aussi espère-t-il que vous lui transmettez tout feed-back constructif si vous la jouez ou même ne faites que la lire mais avez des remarques. Si vous avez écrit une murder, il est particulièrement intéressé pour la recevoir :o).



Chaque année dans Rokugan, des cours d'hiver sont organisées partout, et c'est à celle qui rivalisera avec la somptueuse cour se déroulant au palais impérial. De nombreuses tractations y ont lieu, et c'est pour chacun l'occasion de se mettre en avant, et de faire rejaillir la gloire sur son clan. C'est aussi le temps où de grands destins se jouent, parfois tragiques...



Le Contexte

Le Monde : Rokugan est un monde sino-japonais médiéval fantastique. L'empire où se déroule l'histoire est divisé en clans rivaux mais ayant chacun une fonctionnalité dans le fonctionnement de l'empire. Chaque famille est liée à une école spécialisée.

Le clan Impérial est formé de la lignée impériale des Hanteï, et de plusieurs familles la soutenant.

Le riche et honorable clan de la Grue est formé d'habiles courtisans Doji, de duellistes Kakita redoutés et de marchands Daidoji. L'épouse de l'empereur en est souvent issue de même que le champion d'émeraude qui dirige la bonne marche de la justice et est désigné par un tournoi de duellistes.

L'honorable clan du Lion est le bras armé de l'empire, une partie de ses troupes forme d'ailleurs les légions impériales. Ce sont des stratèges (école Akodo) et historiens (école Ikoma), ils ont aussi de fameux combattants dont en particulier les quêteurs de mort et les farouches guerrières Matsu.

L'honorable clan du Phenix est le gardien du savoir et excelle notamment dans l'utilisation de la magie. Les 5 maîtres élémentaires sont la plupart du temps issus de ce clan. Un conseil élémentaire dirige le clan contrairement à la tradition des autres clans.

Le clan du Dragon est tourné vers la réflexion. Leurs duellistes Mirumoto redoutés gardent les passes menant aux hautes montagnes où se réfugient leurs moines Togashi dont les fameux Ize Sumis aux tatouages magiques. Ils se retirent souvent pour de longues périodes en dehors de la scène politique auquel cas ils confient leurs contacts au clan mineur de la Libellule.

Le clan de la Licorne a été chargé, il y a bien longtemps, d'explorer le continent. Partit plusieurs siècles au-delà des terres brûlées, il est revenu il y a deux siècles, riche et culturellement changé (pour certains il est demi-barbare). Il est réputé pour ses combattants berzekers Moto, ses fières cavalières Otakus, ses shugenjas de l'école Iuichi, ainsi que pour ses marchands et ses diplomates Ide.

Le clan du Crabe est chargé de la défense du mur de Kaiu, un mur qui sépare l'empire de l'outremonde. Il privilégie l'efficacité et l'action aux discours et à l'inaction. Il est réputé pour ses berzekers Hiruma, ses marchands Yasukis, ses ingénieurs Kaiu et ses shugenjas Kunis spécialisés dans la traque de l'outremonde sous toutes ses formes.

Le clan du Scorpion est chargé de la protection de l'empire et de sa cohésion. Son daimyo est traditionnellement le confident de l'empereur. Il est surtout composé de courtisans et marchands Shosuro, de shugenjas de l'école Yogo et Soshi, et de duellistes

Bayushi. La rumeur lui attribue aussi le contrôle de soit-disant « ninjas ».

Géographiquement, l'empire est bordé au nord par des contrées barbares bordant les terres Dragon et Phenix, à l'ouest par les passes Licornes menant aux Terres Brûlées et à ses étranges civilisations, à l'est par l'océan au-delà duquel se trouveraient une civilisation évoluée de Gaijins, et au sud par l'Outremonde, région dévastée habitée par des hordes de gobelins et autres Onis (démons).



Ces derniers temps :

Lions et Grue se regardent en chien de faïence comme souvent au sujet de la région contestée de Toshi Ranbo wo Shien, alors que la tension n'a de cesse de s'accroître entre les deux familles marchandes de Rokugan (Yasukis actuellement vassaux du clan du Crabe et Daidojis).

Les forces de l'Outremonde s'agitent, selon certaines sources un puissant nécromant aurait rassemblé une immense armée et se préparerait à passer à l'action.

Kyuden Doji

Chaque année dans Rokugan, des cours d'hiver sont organisées partout, et c'est à celle qui rivalisera avec la somptueuse cour se déroulant au palais impérial. De nombreuses tractations y ont lieu, et c'est pour chacun l'occasion de se mettre en avant, et de faire rejaillir la gloire sur son clan. C'est aussi le temps où de grands destins se jouent, parfois tragiques...

Cette année, il est probable qu'une cour attire les regards bien plus que toutes les autres : celle qui se déroulera au Palais Doji, au cœur des territoires du clan de la Grue...





Hier : Les différentes délégations entament la dernière partie de leur voyage, escortés par des gardes Doji. Hormis les deux samouraïs du crabe, ils ont tous campé à bonne distance du palais, mais assez près pour arriver rapidement à destination. Elles arrivent une à une au palais dans la matinée. A 11h, la délégation du Crabe n'étant toujours pas arrivée, **Doji Shizue** décide néanmoins de débiter les festivités du premier jour. **Hida Yakamo** et **Yasuki Jinn-Kuen** arrivent sur les lieux vers 17h, fatigués par leur dernière journée de voyage. Ils s'installent immédiatement, et prennent le temps de se laver avant de rejoindre les invités (ce qui constitue un accroc mineur à la politesse). **Doji Shizue** leur fait parvenir des kimonos neufs provenant de la blanchisserie du palais, pour pouvoir se changer. Le repas à lieu à 18h30, puis vers 20h un groupe de moines, assistés de **Doji Shizue**, effectuent une cérémonie du thé avec tous les invités, afin de leur souhaiter la bienvenue. A la fin de la cérémonie, vers 21h30, les invités vont immédiatement se coucher.

Aujourd'hui, 07h30 : Tous les invités, sauf **Hida Yakamo** et **Isawa Natsune**, sont réunis dans la grande salle du palais Doji. Les deux femmes de chambre affectées à chaque invité retournent les réveiller et reviennent blêmes chuchoter quelque chose à **Shizue**. Celle-ci annonce que le fils du daimyo du Crabe a été égorgé. De plus **Isawa Natsune** a été poignardé. Elle présente ses excuses pour l'affront fait à ces clans, et jure que le ou les assassins seront retrouvés.

Jinn-Kuen, les traits tirés par la fatigue, annonce qu'il repartira dès que possible avec le corps de **Yakamo**, avant que la neige ne rende les cols menant à Kyuden Hida impraticables. A priori, il pourra repartir dès l'après midi.

Shizue ordonne que les gardes patrouillent les jardins, et double la garde sur les remparts. Puis elle demande à ce que tous les invités soient réunis au palais. Du fait que l'affaire peut dégénérer en affrontement direct entre la Grue et le Crabe, **Doji Shizue** demande à **Bayushi Norachai** d'assumer ses fonctions de magistrat et de mener l'enquête. **Akodo Koun** proteste vigoureusement, arguant qu'on ne peut faire confiance à un Scorpion. **Shizue** désigne alors les jeunes assistants de chaque délégation et leur demande de collaborer au mieux avec **Norachai**. Seul **Yasuki Jinn-Kuen** décline l'offre, devant préparer son retour.

La murder peut véritablement commencer...

Les personnages

Les personnages présents au palais sont de noble extraction. Voici la liste (avec un ordre d'idée de leur âge), classée par ordre de niveau social.

Doji Shizue, jeune hôtesse de la cour d'hiver

Hida Yakamo, jeune fils du daimyo Crabe

Mirumoto Ukira, vénérable courtisan Dragon

Ide Michisuna, vénérable diplomate Licorne

Akodo Koun, général Lion

Bayushi Norachai, jeune magistrat Scorpion

Isawa Natsune, vénérable shugenja magistrat Phénix

Mirumoto Shiryu, jeune duelliste Dragon

Kakita Noritoshi, jeune courtisan Grue

Ikoma Kyuso, jeune barde Lion

Soshi Jomyako, shugenja Scorpion

Isawa Misao, jeune shugenja Phénix

Yasuki Jinn-Kuen, jeune shugenja Crabe

Iuchi Daiyu, jeune shugenja Licorne

Les lieux

La cour d'hiver se déroule à Kyuden Doji, le palais de la famille Doji, et donc le palais du Clan de la Grue (cf. plan en annexe).

Les logements

Les participants mineurs (dont un bon nombre de courtisans), ont été installés dans les annexes du palais. Seuls les invités principaux (deux personnes par clan) ont leurs quartiers dans le palais. Les logements sont tous bâtis sur un modèle identique : une grande pièce est séparée par une cloison de papier de riz pour constituer deux chambres, chacune ayant une porte menant à l'intérieur du palais, l'autre vers une petite antichambre menant au balcon donnant sur les jardins du palais.

Le climat

Du fait de la présence de nombreuses sources chaudes, et de la température assez froide qui règne en ce début d'hiver, le palais sera la plupart du temps plongé dans un brouillard épais. Il a neigé le soir même de l'arrivée des invités principaux.

Les présents

Il est de tradition que chaque délégation de clan offre un présent à l'hôte de la cour d'hiver. Cette remise a généralement lieu le lendemain matin de l'arrivée de tous sur les lieux.

En retour, le clan hôte offre à chacun un présent peu avant la fin de l'hiver, pour lui signifier ses remerciements et encouragements pour l'année à venir.

Bien souvent, les présents sont lourds de signification, plus ou moins dissimulée...





La charte du Magistrat d'émeraude

Les magistrats d'émeraude sont les agents de la justice de l'empire et mettent leur loyauté envers l'empire avant leur loyauté envers leur clan.

En dehors de ce qui touche aux impôts, aux papiers de voyage et aux levées de troupes, voici la charte suivie par **Norachai** et ses nouveaux apprentis magistrats dans leur enquête :

Juridiction

- Crimes contre l'Empereur, sa famille et ses descendants
- Crimes contre la nation
- Incursion et corruption de l'Outremonde
- Pactes avec des créatures de l'Outremonde
- Désordres civils ou hors-la-loi comme les Kolats et Prophètes de Sang.

Devoirs

- Faire respecter la loi impériale
- Faire un rapport régulier au Champion d'Emeraude
- Notifier les crimes hors de sa juridiction
- Sur requête du gouverneur local (**Shizue**), lui faire un rapport sur l'état d'avancement des enquêtes.
- Sur requête, protéger les dignitaires en visite
- Notifier les accusations contre une personne à sa famille

Restrictions

- Ne doit pas régler des problèmes mineurs
- Ne doit pas accepter de don ou d'argent

Droits

- Droit de question sur des personnes d'un niveau social inférieur. Les personnes les plus hautes dans la hiérarchie ne seront contraintes au droit de question que sur présentation d'un "ordre d'apparence". Ce droit de question autorise la fouille du domicile du suspect en sa présence.
- Ecrire des ordres d'apparence (l'ordre d'apparence permet de questionner une personne de rang social supérieur au magistrat). Il est nécessaire de détailler le crime et les présomptions reposant sur le suspect, de signer puis de faire signer par le Champion d'Emeraude **Doji Satsume**, absent), le gouverneur local (**Doji Shizue**) ou le chef des magistrats locaux (qui se trouve être **Doji Satsume**, absent). L'ordre d'apparence autorise la fouille du domicile du suspect en sa présence.
- Droit de sentence sur confessions écrites ou transcrites. Les sentences possibles sont les suivantes : décapitation pour les samouraïs, pendaison pour les étas, emprisonnement de 3 mois maximum, bastonnade publique, arrestation, amende (remise au Champion d'Emeraude).

L'étiquette

Nous ne sommes pas habitués à la vie asiatique, nous n'allons donc pas nous évertuer à faire du mauvais plagiat. Par contre, nous allons juste adopter un petit point

faisant un peu couleur locale dans une cour asiatique. Lorsque vous adressez la parole à une personne, donnez son prénom (le second nom) suivi de :

-san = par défaut, si aucun autre ne s'applique (par exemple deux jeunes entre eux).

-sama = monsieur/madame honorifique (pour montrer à une personne qu'on l'apprécie et la respecte), d'un jeune envers quelqu'un de plus âgé par exemple.

-dono = «super sama» (envers son daimyo ou un personne qui compte énormément pour vous).

-kun = familiarité envers un mâle plus jeune (d'un responsable de délégation envers son assistant pour lui rappeler son manque de maturité).

-chan = affectueux avec un jeune que l'on considère comme un gamin, ou pour draguer.

Perdre la face

Lorsque vous interpellez une personne sans appliquer la règle d'étiquette, votre interlocuteur ou tout autre témoin peut mettre en cause votre honneur. Vous devrez alors vous excuser, sinon votre interlocuteur pourra prendre cela pour une insulte.

Lorsqu'une personne montre trop ses sentiments (haine, passion, amour, joie), vous êtes en droit de mettre en cause son honneur. Cependant, comme votre honneur vous commande de faire comme si vous n'aviez pas remarqué cette incartade, le fait de mettre en cause son honneur permet à toute personne présente d'en faire autant avec vous (!).

Accuser publiquement (et ce même si vous avez des preuves concrètes de sa culpabilité) un personnage de niveau social supérieur (cf. les personnages) met en cause votre honneur. Vous devrez alors vous excuser. Si vous ne le faites pas, **ou** que vos excuses ne sont pas acceptées, cela sera considéré comme une insulte.

Pour mettre en cause l'honneur de quelqu'un un simple (et sérieux) «houhouhou» le fera comprendre à tous.

Une personne insultée perdra la face si elle ne réagit pas en obtenant des excuses, ou en demandant réparation par un duel. Inutile de dire qu'une personne ne sachant pas se battre et n'ayant pas de champion devra faire profil bas...

Un personnage ayant perdu la face est déshonoré, il ne peut engager la discussion avec quiconque pour le reste de la murder (il peut être accosté par les autres de manière normale). Bien entendu, il aura pour nouvel objectif prioritaire de laver son honneur par des actions d'éclat ou par la preuve de son innocence. La personne l'ayant déshonoré pourra par un petit discours en public laver son honneur, ce qui peut faire l'objet de tractations.





Le duel

Lorsqu'une personne se considère insultée, elle peut demander réparation par un duel au premier sang. Le vaincu aura perdu la face et le vainqueur aura lavé une éventuelle insulte ou même accusation.

Un personnage de haut rang peut présenter son champion (une personne de rang inférieur) au lieu de faire le duel lui-même.

Un personnage non-combattant (qui ne porte pas de daisho) peut lui aussi présenter son champion.

Chaque personnage a une capacité de combat qui peut être bon, moyen ou mauvais. Un bon combattant aura 2 bottes secrètes alors qu'un combattant moyen en aura une.

Chaque fois que l'on gagne au pierre papier ciseau on inflige un coup à son adversaire (si les deux combattants utilisent le même coup il ne se passe rien, sauf sur pierre ou les deux sont blessés) :

- Pierre inflige un niveau de blessure à l'adversaire.
- Ciseaux inflige 2 niveaux de blessures à l'adversaire.
- Papier ne laisse qu'une estafilade.

Etat de santé

Un personnage est *frais et dispos*.

S'il subit un niveau de blessure il est *blessé* et ne peut plus utiliser de bottes secrètes et se déplace lentement.

S'il subit un autre niveau de blessure il est *hors d'état* et ne peut plus se déplacer ni combattre.

Un dernier niveau de blessure le tuera (*mort*). Ainsi un personnage hors d'état peut être achevé, ce qui est déshonorant (il doit être jugé et exécuté proprement s'il est coupable).

Kokus

Chaque personnage commence la murder avec 9 kokus (sauf exception).

Les kokus sont utilisés pour effectuer les actions indiquées sur votre feuille de personnage. Ainsi, si votre feuille de personnage n'indique pas que vous pouvez effectuer une fouille, c'est que vous ne le pouvez vraiment pas !

Pour 1 koku (ceci est donc la seule action commune), vous pouvez aller dans votre chambre pour vérifier si rien n'a été déplacé ou a disparu.

Les kokus peuvent être librement échangés entre les personnages.

Lorsqu'un personnage effectue une action, lui seul aura les résultats de cette action même si d'autres personnes sont dans la même pièce (à moins bien sûr qu'ils ne décident de payer leurs propres kokus pour effectuer la même action). Elle décidera d'en partager ou non le résultat.

Lorsque vous effectuez une action dans une pièce, si la prochaine personne allant voir l'organisateur se rend au même endroit que vous elle vous y rencontrera.

Sauf exception indiquée dans votre feuille de personnage, il est interdit de déplacer des preuves compromettantes d'un lieu à un autre. Vous pensez qu'elles sont en sécurité là où elles se trouvent. *Ndlr : et il ne faut pas non plus rendre impossible l'enquête en terme de jeu...*

La cérémonie du thé de la remise des présents en fin de matinée vous permettra de regagner des kokus.

Points de vide

Chaque personnage commence la murder avec 1 point de vide (sauf exception).

Les points de vide peuvent être utilisés pour annuler momentanément un de vos inconvénients, vous devez donc avoir votre (vos) inconvénient en tête à tout moment.

Une prière adressée aux kamis avec un Shugenja peut permettre de regagner 1 point de vide. Les deux personnages doivent s'isoler quelques minutes.



