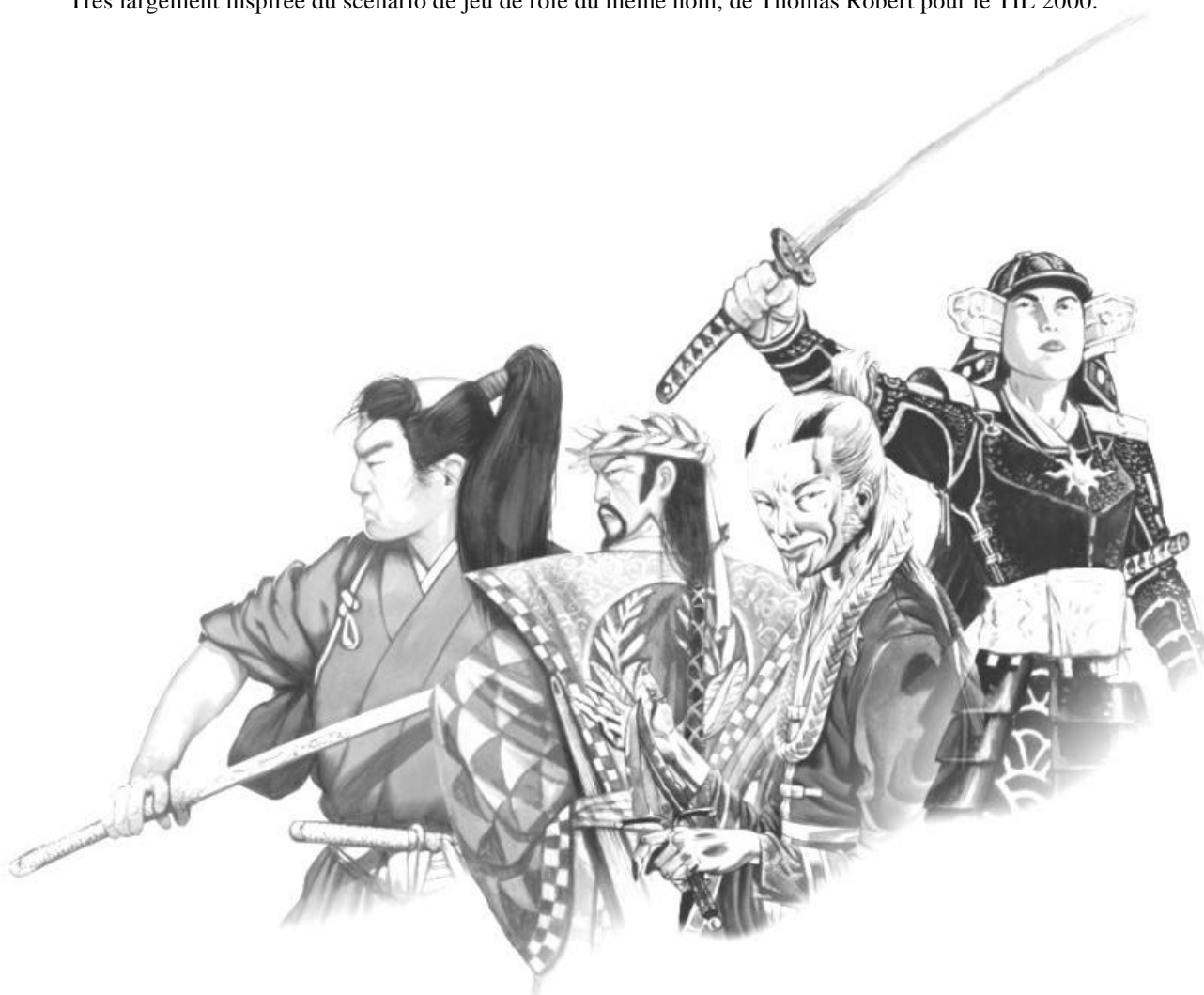


Tempête Hivernale

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

Très largement inspirée du scénario de jeu de rôle du même nom, de Thomas Robert pour le TIL 2000.







Prémises d'hiver

Les deux hommes allaient à pied. Le plus grand marchait devant son compagnon, l'abritant ainsi du vent glacé qui soufflait en cette fin d'automne. Ils marchaient ainsi depuis quatre jours, longeant le territoire du clan de la Grue. Leurs ennemis.

Le premier était un samouraï bien connu dans Rokugan. Vêtu d'une armure lourde de son clan, et armé, outre son daisho, d'un lourd tetsubo, reconnaissable entre tous : Hida Yakamo, le fils du daimyo du clan du Crabe. Son souffle puissant se condensait en une vapeur épaisse alors qu'il débutait l'ascension d'une colline.

Le second était, en comparaison, une frêle brindille, prête à s'envoler à la moindre brise. Pourtant, il avançait avec la même détermination que son compagnon. Il était vêtu d'une longue robe sombre, et ne portait d'autre arme que quelques rouleaux de parchemins. Son visage émacié, pouvait passer pour celui de la mort elle-même.

Ils arrivèrent en haut de la colline, et purent alors contempler le territoire qui se présentait à eux, les terres de la Grue. Le soleil était déjà bas sur l'horizon, dans leur dos.

- « – Nous camperons ici, Jinn-Kuen.
- Hai, Hida-sama. Nous arriverons demain dans l'après-midi.
- En retard, comme il était prévu.
- Hai. »

Les deux hommes préparèrent le camp, et plus tard, lorsqu'ils eurent mangé les piètres rations qu'ils avaient emmenés, et alors qu'ils étaient sur le point de se coucher, ils contemplèrent la nuit étoilée. La lune était presque pleine, et entourée de sombres nuages.

- « – La lune est mauvaise Hida-sama. Je pressens...
- Elle ne pouvait être autre Jinn-Kuen. Je n'ai pas besoin de tes pouvoirs de Kuni pour reconnaître une situation périlleuse.
- Périlleuse, Hida-sama ? »

La voix du shugenja avait tremblé.

« Ah. Tu te demandes quelle situation pourrait me sembler périlleuse, ici, dans des terres paisibles alors que nous affrontons tous les jours les créatures du Sombre Seigneur ? Tu sais mieux que personne de quels stratagèmes sont capables les membres de la Grue. N'ont ils pas réussi à forcer mon père à m'envoyer ici, avec en présent l'un des biens les plus précieux de notre clan ? »

Leurs yeux se portèrent alors au même instant sur le petit coffret contenant la statuette. Le shugenja avait déjà entendu parler de cet artefact, et des mystérieuses légendes qui l'entourait. Certains allaient même jusqu'à affirmer que le Mur tomberait le jour où elle arriverait entre les mains de leurs ennemis.

- « – Tu sais quel est ton rôle, Jinn-Kuen.
- Hai, samuraï-sama, je ne faillirai point.
- Je n'en doute pas. Mon père ne t'aurait pas accordé sa confiance sinon. »

Le shugenja s'inclina devant ce compliment.

- Il te faudra agir dès demain dans la nuit, après la réunion.
- Je serai au palais dans moins d'une semaine, Hida-sama. Et la statuette avec moi.
- Quant à moi, je passerai l'hiver dans les terres de nos ennemis. Espérons que la neige recouvre les cols, comme l'année passée. Bonne nuit, mon ami.
- Bonne nuit, Hida-sama. »

Le lendemain, ils traversèrent la frontière du clan de la Grue à proximité du palais, alors que le soleil était levé depuis à peine une heure. Un groupe d'hommes en armes s'approcha, et reconnut immédiatement les hôtes du palais.

« – Bienvenue, Hida-Sama. Nous sommes envoyés par Doji Shizue pour vous escorter jusqu'au palais.

- Et bien, retournez au palais lui dire que je n'ai nul besoin d'escorte.
- Mais...

Le regard de Yakamo suffit à faire taire le soldat.

- Bien, Yakamo-sama, il en sera fait ainsi. »

Les hommes se détournèrent et repartirent à pas rapides vers le nord-est. Yakamo et Jinn-Kuen échangèrent un sourire en les voyant presque courir pour prendre de l'avance sur eux.

« – Qu'allais-tu dire sur la lune hier soir, Jinn-Kuen ?

- Rien, Hida-sama.
- Allons, tu sais bien que la vérité ne peut pas faire de mal.

Le shugenja eut un instant d'hésitation.

- Je, ..., j'ai eu le sentiment que l'un de nous deux n'allait pas revenir vivant au palais.
- Alors espérons que tu t'es trompé, Jinn-Kuen, ou que c'est moi qui mourrai. Ta mission vaut bien cela. »

Jinn-Kuen s'arrêta soudain, choqué par ce que venait de dire Yakamo. Une ombre passa entre eux, et ils n'échangèrent plus un mot jusqu'au palais Doji.

Mais l'esprit de Jinn-Kuen ne resta pas inactif. Qu'est ce qui pouvait bien l'avoir poussé à cette conclusion ? Les récents événements et la recrudescence de la violence entre les Daidoji et les Yasuki pouvaient-ils avoir une influence sur le déroulement de cette cour d'hiver ? Une seule chose était certaine. La lune était mauvaise...





Avant-propos

Cette murder est prévu pour 12 joueurs. Il faut au moins un rôle féminin (**Doji Shizue**), mais d'autres personnages peuvent être joués par des femmes, dans l'ordre : **Asako Misao**, **Soshi Jomyako**, **Ikoma Kyuso**, **Yasuki Jinn-Kuen**.

Si vous êtes organisatrice, jouez **Doji Shizue**. Si vous êtes organisateur, jouez **Mirumoto Akura** et appuyez **Shizue** sur le planning, mais une bonne complicité sera nécessaire avec elle. Un 13^e joueur peut être facilement rajouté (**Isawa Natsune**) en considérant que la tentative d'assassinat qui le vise échoue. Il faudra juste modifier la toute mention du meurtre de **Natsune** par une tentative d'assassinat.

Vous remarquerez assez vite que **Shiryu** est imbattable en duel, mais il ne le sait pas. Il doit s'imaginer que d'autres duellistes ont des pouvoirs spéciaux pour lui tenir tête... En effet, il s'agit d'avoir un enquêteur coupable de rien qui puisse accuser n'importe qui en duel, c'est donc un outil important de l'accusation face aux suspects (sauf peut-être contre **Ukira**...).

Synopsis

Depuis quelques mois, la tension n'a eu de cesse de s'accroître entre les deux familles marchandes de Rokugan : les **Yasuki** (vassaux du clan du Crabe) et les **Daidoji**. Une guerre ouverte est sur le point d'être déclarée entre les deux familles, qui dégènerait sans aucun doute, et s'étendrait aux clans. Les daimyos respectifs des deux clans sont tout à fait conscients des risques encourus.

Hida Kisada attend que son rival fasse une erreur, en transférant des troupes sur le sud du Mur, là où elles seront le plus utiles à une invasion des terres de la Grue. Il sait que la guerre devra être rapide. **Doji Hoturi** a pour sa part mis sur pied une "diversion". Le Crabe n'a pas la possibilité de mener deux guerres en même temps, et **Hoturi** a donc décidé d'éliminer le fils de **Kisada**, en faisant porter la responsabilité de l'assassinat à un autre clan. Ainsi, les armées du Crabe fondront sans aucun doute sur le clan coupable, et détourneront leur attention des terres de la Grue.

Doji Hoturi a décidé de profiter d'une cour d'hiver pour mettre son plan à exécution. La tradition veut que chaque invité ou groupe d'invité apporte un cadeau à l'hôte. Sachant que **Kisada** hésiterait à envoyer son fils dans un tel guet-apens, il parvint à le contraindre à offrir l'un des biens les plus précieux de son clan : une statuette de jade dotée de propriétés magiques. Pour escorte, le daimyo du clan du Crabe n'avait d'autre choix que d'envoyer celui en qui il avait le plus confiance : son propre fils.

Les autres invités de la cour d'hiver ont été triés sur le volet : plusieurs ont quelque chose à reprocher à **Yakamo**, directement ou indirectement, et c'est sur cela que compte **Doji Hoturi** pour assurer la réussite de son plan. Il a chargé

Doji Shizue (l'hôtesse de la cour d'hiver, puisque la plupart des autres responsables du clan se trouveront à la cour de l'Empereur) de se charger de la besogne si après quelques jours de cour aucun des invités ne s'en était chargé. De plus **Shiba Natsune**, magistrat Phenix ayant des dettes envers lui a aussi été invité, avec pour objectif d'épargner le clan de la Grue lors de l'inévitable enquête qui suivra.

Hida Kisada soupçonne **Hoturi**, mais pense que le plan vise à utiliser la statuette comme moyen de pression. Il a donc envoyé, aux côtés de son fils, un membre de l'école Kuni doué de talents plus "particuliers", et l'a chargé de dérober la statuette, et de la ramener à tout prix.

Une autre faction ne reste pas inactive dans cette affaire : le clan du Scorpion. Grâce à ses nombreux agents, le daimyo de la famille **Shosuro** a pris connaissance du plan de **Doji Hoturi**. Il a aidé à l'accomplissement du plan, et compte le détourner de son véritable objectif, pour accroître son influence, et la puissance des marchands vassaux des **Shosuro**, au détriment de leurs rivaux **Yasuki** et **Daidoji**. Pour ce faire, il a chargé un de ses cousins de se rendre à la cour d'hiver, et de dérober la statuette. Ensuite, il suffira de se débrouiller pour qu'elle soit retrouvée sur un courtisan du clan de la Grue pour provoquer sans aucun doute un regain de violence dans le conflit qui oppose les **Yasuki** et les **Daidoji**. De plus, dernière finesse dans le plan Scorpion, **Bayushi Norachai**, un magistrat de haut rang, est envoyé à la cour pour éclipser l'influence du vieux **Shiba Natsune** voire le remplacer ce qui permettrait d'avoir le contrôle de l'enquête, **Norachai** ayant la fausse réputation d'être un magistrat impartial.

Enfin, un autre événement va se dérouler lors de cette cour d'hiver : des représentants des écoles **Kuni** (Crabe), **Isawa** (Phoenix) et **Yogo** (Scorpion) vont se réunir pour partager des connaissances sur l'Outremonde. La réunion doit rester secrète, tant les points qu'elle aborde sont controversés. Il doit être notamment question des 12 Parchemins Noirs...

Le plan de **Doji Hoturi** marche bien, trop bien même : **Ide Michisuna** engage un ronin, anciennement membre du clan de la Licorne, pour assassiner **Yakamo** durant la nuit. De son côté **Akodo Koun** active une taupe travaillant à la blanchisserie pour mettre un poison lent sur le kimono de **Yakamo**. Mais **Mirumoto Ukira** aura été le plus rapide, ayant corrompu une servante de **Yakamo** pour empoisonner le saké...

A la fin de leur réunion nocturne, les représentants des trois écoles découvrent le corps de **Yakamo** et décident de garder le silence pour ne pas compromettre le secret de leur réunion. **Soshi Jomyako** qui était chargé du vol de la statuette se rend compte qu'il a été doublé. Voulant éviter que **Isawa Natsune** ne mène l'enquête le lendemain, il décide de l'assassiner, et utilise pour cela de magie.

Si l'enquête n'a pas aboutit au départ de **Yasuki Jinn-Kuen**, il est probable que, malgré l'hiver, les troupes du Crabe attaquent tout de même le clan de la Grue en représailles du meurtre de l'un de leurs membres le plus important et emblématique... **Shizue** aura ainsi intérêt à se trouver un bouc émissaire.





Programme :

La murder party commencera vers 14 heures (soit 8 heures du matin en temps de jeu) et finira vers 19 heures (soit environ 13h en temps de jeu).

7h30 Annonce de la mort de Yakamo et de Natsune (ou la tentative ratée s'il est joué).

8h00 L'enquête est lancée.

8h30 Les etas demandent à emmener le corps de Yakamo à Shizue (2 heures sont nécessaires pour le nettoyer). Ce sera la dernière chance pour les enquêteurs d'obtenir des informations sur le corps.

10h00 Représentation théâtrale annulée. Remplacée par un récit poétique sur Yakamo. Ikoma Kyuso et Doji Shizue déclameront leurs poèmes, et tenteront d'obtenir plus d'applaudissements que l'autre. De leurs côtés, il est probable que Mirumoto Ukira, Ide Michisuna et Akodo Koun critiquent le défunt. Cela peut donner lieu à d'intéressantes situations.

<09h30> Si les enquêteurs ne l'ont pas encore vu, des gardes annoncent avoir découvert la preuve de l'intervention d'une personne extérieure (cf. le jardin, fouille approfondie).

<10h30> Si les enquêteurs ne l'ont pas encore demandé entre 10h et 10h30, lors d'une enquête de proximité les gardes ont découvert l'identité d'un homme ayant rôdé dans les environs la veille au soir (cf. les gardes, interrogatoire simple).

<10h30> Si Natsune est mort, les etas demandent à emmener son corps à Shizue (2 heures sont nécessaires pour le nettoyer). Ce sera la dernière chance pour les enquêteurs d'obtenir des informations sur le corps.

12h00 Remise des présents. Ces présents doivent être remis à l'hôtesse, à la suite d'une cérémonie du thé. L'organisateur commencera avec le sien, contentez-vous de la description à moins de pouvoir faire de « vrais » cadeau qui en jettent. Puis un autre joueur prendra le relais.

13h00 Repas – debriefing .

Le récit poétique et la remise des présents sont des prétextes pour rassembler tous les joueurs et donner libre cours à du role play (sans déranger le pauvre organisateur qui pourra se reposer), même si dans les deux cas ceux qui content les poèmes puis ceux qui remettent les cadeaux ont un rôle plus important à jouer.

Gaiji le Ronin

Gaiji est le ronin chargé par **Michisuna** de tuer **Hida Yakamo**. Alors qu'il avait à peine terminé son enseignement de bushi, une grave querelle l'opposa à ses parents. Son père le renvoya de la maison, et il partit alors

sur les routes. La famille de son aimée le rejeta et, le cœur brisé, il erra sur les routes de Rokugan, sans but.

Un jour qu'il arrivait dans un village, il assista à l'exécution des villageois par des samourais se disant insultés. Il les défendit, et tua les samourais. Il se promit alors de venir en aide au peuple de Rokugan, et choisit d'agir moins ouvertement. Il s'installa loin des terres de son clan, non loin du palais Doji. Là, les habitants le nommèrent **Gaiji**, du fait de ses traits si différents de ceux des rokugani (il est blond).

Il vit depuis au jour le jour, aidant quand il le peut les paysans qui le lui demandent. Mais il manque cruellement de moyens et espère encore sa réintégration dans sa famille, c'est pourquoi il a accepté le "contrat" que lui a proposé **Ide Michisuna**. Il a beau faire confiance à priori à son ancien daimyo, il sait qu'il peut être éliminé rapidement, c'est pourquoi, dès son contrat rempli, il va s'enfuir dans la forêt avoisinante, espérant échapper aux éventuels poursuivants.

Malgré la perte de son statut social, il a conservé quelques liens avec son frère cadet, **Iuchi Daiyu**. Un amour très fort liait les deux frères, et malgré les risques de fureur paternelle, ils ont gardé contact, se voyant de temps en temps, ou s'écrivant de longues lettres...

Jeu de pistes

Sont présentés ici les différents indices qui pourront être trouvés par les personnages. *Les passages en italique ne doivent pas être lus aux joueurs !*

Le cadavre de Yakamo

Les etas seront en train de déplacer le corps de Yakamo vers 8h30, pour le préparer à son départ. Plusieurs indications peuvent être trouvées sur le corps, par simple observation (puisque aucun samourai n'oserait toucher un cadavre !) :

Recherche rapide : Yakamo a les yeux fermés. Il est donc mort en dormant (si on les questionne, les etas confirmeront qu'ils l'ont trouvé ainsi). La blessure à la gorge n'est pas assez profonde pour que Yakamo soit mort sur le coup. La raison de la mort est donc la perte de sang. Le sang a déjà noirci, mais n'est pas encore sec. Étrange, qu'il soit resté endormi... Dans ces circonstances, la plupart des victimes se réveillent pour agoniser... *Pour ceux qui connaissent un peu le personnage, il est peu probable qu'un seul coup ait suffi à tuer le fils du Grand Ours. Ou alors ce coup a été porté par un guerrier très expérimenté...*

Recherche minutieuse : hormis au niveau du col, le kimono de Yakamo est propre, et ne porte pas de tâche de sang. Le sang s'est simplement écoulé de la blessure, sur le col de son kimono, et sur les draps. Le cœur de Yakamo avait presque arrêté de battre lorsque le meurtrier l'a égorgé, si le cœur avait encore battu, le sang se serait plus répandu, sur ses vêtements, et même sur le sol...





Connaissance des poisons : les narines de la victime sont légèrement rouges. Cela laisse à penser qu'il a respiré un produit irritant...

La chambre de Yakamo

La chambre où Yakamo a dormi contient quelques informations supplémentaires, que ne sauraient manquer les personnages :

Recherche simple : la boîte qui contenait la statuette de jade est ouverte. La statuette a disparu. La porte de derrière, donnant dans la salle de la source, a été déplacée (Gaiji, en repartant précipitamment, n'a pas pris soin de la refermer totalement). Les traces de pas de la personne qui a emprunté cette porte pendant la nuit sont totalement recouvertes par la neige. Partout dans la pièce, il y a des traces d'humidité. A priori, des traces laissées par le meurtrier, marchant avec les pieds pleins de neige... Les empreintes sont impossibles à discerner précisément.

Recherche minutieuse : a côté du lit, la coupe est vide, et la carafe renversée. Elle s'est vidée de son contenu sur le sol. *Pas de trace de poison, tout a été bu !*

Le corps de Natsune

Recherche simple : une dague de lancer est plantée dans son cœur.

Recherche minutieuse : RAS.

La chambre de Natsune

Recherche simple (si le présent n'a pas encore été remis) : un manuscrit contenant certains des contes les plus anciens de Rokugan. Une dizaine de pages sont encore blanches à la fin de l'ouvrage, et celui-ci est accompagné d'une plume magnifique provenant d'une grue blanche.

Recherche minutieuse : parmi des parchemins traitant de l'Outremonde et de mystérieux parchemins noirs, une lettre anonyme requérant sa présence à la cour d'hiver de Kyuden Doji en l'échange d'une vieille dette d'honneur, un meurtre devant sans doute y avoir lieu et sa présence serait nécessaire pour disculper le clan de la Grue lors de l'enquête qui suivra. L'écriture pourra être reconnue par Shizue ou quelqu'un ayant la lettre se trouvant dans sa chambre comme celle de Doji Hoturi, champion du clan.

La chambre de Jinn-Kuen

Recherche simple : des parchemins traitant de l'Outremonde et de mystérieux parchemins noirs.

Recherche minutieuse : dans les draps du lit se trouve une superbe statuette de jade, sans doute le présent du clan du Crabe.

La chambre de Michisuna

Recherche simple : Une peinture représentant Michisuna avec sa femme, ses fils et Asako Misao.

Recherche minutieuse : une correspondance d'un certain Gaiji qui annonce accepter l'offre, il commettra son sombre méfait lors de la première nuit et prendra la statuette pour donner un mobile au crime.

La chambre de Daiyu

Recherche simple : Des lettres intimes d'une certaine Otaku Fuzemo qui lui sont adressées, ainsi qu'un brouillon de déclaration d'amour sincère d'une écriture différente, lettre sans doute jamais envoyée.

Recherche minutieuse : des lettres d'un certain Gaiji, un ronin qui est son frère.

La chambre de Misao

Recherche simple : des notes sur les onis.

Recherche minutieuse : un arbre généalogique notant les ancêtres honorables et les moins honorables, notamment un certain Waylan, prophète de sang utilisant la Maho, magie interdite basée sur le sang.

La chambre de Jomyako

Recherche simple : un kimono de la soie la plus fine, spécialement conçu pour accroître la grâce de ses déplacements (cette propriété ne se verra que si Shizue porte le vêtement), ainsi qu'un masque assorti, décoré de perles et de joyaux.

Recherche minutieuse : un parchemin noir se trouve dans une boîte de jade cachée sous des monceaux de parchemins traitant de l'Outremonde et des mystérieux parchemins noirs.

La chambre de Norachai

Recherche simple : une fiole de poison pleine.

Connaissance des poisons : la fiole a contient un poison efficace, pouvant faire croire à une attaque cardiaque.

Recherche minutieuse : une lettre de Shosuro Hametsu lui ordonnant de se rendre à la cour d'hiver de Kyuden Doji.

La chambre de Mirumoto Ukira

Recherche simple : une correspondance entre lui et Mirumoto Hitomi qui montre qu'il lui est fanatiquement fidèle, sans doute aussi amoureux.

Recherche minutieuse : une fiole vide.





Connaissance des poisons : la fiole a contenu un puissant poison.

La chambre de Mirumoto Shiryu

Recherche simple : des lettres d'un certain Mitsu lui parlant de sagesse et de liberté.

Recherche minutieuse : un traité sur le duel.

La chambre de Kyoso

Recherche simple : le récit de la bataille des rives blanches, seule bataille où Koun-sama a été battu suite à un duel perdu (au Tetsubo !) contre Hida Yakamo.

Recherche minutieuse : un message codé caché dans le tambour de guerre.

Connaissance des codes : le message demande à Kyoso de se choisir une autre muse et lui rappelle d'envoyer régulièrement des rapports d'activité.

La chambre de Koun

Recherche simple : une lettre de son daimyo Akodo Toturi lui interdisant formellement le seppuku malgré sa défaite face à une armée Crabe commandée par Yakamo.

Recherche minutieuse : un message provenant d'un espion à la solde de Koun indique que tout se passe pour le mieux. Les blanchisseuses ne se méfient pas de lui.

La chambre de Naritoshi

Recherche simple : des poèmes maladroits montrant qu'il est fou amoureux de Doji Shizue.

Recherche minutieuse : une lettre de Kakita Ugaru lui demandant de jeter le discrédit sur Narochai.

La chambre de Shizue

Recherche simple : une fiole pleine.

Connaissance des poisons : la fiole contient un poison rapide.

Recherche minutieuse : une lettre signée de Doji Hoturi lui enjoignant d'assassiner Yakamo et de voler la statuette de jade, expliquant notamment que cette mort évitera la guerre et en évitera ainsi de nombreuses autres, y compris peut-être au clan du Crabe.

La chambre de Satsume

Recherche simple : RAS.

Recherche minutieuse : un ordre d'apparence non rempli mais signé du champion d'émeraude.

La chambre de Hoturi

Recherche simple : une carte d'état major montrant des positions de troupes et des hypothèses militaires contre le Crabe.

Koun & Kyoso & Ukira : les forces de la Grue semblent mal placées pour gagner, d'autant plus qu'ils doivent couvrir le front Lion.

Recherche minutieuse : des lettres d'amour de Bayushi Kachiko, femme du daimyo du Scorpion.

La salle de musique

Recherche simple (si le présent n'a pas été remis) : une armure légère d'apparat spécialement de petite taille. Sur l'armure sont gravés certains passages des contes les plus populaires de Rokugan concernant des batailles célèbres.

La Blanchisserie

Recherche minutieuse : une fiole vide.

Connaissance des poisons : la fiole a contenu un poison lent.

La Bibliothèque

Recherche simple : de nombreux traités sur l'Outremonde ont été compulsés récemment, certains ont mal été rangés (*la fatigue...*).

Recherche minutieuse : un ouvrage traitant des nenamuraïs créés par le clan du Crabe, avec un marque page sur le passage suivant : « ...lorsque cette statuette tombera aux mains des ennemis du Crabe, alors ce qui a vu le jour grâce au don d'Osaku s'effondrera et périra. Il faut noter qu'Osaku a notamment utilisé de puissants enchantements protecteurs sur la muraille de Kaiu qui défend l'empire de l'outremonde... »

Les servantes de yakamo

Questions rapides : Aucune n'a rien vu. Le sang était déjà noirci lorsqu'elles ont trouvé le corps. La mort remonte donc au moins au milieu de la nuit.

Questions minutieuses : une interrogatoire poussée permet de se rendre compte qu'une troisième servante était sans doute présente dans la soirée, ce qui est anormal. Sa description est donnée.

Le quartier des serviteurs

Questions rapides : une servante a donné quelques kokus à ses collègues pour pouvoir travailler à la blanchisserie de 12 heures à 18 heures.

Celle-ci si interrogée admet s'être notamment occupée des kimonos des envoyés Crabes et dit ne rien avoir fait





de particulier si ce n'est les parfumer. Elle dément toute accusation de corruption.

*Un magistrat pourra décider de la mettre aux arrêts avec ou sans l'autorisation de **Shizue**. S'ils ne le font pas immédiatement après l'avoir interrogée, elle aura disparue. Demandez-lui s'il demande à la garde de la rechercher.*

*Elle se cachera dans la chambre de **Koun**, espérant le voir pour lui annoncer être découverte. Si **Koun** la rencontre, celui-ci pourra soit la tuer, soit la laisser là, soit lui dire de s'échapper (auquel cas la garde - probablement alertée - la capturera et l'emmènera à **Shizue**).*

Questions rapides à la 3^e servante de Yakamo : les servantes de **Yakamo** admettent avoir vu une de leur collègue servir le saké à **Yakamo**. Elles ont pensé que c'était normal.

Celle-ci si interrogée explique la joie qu'elle a ressentie à pouvoir servir le grand **Hida Yakamo** sur sa demande.

*Un magistrat pourra décider de la mettre aux arrêts avec ou sans l'autorisation de **Shizue**. S'il ne le fait pas immédiatement après l'avoir interrogée, elle aura disparue. Demandez-lui s'il demande à la garde de la rechercher. Si c'est le cas (probable) dans la demi-heure qui suit, elle sera capturée et emmenée devant **Shizue**.*

L'espionne des Lions

Une fois mise aux arrêts, elle peut être séduite ou torturée, mais ne pourra être influencée par l'éloquence : elle avouera être une espionne du clan du Lion et a mis une substance bizarre sur le kimono de Yakamo sur ordre d'Akodo Koun.

Mais de toute manière, la parole d'une heimin ne vaut rien face à celle d'un samouraï, et son témoignage ne servira donc à rien aux enquêteurs.

La servante corrompue

Une fois mise aux arrêts, elle peut être séduite ou être influencée par l'éloquence, mais résistera à la torture : elle avouera avoir été grassement payée par **Mirumoto Ukara** pour verser un poison dans le saké de Yakamo.

Mais de toute manière, la parole d'une heimin ne vaut rien face à celle d'un samouraï, et son témoignage ne servira donc à rien aux enquêteurs.

Les jardins

Recherche rapide : il y a assez peu d'indices dans les jardins : la neige a tout recouvert, et le peu qu'elle aurait pu épargner a été totalement recouvert par les nombreuses empreintes laissées par les patrouilles qui ont arpenté les jardins depuis le petit matin.

Recherche minutieuse : le chant des oiseaux se trouvant près de la muraille, du côté où les douves sont asséchées, vous font remarquer des traces dans la neige... A priori, celles d'un homme accroupi pendant un long moment : la neige n'est pas aussi haute à cet endroit, ce qui permet de le remarquer.

Si les personnages ne pensent pas à enquêter de ce côté, une patrouille le leur rapportera, plus tard dans la matinée, idéalement peu avant les poèmes vers 9h30 - 9h45.

Parler avec les animaux : parler avec les oiseaux dans le jardin permet de savoir qu'un homme blond les nourrissait, puis est rentré dans le palais, puis est ressorti vers la ville, puis de là vers la forêt. Il n'avait rien de plus sur lui en arrivant qu'en repartant.

Les Gardes.

Peu de gardes sont disponibles avant 10 heures (ils sont de faction ou interrogent les villageois).

Questions rapides : Les gardes ont entendu du bruit dans la nuit. Ils ont vu **Jinn Kuen** et **Jomyako** déambuler - sans se cacher - ensemble dans les couloirs vers 2h du matin.

Questions minutieuses : Après 10 heures, les premières patrouilles rentrent. Un seul témoignage semble intéressant : un fermier rentrant de ses champs a aperçu un homme blond rôder autour du palais le soir précédent. Les gardes ont reconnu la description d'un ronin nommé Gaiji, bien connu en ville.

*Si **Shizue** l'ordonne (ce que suggérera le capitaine de la garde), une patrouille sera alors envoyée sur-le-champ pour l'appréhender. Elle reviendra bredouille une heure plus tard (entre 11h et 11h30 donc) : Gaiji est absent. Ses voisins l'ont vu pour la dernière fois dans l'après-midi précédent le meurtre. Il se dirigeait vers le palais (ce qui ne les a pas étonnés, ce n'était pas la première fois).*

Si la question n'est pas posée aux gardes plus tôt, vers 10h30 heures les patrouilles feront ce rapport à Doji Shizue après avoir interrogé toutes les personnes susceptibles d'avoir vu quelque chose (dans mais aussi à l'extérieur du palais).

Le milieu du crime

Peut être utilisé par Norachai, Kyuso, Michisuna. La question est donnée à un messager, la réponse arrive 20 minutes après.

Questions sur Gaiji : Gaiji est un ronin issu du clan de la Grue. Il habite dans les quartiers marchands de la ville située à proximité de Kyuden Doji. Les marchands le payaient en échange de sa "protection". Il vit assez chichement et semble cruellement manquer de moyens, mais son humble demeure contient de nombreuses babioles qui indiquent sans erreur possible son clan d'origine (si son apparence n'y suffisait pas). La plupart





de ces "babioles" sont en fait des objets gaijin, qui peuvent prendre aux yeux de certains une grande valeur...

Questions sur Michisuna : Mieux vaut le laisser en paix. Vous ne m'avez rien demandé, je n'ai rien dit.

Questions sur Shiryu : Kakita Agoru veut lui faire la peau. Si ils font un duel, j'aimerais voir ça !

Questions sur Koun : Il a déjà été aperçu dans les parages lors de visites discrètes par le passé (*cherchant des infos sur les forces militaires de la région grâce à son agent*).

Questions sur Shizue : Elle s'est récemment procuré un poison assez puissant.

Questions sur Jomyako : c'est un agent important des Scorpions, régulièrement envoyé au charbon. Il manipulerait une étrange magie le rendant invisible : la magie des ombres.

Questions sur Jinn-Kuen : c'est un véritable chasseur d'Onis, encore peu réputé, qui a déjà trempé dans des affaires louches par le passé (escroqueries et vols).

La forêt

Gaiji a emballé quelques affaires, puis est parti immédiatement à travers la forêt avec la ferme intention de disparaître, vu son échec de la veille (il devait voler la statuette pour donner un alibi au meurtre. Sans elle, il est persuadé que Michisuna le fera tuer).

Les gardes peuvent être envoyés à sa poursuite par Shizue ou un magistrat dans les cas suivants :

- Soupçons sur **Gaiji** après avoir eu le rapport des gardes.
- Avoir parlé aux oiseaux dans le jardin.

Ils reviendront environ 30 minutes à 1 heure plus tard (selon la façon dont se déroule la murder) avec Gaiji, blessé (2 blessures).

Il refusera de répondre aux questions à moins qu'un pouvoir d'éloquence ne soit utilisé sur lui, mais il ne tombera dans le panneau qu'une fois. Il ne répondra aux questions que sous la torture (en imaginant que Jomyako aie le courage d'intervenir) ou si Daiyu le lui demande. A vous d'abandonner votre rôle et d'improviser en fonction de la situation ! A priori cette phase devrait créer une confrontation finale entre tous les présents, demandez à Shizue si ne c'a pas été fait d'exiger de Norachai qu'il dévoile ses conclusions et porte ses accusations avant le repas et donc avant le départ de Jinn-Kuen.

Contacter Gaiji

Malheureusement pour Daiyu, ce sera sans succès !

Environ 20 minutes après avoir envoyé le messenger, celui-ci reviendra et indiquera qu'il est parti ce matin avec des affaires, sans doute pour ne plus revenir.

Contacter l'Oni

Il serait dommage que la curieuse Misao n'utilise pas son Oni, même si elle a peur de l'utiliser.

Services rendus :

- En duel ou combat, peut faire peur à l'adversaire (seuls ceux qui sont capables de résister à la peur ne seront pas affectés, les autres perdront la face en refusant le duel).
- Peut localiser une personne corrompue (ben y'en a pas, dommage, à moins qu'une autre personne aie ouvert le parchemin noir), un objet corrompu – le parchemin - ou de jade – la statuette.
- La corrompre en lui donnant un pouvoir spécial (à vous de voir).

Services demandés (à vous de choisir en fonction de la situation, de préférence le vol du parchemin en premier si Natsune est mort) :

- Voler le parchemin noir et le lire (ce qui permettra de libérer un peu plus Fu Leng).
- Voler la statuette de jade (ce qui permettra de réaliser sa prophétie et de neutraliser une partie du Mur de Kaiu).

Ne pas vouloir rendre le service... : en ce cas l'Oni insiste, puis se fâche et teinte la pauvre Misao (qui ne l'était pas encore donc !). Cela sera relativement flagrant (faites-lui mettre du maquillage noir sur le visage pour donner une impression de saleté, peignez ses ongles en noir...).

Les objets

Les présents

Il est de coutume d'amener un présent à l'hôte d'une cour d'hiver. Celui-ci en retour, fait de même pour chacun des invités. Ainsi, tous démontrent leurs désirs de paix et de communion. Les cadeaux sont à la mesure de la puissance et de la gloire des personnes présentes. Voici un récapitulatif des présents amenés par chaque clan :

- ❖ Le clan du Dragon a dépêché, outre les invités, un petit homme chauve, un tatoueur, qui dessinera le motif de son choix pour l'hôtesse de la cour d'hiver.
- ❖ Le clan de la Licorne a envoyé une pouliche provenant d'un de ses élevages, ainsi qu'une selle ouvragée, toutes deux destinées à Doji Shizue.
- ❖ Le clan du Scorpion a fait fabriquer tout spécialement pour l'hôtesse un kimono de la soie la plus fine, spécialement conçu pour dissimuler sa malformation (cette propriété ne se verra que si Shizue porte le vêtement), ainsi qu'un masque assorti, décoré de perles et de joyaux.





- ❖ Le clan du Phœnix amène un manuscrit contenant certains des contes les plus anciens de Rokugan. Une dizaine de pages sont encore blanches à la fin de l'ouvrage, et celui-ci est accompagné d'une plume magnifique provenant d'une grue blanche.
- ❖ Le clan du Lion a envoyé une armure légère d'apparat spécialement conçue à la taille de **Shizue**. Sur l'armure sont gravés certains passages des contes les plus populaires de Rokugan concernant des batailles célèbres. Koun y a fait mettre les plus grandes victoires du Lion contre la Grue (le signaler discrètement à Shizue lorsqu'elle la reçoit).
- ❖ Le clan du Crabe apporte une statuette de jade d'une rare finesse, et qu'on dit dotée de pouvoirs magiques.

L'hôte remettant ses présents le dernier soir de la cour d'hiver, pour souhaiter à tous un bon retour, il n'est donc pas nécessaire de décrire les cadeaux offerts par Shizue (sont-ils seulement déjà arrivés ?)...

La statuette

Le présent qu'amène Yakamo est très particulier. Une prédiction dit « ...lorsque cette statuette tombera aux mains des ennemis du Crabe, alors ce qui a vu le jour grâce au don d'Osaku s'effondrera et périra. Il faut noter qu'Osaku a notamment utilisé de puissants enchantements protecteurs sur la muraille de Kaiu qui défend l'empire de l'outremonde... »

Ses propriétés magiques sont les suivantes : elle accorde une volonté sans faille pour la journée à quiconque la regarde le matin (immunité à la peur de Jinn Kuen pour la journée, mais celui-ci ne le sait pas).

L'éventail de Doji

Cet éventail permet au courtisan qui le détient d'améliorer ses talents de courtisan, en particulier face à des membres de la Licorne.

S'il s'en sépare, allez voir une personne qui l'observe (un Licorne de préférence) et dites-lui « tu penses pouvoir lui soutirer une information, si tu vas lui parler maintenant, tu lui diras qu'il doit répondre à une de tes questions par oui ou par non, sans autre explication ». Et faites cela toutes les 10 minutes jusqu'à ce qu'il reprenne son éventail !

Le Parchemin Noir.

Le parchemin renferme le puissant sort «Sombre Divination». Une fois lu, le lecteur devient teinté (cf. l'Oni de Misao). Pour 1 koku il pourra demander les avantages et désavantages concernant un personnage.

De plus, petite anecdote, c'est le 5° parchemin qui est ouvert, libérant un peu plus le maléfique Fu Leng. Tous les Shugenjas non teintés perdent 1 point de vide (s'ils en ont 0 ils ne pourront plus prier les kamis jusqu'en fin de séance) et souffrent d'un mal de tête bizarre.

De même, pensez à annoncer à Shiryu qu'un puissant et bizarre sortilège a été lancé (la lecture libère Fu Leng). Si le sort est utilisé, ce sera simplement un sortilège bizarre (il ne connaît pas la Maho, la magie maléfique).





Chronologie

Jour 0, 06h00 : 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.

Jour 0, 09h00 : Les délégations arrivent une à une au palais. L'ordre d'arrivée est laissé à l'appréciation du meneur.

Jour 0, 11h00 : La délégation du Crabe n'étant toujours pas arrivée, **Doji Shizue** décide néanmoins de débiter les festivités du premier jour.

Jour 0, 17h00 : **Hida Yakamo** et **Yasuki Jinn-Kuen** arrivent sur les lieux, 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 kimono d'**Hida Yakamo** a été recouvert au niveau du col par un poison lent rare par un agent infiltré des Lions, sur ordre d'**Akodo Koun**.

Jour 0, 18h30 : Début du repas.

Jour 0, 20h00 : Un groupe de moines, assistés de **Doji Shizue**, effectuent une cérémonie du thé avec tous les invités, afin de leur souhaiter la bienvenue.

Jour 0, 21h30 : Fin de la cérémonie. Les invités vont immédiatement se coucher. **Mirumoto Ukira** a une discussion avec l'une des suivantes qui lui sont rattachées, dans sa chambre. Il l'achète, et lui ordonne de verser quelques gouttes d'un poison très puissant dans le verre de **Yakamo** (auprès de chacun des lits, se trouve une coupe et une carafe, contenant du saké ou de l'eau, selon le goût des invités).

Jour 0, 21h45 : La femme de chambre corrompue par **Mirumoto Ukira** se présente à **Hida Yakamo**, et se fait passer pour une des heimin mises à son services. **Yakamo** l'ignore, et part discuter avec **Jinn-Kuen** de la réunion qui doit avoir lieu. A son retour, il contrôle que la statuette est toujours là, mais ne fait pas attention à la coupe dans laquelle la servante a versé un poison violent...

Jour 1, 00h00 : **Jinn-Kuen** entre dans la chambre de **Yakamo**, et dérobe la statuette. Il referme la boîte la contenant. Alors qu'il se prépare à laisser les traces d'un voleur, il est interrompu par l'arrivée de **Soshi Jomyako**. Il cache la statuette dans sa chambre, puis va recevoir le shugenja yogo. Il commence à neiger.

Jour 1, 00h15 : Arrivée de **Isawa Misao**. La réunion débute immédiatement dans la bibliothèque.

Jour 1, 02h00 : **Gaiji** pénètre dans la maisonnette, par l'arrière. Il entre ensuite dans la chambre de **Yakamo**, et l'égorge bien plus facilement que prévu, endolori par le

poison lent et souffrant déjà du poison rapide. Il cherche ensuite la statuette, mais ne la trouve pas (après avoir ouvert la boîte, il fouille rapidement la chambre).

Jour 1, 02h15 : **Gaiji** entend les discussions provenant du couloir puis de la pièce d'à côté (**Jinn Kuen** va chercher un document dans sa chambre, accompagné par **Jomyako**), et prend peur. Il s'enfuit précipitamment, et ce faisant provoque la chute de la carafe de **Yakamo**. Le bruit est perceptible (et devrait notamment l'être par **Jinn-Kuen**, mais comme il n'est pas là...).

Jour 1, 04h00 : Fin de la réunion. Comme il le lui a été ordonné, **Yasuki Jinn-Kuen** va réveiller **Yakamo**, pour le prévenir (avant que les autres shugenja ne soient partis). Ils trouvent **Hida Yakamo** mort, couvert de son propre sang. **Soshi Jomyako** ordonne à tous d'entrer dans leur chambre, et d'oublier ce qu'ils ont vu, pour assurer le secret de la réunion.

Jour 1, 04h20 : **Jomyako** et **Natsune** rentrent dans leur chambre. **Jinn-Kuen** cache la statuette dans ses affaires (**Jomyako** et **Jinn-Kuen** ont remarqué que la boîte était ouverte, et que le voleur cherchait sans doute le nemuranaï, mais ont chacun gardé leurs conclusions).

Jour 1, 04h40 : Après avoir attendu que la situation se tasse, **Jomyako** rentre discrètement dans la chambre de **Natsune** et l'assassine.

Jour 1, 06h30 : Des femmes de chambre réveillent l'ensemble des personnages. Les femmes rattachées au service de **Yakamo** et **Natsune** vont immédiatement prévenir **Doji Shizue**. Celle-ci 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. Elle convoque aussi deux etas pour déplacer le corps.

Jour 1, 07h30 : Tous les invités, sauf **Yakamo** et **Natsune**, sont réunis dans la grande salle du palais Doji. Personne d'autre ne sait, à priori, que ces derniers sont morts... **Shizue** annonce l'assassinat du fils du daimyo du Crabe et la mort suspecte de **Natsune**. Elle présente ses excuses pour l'affront fait au Crabe, et jure que l'assassin sera retrouvé. **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 impraticables. A priori, il pourra repartir dès l'après midi.

Jour 1, 07h45 : 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, et leur demande de collaborer au mieux, et de trouver le meurtrier.



