

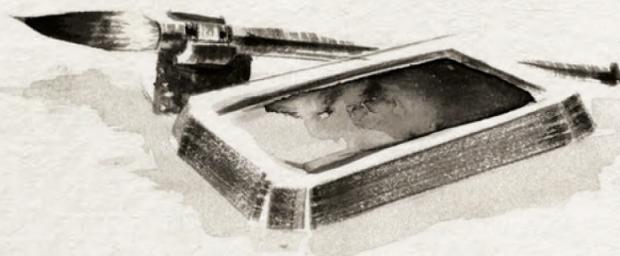
La Légende
des Cinq
Anneaux
LE JEU DE RÔLE



Contes de la Cour d'Hiver
Quinze idées d'aventures
Édition 2022

Contes de la Cour d'Hiver

Édition 2022



Contexte

Ces textes ont été reçus lors d'un concours d'idées d'aventures communautaire qui a duré un mois : du 1 février 2022 au 28 février 2022.

Thèmes

Pour participer au concours, les participants devaient écrire une idée d'aventure de type « Accroche – Développement – Paroxysme » (ou ADP), d'une longueur maximum de 400 mots environ, en l'inscrivant dans l'un des trois thèmes suivant au choix :

Impasse mexicaine

Trois personnes ou groupes (familles, clans, organisations, etc.) sont dans une impasse et sur le point de s'auto-détruire pour quelque chose (un artefact, une personne, une ville, une faveur impériale, spirituelle, etc.), et les PJ s'en mêlent.

Huis clos

Le groupe est enfermé dans un endroit (par exemple : grotte, temple, château, jardin, prison, etc.) et ne peut pas en sortir, le scénario doit prendre fin avec la libération.

Séparer le groupe

À un moment où un autre, le groupe est obligé de se séparer pour effectuer plusieurs tâches en simultané, empêchant les PJ de rester ensemble au même endroit.

Jury

Le jury est composé de cinq membres de la communauté : Flex, Shizen, Blondin, Katana et Nucreum. Les textes ont été exposés de manière anonyme aux jurés afin que chacun les évalue de son côté en toute impartialité et sans influence des autres jurés.

Prix

Un gagnant a été désigné pour chacun des thèmes, ces mêmes gagnants ont été ensuite classés sur un podium de la première à la troisième place.

La première place du podium a remporté un Bundle PDF : la collection complète de la Légende des Cinq Anneaux 5ème édition en français.

La seconde et troisième places ont remporté le PDF de la Légende des Cinq Anneaux 5ème édition de leur choix.

Édition révisée

Les auteurs qui le souhaitent pourront soumettre une version hors-concours révisée de leur texte pour l'édition 2023, sans restriction de longueur (mais en respectant toujours le thème original).

Remerciements

Nous remercions l'ensemble des participants pour leur soumission, les membres de la saine communauté francophone et enfin EDGE pour l'édition qualitative de notre JDR favori.

Nous espérons que ces idées vont vous inspirer de belles aventures à mettre en scène et feront passer un bon moment aux personnes à votre table.

Bonne lecture !

Sommaire

Catégorie « Impasse Mexicaine »

Pour une poignée de riz	6
Héritage perdu	7
L'homme prêt à mourir enfant	8
Une vallée à l'apparence paisible	9

Catégorie « Huis Clos »

L'éventail et le renard	11
Daimyo de sang	12
Dans la neige	13
La dame-renard	14
La malédiction de l'amour	15
Le campement de feu éternel	16
Mariage pluvieux, mariage heureux ?	17
Mille visages	18
Pièce manquante	19

Catégorie « Séparer le Groupe »

Tempête et conséquences	21
Œillade au Totsuzenai-ji	22

Préférences individuelles des jurés (toutes catégories confondues) 24



Catégorie Impasse Mexicaine

Trois personnes ou groupes (familles, clans, organisations, etc.) sont dans une impasse et sur le point de s'auto-détruire pour quelque chose (un artefact, une personne, une ville, une faveur impériale, spirituelle, etc.), et les PJ s'en mêlent.



Pour une poignée de riz

par Alexandre Dadolle

Gagnant de la catégorie « Impasse Mexicaine »
Première place du concours

Accroche

Les PJ sont de passage au village du Boisseau Sauvage, appartenant au clan du Dragon.

Ce village est situé dans une vallée et est limitrophe avec le clan du Lion et de la Licorne. Il possède de grandes rizières produisant du riz en abondance pour un clan qui en a cruellement besoin.

Développement

Dans la grande rue, les PJ rencontrent Matsu Atsumo et son escorte. Elle se présente comme une collectrice d'impôts du clan du Lion venant collecter la taxe annuelle sur les récoltes. Lorsqu'on lui demande ce qu'elle fait en terre Dragon, elle montrera aux PJ une ancienne carte de la famille Miya qui prouve que ce territoire appartient en réalité à son clan.

Mirumoto Akio, le samouraï responsable du village arrive rapidement et exige que Matsu Atsumo quitte les lieux. D'après lui, sa famille gère ces terres depuis des siècles.

Paroxysme

Alors que la tension commence à monter entre les samouraïs Lions et Dragon, un groupe de cavaliers Licornes arrivent inopinément au village.

Leur chef, Moto Batsaikhan, revendique lui aussi les terres et en exige le contrôle immédiat. Selon lui, ces terres n'ont été confiées que provisoirement au clan du Lion, et estime légitime qu'on les lui rende.

Mirumoto Akio refuse que son clan perde un grenier à riz si précieux, sachant qu'ils se sont occupés de ce village depuis des siècles.

Matsu Atsumo et son escorte, quant à eux, ne peuvent pas arrêter leur mission et rentrer bredouille auprès de leur seigneur.

Les trois groupes se font face, et aucun ne veut céder le contrôle du village.

Les PJ peuvent simplement repartir et laisser la situation escalader en une guerre. Ils peuvent également utiliser leur statut de samouraïs extérieurs à ce conflit et tenter de jouer les diplomates, au risque de se créer des ennemis.

Héritage perdu

par Clément Guy

Accroche

Les personnages cherchent un abri sur la route pour se protéger de l'orage qui arrive. Trois hommes les invitent à passer le gué avant qu'il ne soit submergé : un vieillard à la peau parcheminée, en robe noire et deux frères aux visages jumeaux, l'un grand et l'autre petit, en kimonos bruns ornés de fleurs de cerisiers.

Ils invitent les personnages à demander l'hospitalité dans leur école, en désignant des bâtiments cachés derrière la végétation. Le vieillard ajoute que leur aide y sera la bienvenue. Dès que les personnages ont le dos tourné, les trois hommes disparaissent de leur vue. L'épouse du sensei propose effectivement aux personnages de passer la nuit dans l'école, où personne ne semble connaître les trois hommes.

Développement

La tension est à son comble dans l'école. Deux élèves prétendent succéder au sensei vieillissant et malade, et hériter de son daisho et du rouleau contenant les techniques ancestrales de l'école. Chacun·e a rassemblé ses partisans, leur rivalité divisant l'école en deux. S'y ajoute l'hostilité ouverte de l'épouse du sensei pour les deux prétendant·e·s, qui salissent l'école et ses enseignements.

Des cris qui proviennent du dojo réveillent les personnages au petit matin. Toute l'école est réunie autour du cadavre du sensei baignant dans son sang. Les deux prétendant·e·s et le yojimbo de l'épouse se toisent, sabres au clair, tandis que les accusations volent d'un camp à l'autre. Les personnages doivent s'interposer et trouver rapidement le coupable pour éviter un bain de sang.

Paroxysme

En réalité, le sensei a fait seppuku, honteux de n'avoir su mieux transmettre à ses élèves les vertus du bushido et de les voir se battre pour son héritage. Il a caché son rouleau et son daisho sous un tatami, dans un dernier effort avant de mourir.

Quand les personnages révèlent la vérité, tous les protagonistes disparaissent, laissant le dojo, apparemment abandonné depuis de nombreuses années, vide en dehors des squelettes des élèves... Sous les tatamis tâchés et rongés, on peut trouver le daisho à la saya brune ornée de fleurs de cerisiers et le rouleau dans son étui de toile noire.

Alors que les personnages quittent l'école pour reprendre leur route, le vieillard et les deux frères s'évanouissent dans la lumière du soleil après s'être inclinés en remerciement. Les esprits des morts, et des objets de leur convoitise, ont trouvé la paix.

L'homme prêt à mourir enfant

par Aurélien « Naurel » Wood

Accroche

Les PJ sont dans la grande salle du réputé Dojo de Shigenobu sensei, afin d'assister à la cérémonie de gempukku des étudiants du fief, en tant que témoins officiels. Dans une rectitude parfaite et une cérémonie ritualisée, ils en attendent l'ouverture par un Kata mené par le meilleur élève de l'année précédente, le fils du gouverneur de la cité.

Dans l'assistance, des murmures naissent alors que des officiels s'approchent et susurrent à l'oreille du Sensei, qui ne peut masquer son émoi. D'une voix forte et assurée, ce dernier suspend la cérémonie et la convoque à nouveau, dans cinq jours.

Développement

Lors de leur occupation des jours, les PJs surprennent des murmures les qualifiant de corrompus, on les dévisage avant de leur sourire avec courtoisie dans les Ryokan.

Ils sont en fait pris dans une tourmente qui date d'un an. Le dojo avait pour élève un Ji-samurai, Koeda, pauvre et crasseux du travail de la terre, qui malgré son talent prodigieux fut refusé à son gempukku du fait de son manque de présentation, un talent gâché par des odeurs de sueurs et des vêtements usés. Durant cette même cérémonie, le fils du gouverneur, assez malhabile au demeurant, eut l'honneur du gempukku et du premier rang : témoins et juges furent encouragés à ce verdict par le gouverneur, à renfort de présents et de faveurs.

Par colère, volonté de justice, et pitié filiale, le jeune Koeda, la veille au crépuscule, affronta le fils du gouverneur dans une ruelle, le vainquant de son bokken malgré le sabre de son adversaire. De son aiguchi émoussé, il lui coupa le chon-mage, le rendant imprésentable pour la cérémonie du lendemain.

Le gouverneur est déterminé à venger l'honneur de son fils et va envoyer ses bushis en traque, les élèves du dojo, issus de familles de samurai de bas rang, complotent pour le sauver, tandis qu'il est lui, prêt à mourir. Le jeune Koeda sait qu'un édit du fief compense les familles de samurai de la perte d'un de leurs enfants par une somme de cinq kokus, qui permettrait de sauvegarder la terre familiale difficilement fertile.

Paroxysme

Tous dans cette triste affaire risque de perdre la face, et surtout de jeter le discrédit sur une institution séculaire, le dojo local.

Les PJs trouveront ils le moyen d'apporter une justice pour Koeda, de sauver sa famille qui sera, malgré tout, tenue pour responsable de ses actes, de sauvegarder l'honneur des étudiants du dojo, de son sensei (qui par sens de l'honneur, demandera le seppuku) et de cette institution, de faire garder la face au gouverneur et à sa famille, de protéger les précédents juges et témoins des rumeurs de corruption, des PNJs potentiellement eux même liés au dojo ou au fief des PJs ?

Une vallée à l'apparence paisible

Par Yannic "Kakita Inigin" Buty

Accroche

Les personnages enquêtent sur un trafic de poivre gaijin. Ils suivent la piste jusqu'à la vallée des papillons.

Développement

La vallée, peuplée de petits villages et couverte de rizières productives, est soumise à l'influence de trois châteaux et des trois Clans dont les frontières se rencontrent dans cette vallée au milieu des montagnes : Lion, Grue (de l'autre côté du lac) et Scorpion.

Malgré les rivalités claniques les habitants vivent en paix, les trois plus grandes familles heimin (mêlées dans les différents villages) étant traditionnellement liées à un Clan, par l'hérédité (bâtards de samurai), le service (des gens de la vallée servant dans les châteaux et dans les terres claniques environnantes), et des relations amoureuses ou amicales nombreuses. L'impôt est partagé entre les 3 Clans ce qui contribue fortement à apaiser les tensions tandis que la magistrature a depuis des siècles été confiée à un magistrat d'émeraude. Pourtant, la vallée est stratégique et les trois Clans rassemblent, chacun de leur côté, les supports logistiques pour lancer une invasion ; le Clan du Lion (ou celui le moins bien représenté dans le groupe de PJ) est sur le point d'attaquer.

Et l'enquête ? Le trafic est effectué par divers individus heimin, certains avec la complicité intéressée de samurai des trois Clans. Le chef du réseau est cependant un membre d'une des trois grandes familles heimin, celle liée au Clan qui est le mieux représenté parmi les PJ.

Paroxysme

Les PJ procèdent à l'arrestation de tous les membres identifiés du réseau le jour même où le Clan du Lion (ou celui choisi) lance son offensive. Les habitants organisent la défense et... utilisent du poivre gaijin pour empêcher l'invasion.

Variante : le Clan qui attaque en premier est celui dont les PJ sont les plus proches, précisément pour éviter la honte d'être démasqué et pour préserver ses approvisionnements de poivre gaijin.

*La vallée paisible
Soleil en haut des montagnes
Soudain les combats !*



Catégorie Huis Clos

Le groupe est enfermé dans un endroit (par exemple : grotte, temple, château, jardin, prison, etc.) et ne peut pas en sortir, le scénario doit prendre fin avec la libération.



L'éventail et le renard

Par Alexandre Dadolle

Gagnant de la catégorie « Huis Clos »
Deuxième place du concours

Accroche

Les PJ doivent remettre un éventail ancestral à un daimyo Grue. Arrêté à un avant-poste Daidoji lors d'un contrôle de routine, on les invite à se restaurer et à passer la nuit sous bonne protection pour qu'ils mènent leur mission à bien.

Développement

Le lendemain, la boîte ouvragée contenant l'éventail a disparu. Le capitaine de l'avant-poste ordonne une fouille générale et bloque les issues jusqu'à ce que l'éventail soit retrouvé.

À l'intérieur de la tente où l'objet était entreposé, les PJ trouvent des poils roux. A l'extérieur, ils observent des marques de griffes dans la boue. Les gardes Daidoji jurent que personne n'a quitté l'avant-poste.

En revanche, le garde de nuit se confond en excuses : une très belle inconnue lui a fait la conversation cette nuit. Elle lui a posé de nombreuses questions, notamment au sujet du contenu de la boîte. Sous son charme, il n'a pas pu s'empêcher de lui répondre. Néanmoins, il jurera ne pas l'avoir laissée entrer dans cette tente.

Paroxysme

La voleuse est une changeforme du clan mineur du Renard, Kitsune Ayumi. L'éventail ayant appartenu à son clan, elle souhaite qu'il y revienne.

Si on la confronte à l'aide de preuves ou si on l'identifie, elle ne cherchera pas à fuir. Elle expliquera la raison de son geste et demandera à garder l'éventail. En échange, elle promet aux PJ une faveur de la famille Kitsune.



Daimyo de sang

Par Kitsune Jin

Accroche

Les éclaireurs du clan du Crabe ont découvert un château à trois jours de marche au sud de la muraille. Très élancé et entièrement fait de pierres, ce bâtiment diffère des constructions habituelles de Rokugan, et plus étrange encore, il semble être apparu soudainement en moins de sept nuits. Les derniers rapports indiquent qu'il serait peuplé d'au moins une à deux dizaines de silhouettes "humanoïdes".

Le clan, soutenu par l'Empereur, convoque une délégation diplomatique multi-clans composée de guerriers, courtisans, et shugenja afin d'évaluer la menace que représente les habitants de ce château et de découvrir leurs intentions.

Développement

La délégation est bien accueillie par les châtelains. Ceux-ci semblent coutumiers d'anciens mœurs de l'Empire et s'expriment dans un très vieux rokugani, mais avec un fort accent étranger. Dans leurs légendes, ils racontent leur rencontre, et les nombreux échanges culturels qui suivirent, avec le peuple nommé Clan de la Ki-Rin.

Leur organisation ressemble à celle de l'Empire avec des nobles très instruits et des serviteurs qui sont totalement dévoués à leurs maîtres, à la limite du fanatisme. Toutefois, leurs coutumes diffèrent : les nobles ont une activité soutenue la nuit, et semblent introuvables le jour. Même en insistant, la délégation ne pourra obtenir de Guy, le chef des serviteurs, qu'il dérange ses maîtres en journée ou qu'il divulgue leurs secrets. La délégation pourra toutefois s'entretenir de nuit avec le seigneur des lieux, Lord Alexander, qui exprimera son amour pour la culture rokugani et son souhait le plus cher : que sa famille serve l'Empereur en tant que Clan mineur.

Paroxysme

Bien que leurs hôtes soient particulièrement courtois et bienveillants, les samourais de la délégation finiront par se sentir prisonniers du château. Un "étrange hasard" paraît œuvrer contre leur départ.

Il s'agit là d'une manipulation d'Alexander et des siens pour s'assurer que la délégation envoie une missive en leur faveur. Alexander, sa famille et les nobles du château sont en réalité des vampires qui n'hésitent pas à user de leur magie du sang pour parvenir à leurs fins, et s'avèrent immunisés aux effets de la souillure. Bien qu'ils semblent avoir connu Dame Shinjo en personne, ce qui représente un précieux intérêt pour l'Empire, Lord Alexander et les siens incarnent aussi une véritable menace pour Rokugan du fait de leur nature.

Les samourais de la délégation se retrouvent ainsi dans une fâcheuse posture et, de leur décision, naîtra certainement un grand malheur.

Dans la neige

Par Yannic "Kakita Inigin" Buty

Accroche

Les PJ sont invités par un vieil ami, général à la retraite, dans sa maison de montagne. Le lendemain de leur arrivée, la neige se met à tomber, isolant la résidence.

Développement

La maison est un vaste ensemble de bâtiments : pavillons résidentiels, bains, salle d'entraînement, halls d'exposition d'armes et de peintures. Les nombreux bâtiments sont reliés par des coursives et couloirs sur pilotis, nichés au milieu de la nature ; les troncs des arbres et arbustes isolent les sons et la vue, chaque bâtiment semblant seul au milieu des bois.

Un ninja est arrivé le soir de l'arrivée des personnages et se retrouve bloqué par la neige. Sa mission ? Tuer l'hôte des personnages. En effet un Clan mineur lui reproche son comportement lors d'un siège : il aurait rasé des villages et tué une partie des habitants.

Le ninja va abattre les serviteurs et les gardes un par un, avant de s'attaquer au maître des lieux. Il utilisera la désinformation (cacher des armes ensablées dans les appartements des personnages...), la destruction (feu), la confusion (faire s'enfuir les chevaux), l'isolement (frapper quand les PNJ ou les PJ sont seuls).

Il ne tuera cependant personne, se contentant de mettre hors de combat ses victimes (ses commanditaires sont formels : seule la cible doit mourir, c'est une opération de vengeance karmique).

Paroxysme

Le combat final devrait permettre aux PJ encore en bonne santé d'intervenir, malgré les obstacles (bâtiments effondrés, fumée). Que le ninja ou sa cible succombe, la neige arrêtera de tomber après le combat final, comme si les Kami mettaient fin à la vengeance et libéraient le monde.

*D'où vient cette eau
Qui coule sous le balcon
Rougeoie dans la neige ?*



La dame-renard

Par Clément Guy

Accroche

Les personnages sont envoyés chasser de la forêt les bandits qui s'y cachent. Ceux-ci dépouillent marchands et collecteurs d'impôts depuis plusieurs mois.

Le daimyo des personnages a déjà envoyé des ashigarus à leur recherche, sans succès. Les heimins s'égarer dans la forêt et parlent de sorcellerie avec de la peur dans la voix. Pour cause, la cheffe des bandits est une kitsune. Elle tisse dans la forêt des mondes illusoires où perdre et enfermer ses adversaires.

Développement

Tandis que les personnages s'enfoncent dans la forêt, l'écoulement du temps ne semble suivre aucune logique : le soleil, quand il est visible, reste figé pendant ce qui semble des heures, recule vers l'Est, ou fait un bond vers l'Ouest. Les bois s'animent et cherchent à nuire aux personnages : ronces et racines les griffent et les font trébucher, branchages et insectes se jettent dans leurs visages, cris et grognements hostiles accompagnent leur passage.

À l'occasion, les personnages peuvent entendre un rire, apercevoir le museau d'un renard ou trois queues dorées dépasser d'un pan de robe de soie. La kitsune les observe avec plaisir se débattre dans ses illusions.

Désorientés, les personnages tournent en rond, incapables de trouver leur chemin ou d'estimer le temps passé dans les bois.

Pour trouver le campement des bandits, il faut défaire les charmes de la kitsune, ou la convaincre de le faire elle-même. Pour cela, les personnages peuvent l'attraper à la course, la séduire par des compliments et des haikus, l'attirer par une faiblesse feinte, jouer de son orgueil en la défiant à un jeu ou une épreuve d'esprit, ou faire appel à la foi et aux Kamis pour percer les illusions.

Paroxysme

La kitsune est la demi-sœur aînée du daimyo, fruit d'une liaison entre son père et un esprit de Chikushudo. Elle estime que c'est elle qui devrait régner sur la famille et non son demi-frère, choisi par leur père après avoir répudié son amante. Elle vole donc celui qu'elle appelle l'usurpateur et souhaite réunir des forces pour le renverser.

Elle expose la situation aux personnages qui, ayant vaincu ses illusions, se retrouvent au milieu des bandits. Elle les estime pour leur valeur et leur force d'âme et leur propose de la rejoindre dans son combat. Les personnages peuvent accepter, la convaincre d'abandonner, ou l'affronter.

Option : L'un ou plusieurs des personnages est parent du daimyo et de la kitsune.

Option : Les illusions de la kitsune séparent les personnages. Chacun.e doit, à sa manière, vaincre l'un de ses avatars pour trouver le campement.

La malédiction de l'amour

Par Émilien Jacqmin

Accroche

Voyageant sur les terres du clan du Phénix, le groupe accompagne un magistrat de la famille Shiba afin de procéder au recensement de la population. Ils doivent se rendre à Fukuro No Mura, petit village de montagne au sud des terres Shiba, réputé pour accueillir un grand temple de la fortune Kisshoten.

Sur la route, les histoires sur le village vont bon train, malédiction, disparitions et présence de bêtes enragées sont rapportées exceptionnellement à mesure de la proximité de la petite montagne.

Développement

Une épaisse brume les accompagne tout au long du chemin. Le village est triste. Les ruelles sont vides, il fait jour mais la lumière est terne tel un dimanche d'automne. Shiba Oburo, blessé par la bataille, administre ce village.

Kisshoten a maudit le village à la suite de l'assassinat d'une de ses prêtresses. Depuis plusieurs mois, il est impossible de sortir du village. Les quelques courageux ont fini par errer plusieurs jours dans la brume avant de rentrer au village.

Le magistrat envoie son escorte régler ce « souci » pendant qu'il règle les formalités administratives du recensement.

La fille du charbonnier (Ika), qui vit légèrement excentré du village, a tué la jeune prêtresse (Maguri) par jalousie. Elle entretenait une romance avec le fils du forgeron (Osuke) qui était convoitée par la meurtrière.

Paroxysme

Comment régler le préjudice ? Les faits, les témoignages sont formels, la jeune fille est coupable du meurtre. Mais ce n'est encore qu'une jeune fille.

La tuer apaiserait la fortune.

Confier la jeune fille aux prêtresses pour rentrer au service de la fortune peut être une alternative qui nécessite de rentrer en communion avec Kisshoten et la convaincre.

Une samouraï ko du groupe peut également décider de rentrer au service du temple afin de payer la dette.

Une fois Kisshoten apaisée, la brume se dissipera et le fonctionnaire Shiba pourra retourner à sa tournée de recensement.



Le campement du feu éternel

Par Romain "AbikYoukan" Mielcarek

Accroche

Au cours d'un de leurs voyages, les PJ passent par un campement très pauvre, au milieu d'une forêt. Une douzaine de heimin et un ou deux samouraï dépenaillés. Le lien entre tous ces gens est difficile à faire.

Spontanément, ils sont attirés par un étrange duo, près d'un immense bucher central : Une vieille femme, les yeux cousus, décrit le hameau comme un sanctuaire pour égarés. A ses côtés, un enfant mutique, les yeux cousus également, entasse du sable. L'ancienne, mystérieuse et l'air mauvais, explique qu'un feu protecteur a besoin de bois, d'air et d'énergie pour rayonner.

Développement

Les habitants du hameau ont des attitudes déconcertantes, voir inquiétantes. Hantés par le deuil, des disparitions, violents pour certains, ils multiplient les cris et les larmes. Plusieurs d'entre eux peuvent avoir des informations concernant d'autres quêtes des PJ. Ils semblent s'ignorer les uns les autres. Aucun n'a remarqué l'enfant aveugle. Tous louent la protection que leur apporte la vieille femme.

Les PJ finiront par se reposer, puis reprendre la route, faute d'avoir quoi que ce soit à faire dans ce lieu curieux. A la fin de leur journée de marche, ils arrivent de nouveau dans le même village. Quelle que soit la direction qu'ils ont prise.

Paroxysme

Les PJ comprennent qu'ils sont désormais bloqués par une sorte de rituel ou de malédiction. Les PNJ les ont oubliés et répètent les mêmes phrases que la veille. Seule la vieille se souvient d'eux et semble s'amuser de leur dépit. Si certains sont tués dans l'une des boucles, ils sont de nouveaux en pleine forme dans la suivante.

Les différents habitants ont des éléments pour comprendre comment briser la malédiction : il faut supprimer les trois éléments du feu. Dans une tente, un nezumi de la tribu de la Troisième Moustache est retenu captif. Capable d'ouvrir une porte vers le Yume-do, il sert d'énergie au rituel. Le ki de l'enfant aveugle est consommé pour alimenter le rituel.

La vieille Maho tsukai souffle l'air qui permet au rituel de fonctionner. Pour rompre le sortilège, il faudra éliminer les trois composantes de ce triangle du feu. En laisser une en vie déclenche inmanquablement une nouvelle boucle.

Notes pour MJ : Il est intéressant de faire monter la pression. Lors de leur premier passage, les PJ doivent ressentir un malaise, sans plus. Et comprendre qu'ils n'ont rien à faire ici d'autre que d'y passer une brève nuit avant de reprendre la route. Au fur et à mesure des passages, l'angoisse et la terreur doivent s'accroître. Il est conseillé de noter les quelques premières phrases et actions de chaque PNJ pour pouvoir les reproduire à l'identique dans chaque boucle. La première fois, les PJ la trouveront probablement amusante. Puis de plus en plus stressante. Attention, selon les publics, bien doser les niveaux de violence. Quelques idées d'éléments intégrables : femmes battues, enfants disparus, conjoints décédés, handicaps, maladies physiques et mentales, cannibalisme, violence... Les PJ doivent passer crescendo d'un village de parias assez rebutant à un lieu de cauchemar en comprenant l'accumulation des horreurs au fur et à mesure qu'ils vont chercher à résoudre l'énigme. Si l'un des PJ est chimiste ou pompier, attention de ne pas poser de manière trop évidente l'idée du triangle du feu, pour que le mystère ne soit pas résolu trop rapidement.

Mariage pluvieux, mariage heureux ?

Par Aurélien "Naurel" Wood

Accroche

Sur leur chemin pour assister au mariage du fils du seigneur Igami, les PJs font halte à la magistrature isolée et frontalière de ces terres, attendant validation de leurs sauf-conduits. Leur patience laisse le temps au thé de refroidir et à un palanquin flanqué d'un mon de la famille Otomo de s'abriter de la pluie dans la cour intérieure.

Soudain, les 3 yoriki (simples Budoka) ferment portes et volets du lieu et clament cette annonce : « Par autorité du Magistrat de famille Sadakuya, les voyages sont prohibés jusqu'à nouvel ordre sur les terres du seigneur Igami ».

Développement

Le fief du seigneur Igami est en retard de paiement de ses taxes impériales de longue date. Assurément, un fait inconnu de la famille de la mariée. Le membre de la famille Otomo, percepteur corrompu, pas si malin et bavard, passe sous silence ces dettes, tant que les présents affluent à son endroit. Il s'en vient sur ces terres afin de réclamer sa « rente ».

La fermeture des routes le tient ainsi à l'écart du shiro, en attendant le mariage célébré, et la dot encaissée.

La petite magistrature se remplit, au compte-goutte, de tous les voyageurs, colporteurs et bateleurs heimin (réfutant le prétexte de brigands rônin invoquée comme motif à la fermeture des routes), invités tardifs porteurs de riches présents (qui attisent la convoitise de certains heimin et l'intérêt du membre de la famille Otomo), de cet officiel du fief voisin, ayant également le membre de la famille Otomo pour percepteur et cet amoureux (de la mariée) désespéré en quête de vengeance...

Alors que la pluie s'intensifie d'heures en heures, la promiscuité, l'attente menant à la certitude de manquer la cérémonie et les divergences mettent sous tension le lieu...

Paroxysme

La digue craque lorsque le jovial saltimbanque, Kikuchi, est rossé à mort par les Yoriki, pour une prétendue tentative de vol.

Que les PJs s'interposent ou non, l'autorité fragile des Yoriki ne pourra contenir ces nobles et paysans dans cette poudrière avec assurance trop longtemps.

Les PJs empêcheront-ils les trouble-fêtes de se rendre au mariage en faisant respecter la loi du magistrat absent (amenant certainement la mort de l'amant lors d'un affrontement), ou soutiendront-ils la cause de la famille de la mariée, usurpée et/ou de son amant ?

Tenteront-ils de faire vaciller la confiance du membre de la famille Otomo en la protection due à son rang ?

Mille visages

Par Clément Guy

Accroche

Les personnages sont accueillis pour la nuit dans un temple isolé dans la montagne, construit à flanc de falaise. Le vieux prêtre, qui prétend s'occuper seul du temple, les loge dans des cellules individuelles inutilisées depuis longtemps.

Cependant, des indices laissent penser que d'autres fréquentent le lieu (un vêtement de femme, des bruits de pas). Le prêtre a l'air épuisé, tourmenté. Interrogé, il élude et se refuse à dire quoi que ce soit, expliquant que cela ne concerne pas les personnages.

Développement

Pendant la nuit, chaque personnage est visité par la même jeune femme terrorisée, dont les vêtements trahissent la haute naissance. Elle est pourchassée par un démon qui peut prendre forme humaine. Elle est venue au temple pensant que le démon n'oserait pas entrer dans un lieu sacré.

Mais celui-ci s'est glissé parmi les personnages et le prêtre l'a invité à entrer. Elle ne sait pas quel membre du groupe est le démon, mais elle a senti qu'elle serait en sécurité avec le personnage auquel elle s'adresse. Elle lui demande de détruire un sceau magique tracé par le démon dans le temple pour le forcer à reprendre sa vraie apparence.

Paroxysme

Au réveil, la jeune femme est introuvable. Les personnages n'ont pas souvenir de s'être endormis et, sans un objet oublié par la jeune femme dans leur cellule (un bijou, un chausson, un obi...), ils pourraient penser avoir rêvé. Les cris du prêtre les réunissent dans la salle principale, où les personnages trouvent un corps écorché et mutilé, impossible à identifier.

En fouillant le temple, les personnages trouveront dans les cellules les objets que la jeune femme a laissés. Le moine alors accuse de manière véhémement ses hôtes de cacher un démon et encourage la discorde. Il est également possible de trouver, bien cachée, la peau roulée d'une jeune femme de haute naissance et ses vêtements soigneusement pliés.

En réalité, le corps écorché est celui du prêtre. Mille visages, le démon qui a visité les personnages sous la forme d'une jeune femme a enfilé sa peau pour se faire passer pour lui. Les sceaux détruits avaient été tracés par le prêtre pour se protéger.

Mille visages espère tourner les personnages les uns contre les autres et les pousser à s'entre-tuer. Démasqué, il tente d'intimider les personnages, mais fuit dès que possible, trop couard pour s'opposer à un groupe déterminé.

Pièce manquante

Par Alexandre Dadolle

Accroche

A la cour d'hiver de Shiro Akodo, l'un des événements majeurs attendus par tous est une partie de shogi. Elle opposera Bayushi Shigeyo, un jeune prodige à Akodo Hito, un général endurci. Et pour un événement de cet ampleur, un jeu de shogi millénaire ayant appartenu à un des arrières-petit-fils du Kami Akodo sera utilisé.

Développement

Le matin de la partie, une pièce du jeu a disparu. Le match est donc repoussé jusqu'à ce qu'elle soit retrouvée. Il s'agissait de la pièce "Roi de bijoux" servant à représenter le challenger Scorpion.

Pourtant, Ikoma Mariko, chargée de la conservation et de la restauration du jeu, jure que la veille le jeu était complet et en parfait état. Les PJ ont tout à gagner à retrouver la pièce manquante et ainsi obtenir les faveurs de la famille Akodo.

Paroxysme

Shiba Himari, une artiste sur bois renommée, à qui le daimyo Akodo avait pourtant promis l'an passé de pouvoir restaurer cet objet ancestral, cherche à se venger en lui faisant perdre la face.

Suivant la façon dont les PJ la confrontent, elle pourra jusqu'à les menacer de détruire la pièce en sa possession.

Vont-ils accepter d'accorder une faveur à cette samouraï déshonorable ou bien risquer de ruiner un des événements majeurs de la cour d'hiver ?



Catégorie Séparer le groupe

À un moment où un autre, le groupe est obligé de se séparer pour effectuer plusieurs tâches en simultanée, empêchant les PJ de rester ensemble au même endroit.



Tempête et conséquences

Par Yannic "Kakita Inigin" Buty

Gagnant de la catégorie « Séparer le groupe »
Troisième place du concours

Accroche

Les PJ doivent participer à une cour d'hiver dans les îles du Clan de la Mante. Une tempête disperse la flotte qui les transporte et sépare le groupe. Ils doivent se regrouper, et la flotte avec eux, pour continuer leur route, mais...

Développement

Selon le navire sur lequel se trouvait chaque PJ ils vivent des aventures différentes :

- Un navire s'est échoué, les survivants doivent le réparer (a priori seuls mais plutôt sur une côte hospitalière)
- Un navire a coulé, les survivants sont naufragés sur une île déserte, ils doivent survivre et attirer un navire de secours
- Un navire est avalé par une créature des abysses. Les occupants doivent trouver un moyen de sortir (et le navire avec eux) des dédales intestinaux dans lesquels ils ont échoué
- Un navire sort de la tempête sans dommage mais il est la proie de pirates !

Paroxysme

La réunion de la flotte permettra de voguer vers de nouvelles aventures, sans doute plus diplomatiques.

*Gréements et cordages
Pantins désarticulés
Notre vie s'écoule
Fracassés sur le rivage
Roulés comme les galets*



Œillade au Totsuzenai-ji

Par Aurélien "Naurel" Wood

Accroche

Chaque année, de nombreux jeunes samurai et serviteurs de daimyo se rendent au Totsuzenai-ji, temple dédié à Benten, aux premières neiges, pour y déposer offrandes et attirer vers eux et leur seigneur le souffle chaud de la fortune dans la langueur de l'hiver, espérant le printemps.

En prière aux cœurs des offrandes lentement couvertes de flocons, suspendus dans le temps, les PJs reçoivent une vision : celle d'un enfant en pleurs, sous la neige, tiré par le bras par un proche, serrant dans ses mains les plaques funéraires de ses parents, puis d'une gerbe de sang.

Autour d'eux, les ema s'entrechoquent dans le vent froid, et les textes sur celles-ci semblent changer.

Développement

Sur les plaques de bois, les PJs peuvent lire des messages et des poèmes d'amour véritable trouvé, soudain, vivace et insoutenable, de cœur conquis, de douceur de l'hiver, de regret, d'errance du devoir, de brumes de l'esprit, de sentiment de trahison et de vengeance.

En interrogeant les officiants du temple, ils peuvent apprendre la localisation des quartiers des couples en visite au sanctuaire. Tout leur laisse un sentiment de déjà-vu, parfois même des visions fugaces d'une femme marchant délicatement à travers la cour de prière enneigée, image leur serrant les intestins, des sensations de caresses en passant derrière les statues de pierres gelées dédiées à la fortune. Ils passent des sentiments de douce romance à la colère au travers de leurs errances.

Arrivant aux appartements, ils découvrent deux cadavres, leurs sabres rougies de sang, la porte arrière de la demeure ouverte, laisse s'engouffrer la neige dans la bâtisse. Dans la neige, des traces de pas s'effacent doucement, montant vers les collines. Un netsuke de benten git dans la neige, une sandale, des branchages secs indiquent les hauteurs. Arrivés au sommet, les PJs découvrent le corps couvert de neige rosie par le Jigai d'une dame, au regard perdu vers l'horizon, au-delà des brumes...

Les PJs s'éveillent de leurs prières alors que les ema s'entrechoquent dans le vent froid.

Paroxysme

Parviendront-ils à identifier les deux couples encore attendus au sanctuaire, l'un venant des routes du Sud et l'autre des sentiers septentrionaux ?

Parviendront-ils à les intercepter sur les routes et à les convaincre d'abandonner leur pèlerinage sans paraître pour des fous ?

Sauveront-ils leur enfant du chagrin et d'une vie de long hiver ?

Car au Totsuzenai-ji, seul une œillade suffit à faire faillir un cœur.

Préférences personnelles des jurés

Toutes catégories confondues

Blondin

- 1 - Pour une poignée de riz
- 2 - Une vallée à l'apparence paisible
- 3 - Mariage pluvieux, mariage heureux ?

Katana

- 1 - Pièce manquante
- 2 - L'éventail et le renard
- 3 - Dans la neige

Flex

- 1 - Pour une poignée de riz
- 2 - L'éventail et le renard
- 3 - Daimyo de Sang

Nucreum

- 1 - Pour une poignée de riz
- 2 - L'éventail et le renard
- 3 - L'homme prêt à mourir enfant

Shizen

- 1 - Pour une poignée de riz
 - 2 et 3 exæquo - Daimyo de sang
- Le campement du feu éternel





La Légende
des Cinq
Anneaux™
LE JEU DE RÔLE

Contes de la Cour d'Hiver
Édition 2022

Pour une poignée de riz
Héritage perdu

L'homme prêt à mourir enfant
Une vallée à l'apparence paisible

L'éventail et le renard

Daimyo de sang

Dans la neige

La dame-renard

La malédiction de l'amour

Le campement de feu éternel

Mariage pluvieux, mariage heureux ?

Mille visages

Pièce manquante

Tempête et conséquences

Œillade au Totsuzenai-ji

Publication de la communauté francophone
Ne peut être vendu
La licence appartient à leurs propriétaires respectifs :



EDGE