

MURDER INCIRRATA :

INTRODUCTION

LE CONCEPT

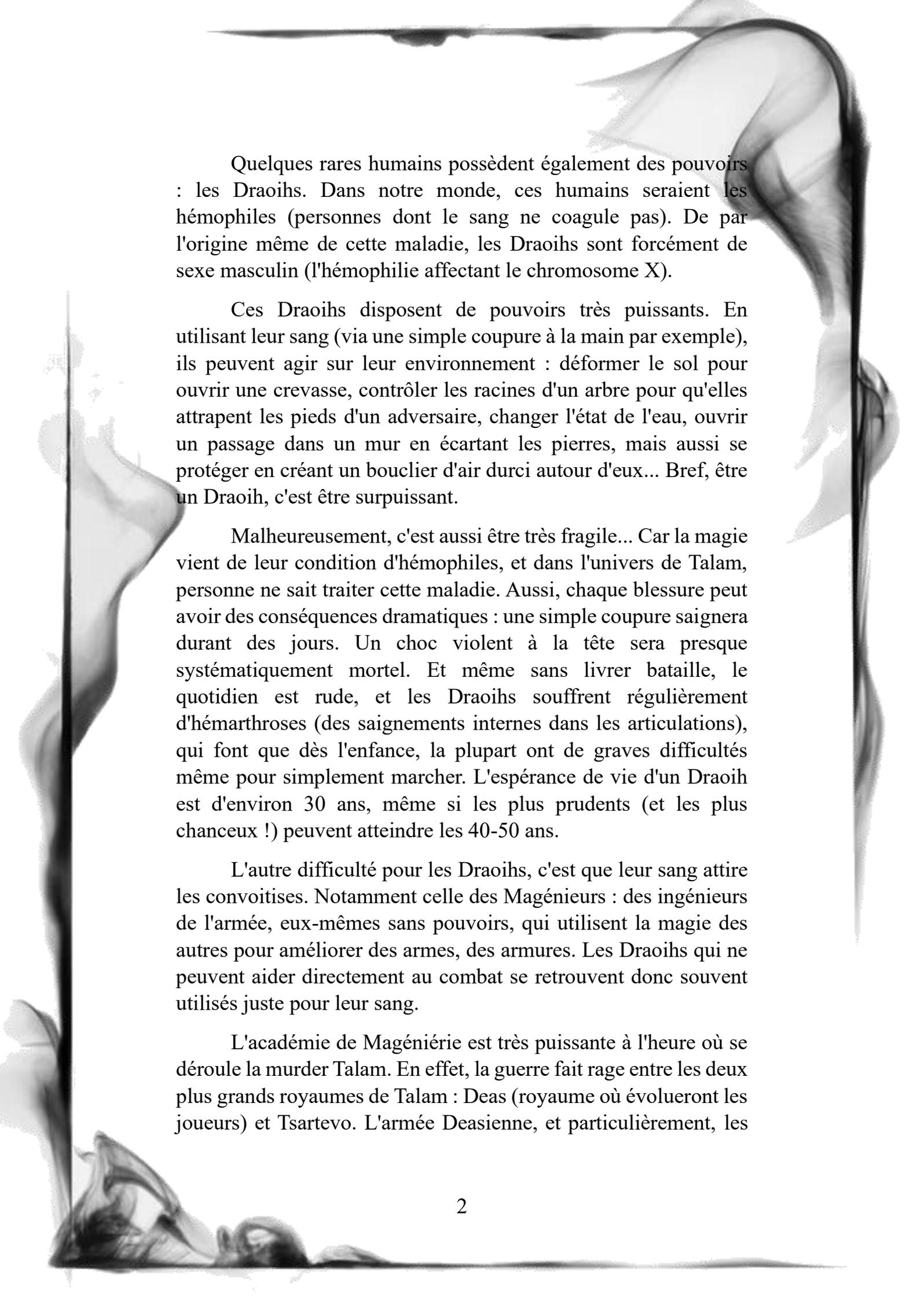
Incirrata est une murder inspirée de l'univers de Talam, des romans éponymes écrits par Audrey Marin-Pache. Elle est cependant conçue pour être jouable de façon totalement indépendante des romans, et ne nécessite pas de les avoir lu. En revanche, les personnes n'étant pas familières avec l'univers sont vivement encouragées à lire attentivement la section "L'univers" du document joueur afin de bien comprendre les mécaniques tournant autour de la magie.

Cette murder est écrite pour 8 joueurs (de sexe et genre indifférent pour 7 d'entre eux, les rôles étant adaptables, et de sexe masculin impérativement pour le 8ème) et deux organisateurs pour gérer la partie. Elle est prévue pour durer 4 heures environ.

L' UNIVERS

Talam est un monde fantasy, qui à l'époque où se joue notre murder, ressemble au notre dans les années 1900 - 1910. Dans ce monde, la magie existe, bien que tout le monde n'y ait pas accès. On y trouve quelques créatures mystérieuses, comme le Radeïcha, sorte de renard capable de se rendre invisible ; le Sorsecaret, monstre marin tentaculaire constitué d'eau...





Quelques rares humains possèdent également des pouvoirs : les Draoihs. Dans notre monde, ces humains seraient les hémophiles (personnes dont le sang ne coagule pas). De par l'origine même de cette maladie, les Draoihs sont forcément de sexe masculin (l'hémophilie affectant le chromosome X).

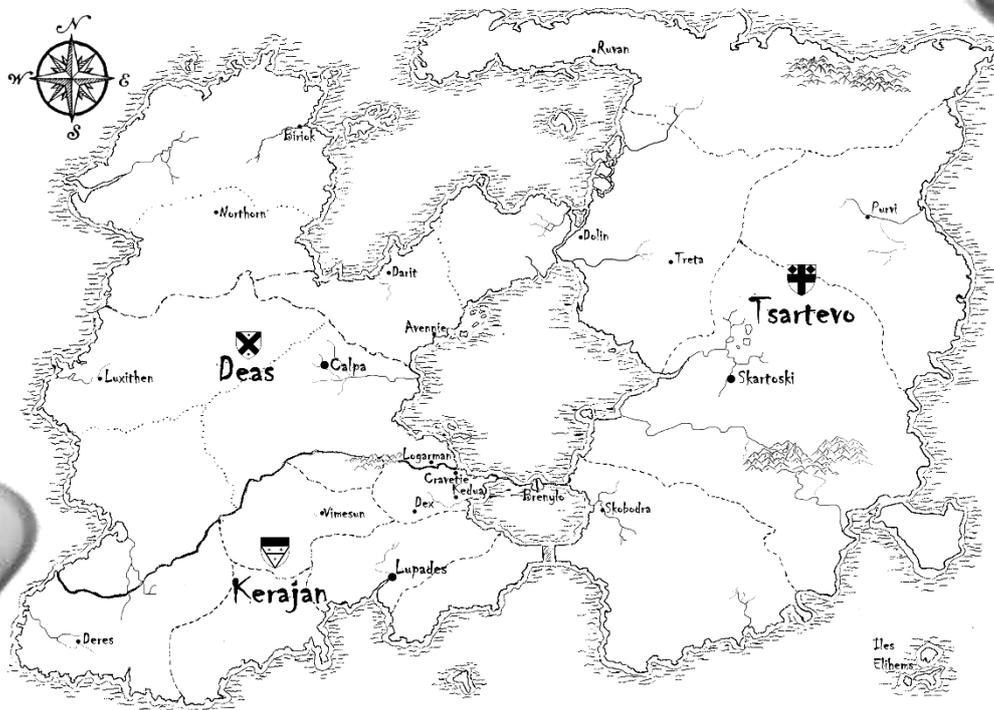
Ces Draoihs disposent de pouvoirs très puissants. En utilisant leur sang (via une simple coupure à la main par exemple), ils peuvent agir sur leur environnement : déformer le sol pour ouvrir une crevasse, contrôler les racines d'un arbre pour qu'elles attrapent les pieds d'un adversaire, changer l'état de l'eau, ouvrir un passage dans un mur en écartant les pierres, mais aussi se protéger en créant un bouclier d'air durci autour d'eux... Bref, être un Draoih, c'est être surpuissant.

Malheureusement, c'est aussi être très fragile... Car la magie vient de leur condition d'hémophiles, et dans l'univers de Talam, personne ne sait traiter cette maladie. Aussi, chaque blessure peut avoir des conséquences dramatiques : une simple coupure saignera durant des jours. Un choc violent à la tête sera presque systématiquement mortel. Et même sans livrer bataille, le quotidien est rude, et les Draoihs souffrent régulièrement d'hémarthroses (des saignements internes dans les articulations), qui font que dès l'enfance, la plupart ont de graves difficultés même pour simplement marcher. L'espérance de vie d'un Draoih est d'environ 30 ans, même si les plus prudents (et les plus chanceux !) peuvent atteindre les 40-50 ans.

L'autre difficulté pour les Draoihs, c'est que leur sang attire les convoitises. Notamment celle des Magénieurs : des ingénieurs de l'armée, eux-mêmes sans pouvoirs, qui utilisent la magie des autres pour améliorer des armes, des armures. Les Draoihs qui ne peuvent aider directement au combat se retrouvent donc souvent utilisés juste pour leur sang.

L'académie de Magénierie est très puissante à l'heure où se déroule la murder Talam. En effet, la guerre fait rage entre les deux plus grands royaumes de Talam : Deas (royaume où évolueront les joueurs) et Tsartevo. L'armée Deasienne, et particulièrement, les

Magénieurs, travaille sur un projet de sous-marin révolutionnaire, pour mettre à mal le Tsartevo.



LE PITCH DE LA MURDER

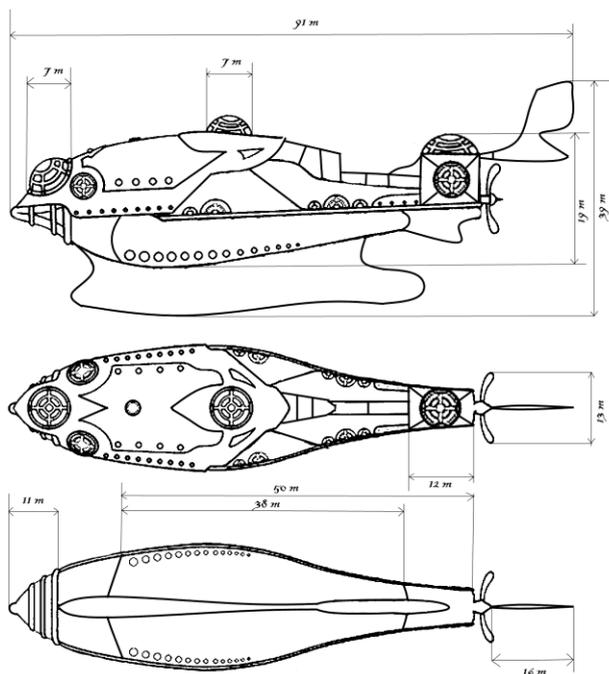
Nous sommes en 1908, dans le royaume de Deas. La guerre est plus terrible que jamais avec l'éternel ennemi, le royaume voisin du Tsartevo. Dans cette période troublée, l'armée compte plus que jamais sur une section particulière : les Magénieurs.

Ces ingénieurs, spécialisés dans l'utilisation de la magie des autres (Draoihs ou créatures animales de Talam) pour améliorer l'équipement militaires, travaillent actuellement sur le projet Incirrata : un sous-marin révolutionnaire, qui devrait permettre de prendre le contrôle des mers.

Dans le bureau du commandant Naudet Volgy se réunissent ce soir quelques personnes triées sur le volet : investisseurs, hauts-gradés, représentants du roi... Tous viennent assister à la présentation des plans de l'Incirrata.

Sont présents à cette soirée :

- **Alphé / Alphée Badrela**, armateur de Biriok, la ville où se trouve le chantier naval travaillant sur l'Incirrata.
- **Beryl / Berylia Elso**, Magénieur en charge de la partie armement du sous-marin
- **Cader / Cadia Masodik**, Magénieur en charge de la partie défense du sous-marin
- **Dolio / Doline Harmadi**, Magénieur en charge de la partie propulsion du sous-marin
- **Elias / Eloa Neggy**, commandant de marine, qui fournira l'équipage du sous-marin
- **Fabio / Fabiola Hotte**, Investisseur
- **Gabius / Gabienne Adito**, envoyé du roi
- **Ian Hetide**, Draoih ayant assisté Alphé, Beryl et Cader
- **Naudet Volgy**, commandant des Magénieurs.



REGLES

VOTRE PERSONNAGE

Votre personnage est décrit dans sa fiche de personnage. Elle résume son histoire et sa personnalité, afin de vous guider dans votre interprétation. Lisez-la attentivement : plus vous « sentirez » votre rôle, plus vous prendrez de plaisir à le jouer. N'hésitez pas à consulter les organisateurs si vous avez des questions ; ils sont vos seuls interlocuteurs pour tout ce qui concerne la partie à venir. Vous ne devez pas discuter de vos personnages avec les autres joueurs avant la partie : chacun sait des choses que les autres ignorent...

Au cours du jeu, respectez votre rôle le plus possible. Quoi que vous fassiez, quoi que vous disiez, faites-le en tant que votre personnage. Le fait que tous les joueurs jouent le jeu en permanence est l'un des plus importants facteurs de réussite de la soirée.

Les relations que vous nouerez avec les autres personnages vont permettre le développement de l'intrigue et vont nourrir le déroulement de la partie. Lorsque vous discuterez, tout en restant raisonnablement prudent (qui sait, vous parlez peut-être avec le coupable !), ne retenez pas trop les informations que vous possédez, à moins d'avoir une bonne raison pour le faire. Plus vous livrez intelligemment vos renseignements, plus vous en recevrez en retour.

DÉROULEMENT DE LA SOIREE

Le document « Introduction » vous présente les circonstances de la soirée et les événements qui la précèdent. Lisez-le attentivement, afin de bien comprendre la situation : où se passe la soirée, à quelle occasion, qui est là et pourquoi.

Si certains points ne vous semblent pas clairs, n'hésitez pas, là encore, à demander des précisions à l'organisateur.

Lorsque le jeu commence, un crime va être commis par l'un des personnages présents. Si vous êtes le coupable, votre fiche le précise explicitement. Vous devrez alors détourner les soupçons en semant le doute dans l'esprit des autres. Sinon, il vous faudra enquêter afin de démasquer le criminel.

Dans tous les cas, vous tenterez également de percer les secrets des autres personnages tout en vous efforçant de cacher les vôtres. La plupart de vos actions seront guidées par le contenu de votre fiche de personnage, mais vous êtes libre de pimenter la soirée de rebondissements ou de mensonges de votre cru, tant qu'ils ne vont pas à l'encontre de l'histoire (en cas de doute, consultez les organisateurs).

ZONE HORS-JEU

Il y aura, là où va se jouer la soirée, une pièce ou un endroit identifié comme la zone « hors-jeu ». C'est le seul endroit où, durant la partie, vous pourrez quitter votre habit de personnage pour redosser celui de joueur, et vous entretenir avec l'organisateur à l'abri des oreilles et des regards indiscrets. Ce sera notamment le cas lorsque vous voudrez effectuer une action simulée.

ACTIONS SIMULEES

C'est essentiellement en discutant avec les autres personnages que vous apprendrez qui ils sont et ce qu'ils savent. Ces conversations constituent donc l'une de vos principales sources d'information. Vous aurez cependant d'autres moyens d'obtenir des indices pour progresser dans votre enquête.

Certains seront peut-être cachés dans l'une des pièces où se déroule la partie. Il peut s'agir d'une boule de papier traînant sous le divan, d'un article de journal ou d'une lettre... Attention toutefois à ne pas lire tout ce qui vous tombe sous les yeux. Il est ainsi interdit de lire la feuille d'un autre personnage, même

si elle traîne par terre. De même, l'organisateur possède un dossier de jeu dans lequel sont rangés des papiers importants, dont vous ne devez jamais prendre connaissance.

De nombreux autres indices peuvent être obtenus auprès de l'organisateur lors d'actions simulées. Pour cela, vous utiliserez les Points Action (PA) qui vous seront remis par les organisateurs en début de partie.

POINTS ACTION (PA)

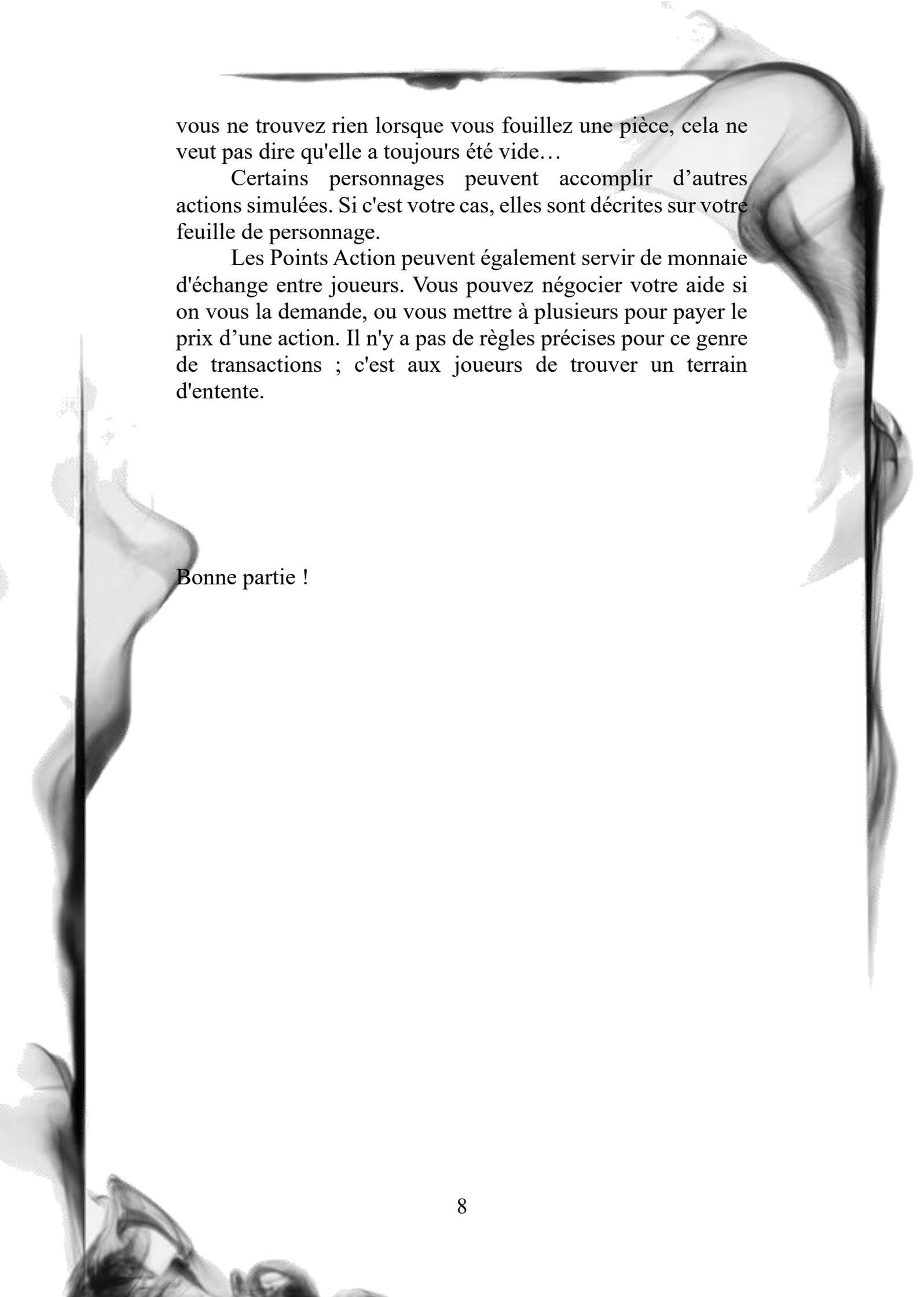
Vous trouverez sur votre fiche de personnage la liste des actions simulées qu'il peut accomplir. Vous ne pourrez simuler que ces actions-là durant le jeu. Chacune coûte un certain nombre de Points Actions (PA). Au début de la soirée, l'organisateur vous remettra un capital de 4PA, que vous devrez dépenser pour effectuer les actions qui vous semblent les plus pertinentes. D'autres PA vous seront remis en cours de partie par les organisateurs. Lorsque vous désirez effectuer une action, demandez à l'organisateur de vous recevoir en zone hors-jeu pour lui exposer vos plans, payer le nombre de PA requis et apprendre ce qui en résulte.

L'action la plus commune, que tout le monde peut accomplir, est de crocheter une serrure pour accéder à une pièce, un tiroir ou tout autre chose verrouillée. Un crochetage coûte 1PA. Pour cela, remettez à un des organisateurs le coût demandé, il vous remettra l'un des indices présents dans la pièce... s'il y en a !

Une autre action courante est de voler discrètement un autre joueur. Ce mécanisme est décrit sur votre fiche de personnage.

Vous pouvez également fouiller le corps d'un défunt (coût) : 2PA

Vous resterez ensuite une ou deux minutes dans la zone hors-jeu, afin de matérialiser le temps passé à fouiller. Quand vous découvrez un indice, vous pouvez l'emporter (si c'est possible ; l'indice est peut-être un meuble, ou un tatouage sur le corps du défunt !). Dans ce cas, quelqu'un qui passera après vous ne pourra pas le trouver. Ceci implique également que si



vous ne trouvez rien lorsque vous fouillez une pièce, cela ne veut pas dire qu'elle a toujours été vide...

Certains personnages peuvent accomplir d'autres actions simulées. Si c'est votre cas, elles sont décrites sur votre feuille de personnage.

Les Points Action peuvent également servir de monnaie d'échange entre joueurs. Vous pouvez négocier votre aide si on vous la demande, ou vous mettre à plusieurs pour payer le prix d'une action. Il n'y a pas de règles précises pour ce genre de transactions ; c'est aux joueurs de trouver un terrain d'entente.

Bonne partie !