



# MAGISTRATS & MANIGANCES

## LES PROCÉDURES



### Résumé de la règle

Chaque fois qu'une Procédure s'applique, le joueur fait un tirage yi-king. Le joueur tire trois dés et choisit dans l'hexagramme de la Procédure autant de Traits qu'il a obtenu de résultats pairs (résultats *yang*), tandis que le meneur choisit autant de Traits que de résultats impairs (résultats *yin*). Pour plus de fluidité et de dynamisme, le meneur et le joueur choisissent progressivement les Traits au cours de la scène. Le meneur n'a pas l'obligation d'annoncer le Trait qu'il joue du moment qu'il décrit comment la situation évolue.

### Battre le pavé

La réussite des investigations du Tribunal passe par un patient travail de terrain. Au quotidien, les Assistants se fondent dans le décor urbain, s'y font des amis, nouent des contacts, tissent un réseau d'indics et collectent des informations et rumeurs sur la population de leur ville. *A minima*, utiliser **Battre le pavé** se conclut obligatoirement par l'obtention d'une **rumeur** – plus ou moins fiable. Le reste dépend de la manière dont les Assistants s'y prennent et des Traits choisis dans l'Hexagramme.

#### Hexagramme

- - Une **rumeur** collectée est clairement identifiable comme une **piste**.
- - L'Assistant fait la connaissance du témoin, de l'auteur ou de la victime d'un acte délictueux (passé ou à venir).
- - L'Assistant a une occasion de briller publiquement.
- - L'Assistant reçoit des informations générales fiables.
- - L'Assistant passe du bon temps et peut déclarer un Contact.
- - L'Assistant fait une mauvaise rencontre ou alerte un coupable.

### Convaincre

Quand les Assistants utilisent la rhétorique, un raisonnement, leur charme ou des menaces pour obtenir un service ou une information, faire douter ou transformer la vision du monde d'un individu afin de faciliter leur enquête, ils utilisent la Procédure **Convaincre**.

Si l'objectif de l'action n'a rien à voir avec

l'enquête, contentez-vous de jouer la scène sans jeter les dés. Ainsi, séduire pour obtenir des informations relève de la Procédure et constitue un **levier** sur l'interlocuteur, tandis que séduire pour obtenir un gage d'amour n'en relève pas.

#### Hexagramme

- L'interlocuteur fait ce qui lui est demandé.
- Les convictions de l'interlocuteur changent.
- L'entretien est éprouvant ou prend un tour scandaleux ; l'Assistant et/ou son interlocuteur reçoivent une Condition (mentale ou sociale).
- L'Assistant doit employer un **levier** ou satisfaire à une exigence de son interlocuteur.
- L'interlocuteur a une réaction imprévue, positive ou négative.
- L'interlocuteur se montre convaincant ; l'Assistant doit infléchir ses vues.

### Interroger

Les Assistants peuvent utiliser la Procédure **Interroger** sur toute personne susceptible de faire progresser l'enquête par ses réponses. Interroger une personne peut se faire chez elle, sur les lieux du crime ou directement au Tribunal. De ce choix dépendent la pression exercée sur celui qui subit l'interrogatoire et les **leviers** dont disposent les Assistants.

Les Assistants interrogent des individus dans le but d'éclairer un **indice** et non d'obtenir de simples informations ou rumeurs (pour cela, on utilise **Battre le pavé**). Par exemple, ils demandent aux proches de la victime d'un meurtre ce qu'ils savent de la victime, ce qu'ils ont vu du tueur et quel était leur emploi du temps au moment du crime.

#### Hexagramme

- - Les mensonges de l'interlocuteur sont perceptibles.
- - Les omissions de l'interlocuteur sont perceptibles.
- - Le témoin est en mesure d'explicitier un **indice**.
- - Un **levier** est nécessaire pour circonvenir l'interlocuteur.
- - L'interrogatoire alerte le coupable.
- - Le témoin peut devenir un Contact.

## Improviser une Procédure

Les actions qui ne sont pas définies par les Procédures mais font progresser l'enquête ou modifient en profondeur la vie des Assistants font l'objet d'un tirage d'une Procédure spéciale inspirée de l'hexagramme générique ci-dessous.

### Hexagramme

- - L'action réussit au-delà de toute espérance.
- - L'action a un effet secondaire appréciable.
- - L'action permet d'obtenir un petit avantage de longue durée.
- - L'action réussit, mais à une condition particulière.
- - L'action amène l'Assistant à se confronter à un danger immédiat.
- - L'action a des conséquences indésirables pour l'Assistant ou l'enquête.

## Inspecter

Cette Procédure peut être utilisée sur un lieu, une personne ou un corps dès que l'Assistant dispose d'une **piste** qui le concerne : un corps anonyme proprement enterré ne peut pas faire l'objet de cette Procédure tant qu'une piste n'y aura pas conduit l'Assistant. Un cadavre fraîchement égorgé, au contraire, constitue en lui-même une piste et peut être inspecté.

À condition de partir d'une **piste**, la Procédure **Inspecter** permet forcément d'obtenir un **indice**. Il n'est ainsi pas possible de fouiller le lieu du crime et de n'y rien trouver à cause « d'un mauvais jet de dés » ou de filer un individu suspect et de repartir les mains totalement vides. Par contre, le jet module la qualité de la fouille ou de la filature et les conséquences qu'elles auront pour l'enquête et l'Assistant.

### Hexagramme

- - L'**indice** peut servir de **levier** sur une personne.
- - L'**indice** est facile à interpréter et le MJ répond très généreusement aux questions.
- - Un deuxième **indice** est découvert à partir du premier
- - L'**indice** est lié à une autre affaire ou n'est pas ce qu'il semble être.
- - La découverte de l'**indice** met quelqu'un en alerte.
- - L'inspection met l'Assistant en danger ou il commet un impair. Il subit une Condition mentale.



## Recourir à la force

Que ce soit pour arrêter un suspect récalcitrant ou empêcher une tentative d'assassinat, un PJ peut utiliser la Procédure **Recourir à la force**. Il ne s'agit pas seulement de donner des coups jusqu'à ce qu'inconscience ou mort s'ensuive ou, dans le cas d'un affrontement social, de détruire totalement la réputation de l'adversaire. Les Assistants du Magistrat usent parfois de moyens brutaux, mais jamais sans poursuivre un objectif. Aussi le joueur doit-il expliciter son intention. L'objectif doit être raisonnable, précis et cohérent avec les circonstances : « Remporter le combat » est un objectif trop simpliste pour être valable. Enfin, si le Trait « l'Assistant accomplit son objectif » n'est pas choisi, l'adversaire est dans la position de remplir le sien dans son intégralité.

### Hexagramme

- - L'Assistant accomplit son objectif.
- - L'adversaire laisse échapper une information pendant l'affrontement.
- - L'adversaire subit une Condition (sa nature dépend du type d'affrontement).
- - L'adversaire remplit au moins partiellement son objectif.
- - L'Assistant, un de ses alliés ou un innocent reçoit une Condition.
- - L'affrontement a des conséquences néfastes pour l'enquête ou l'Assistant.

## Solliciter un Contact

La Procédure **Solliciter un Contact** permet, au choix, d'en obtenir un service ou d'accéder à un nouvel **indice** à condition d'avoir des questions à poser et que le domaine d'expertise du Contact s'étende sur l'affaire en cours. Un Contact peut également expliciter un **indice** déjà en possession de l'Assistant.

Par contre, il faut garder à l'esprit que les Contacts ne sont pas des outils manipulables à loisir mais des relations personnelles de l'Assistant. Il faut donc passer du temps avec eux, répondre à leurs sollicitations et parfois voler à leur secours.

### Hexagramme

- - La rencontre avec le Contact permet d'explicitier un indice.
- - Le Contact donne à l'Assistant un petit quelque-chose en plus.
- - Le Contact peut fournir l'indice ou le service tout de suite.
- - Le Contact est impliqué dans l'affaire.
- - Un danger flotte sur la rencontre.
- - Le Contact a besoin de l'Assistant (service, fonds, aide).