

# Timeline des événements historiques

H-54a

- Tendô devient triumvir de Désespoir.

H-10a

- Fondation d'ALYSS
  - Senolaps, Astalice, Blas deviennent Grands Électeurs.
  - Les Sans-cœurs sont interdits de commerce dans l'alliance.
  - La Compagnie d'Exil Occidental est mise en place.
- Mugen est chassée du trône de l'Échiquier et devient Triumvir de la Peur.
- Marche Brume commence à bouger.

H-9a

- Marche Brume a fini d'engloutir Sylbra et Edar.
- Zacharia part travailler pour Astalice.

H-8a

- La Vorpallie rejoint ALYSS.
- La Guilde est fondée, Nambrostasia devient Grande Électrice.
- La Compagnie d'Exil Occidental passe sous contrôle de la Guilde.

H-3a

- Yoroko et Bôsô deviennent ambassadeurs au Gesshû.
- Senolaps manigance pour rompre les liens entre Lysander et sa famille, et l'aider à devenir Kyunetsu Unmei.
- Kyunetsu Unmei devient Conservateur du Grand Kongaku puis Triumvir du Feu.

H-2a

- Senolaps et le Triumvirat signent l'accord Exit island en contournant la Guilde et l'ambassade réglementaire.
- La construction de l'île débute.
- Tendô envoie sur l'île ses Yokais Tanukis pour accélérer la construction.
- Dépitée de ne pas être incluse dans les négociations, Yoroko met en place la contrebande de saké avec Mugen et Nambrostasia.
- Blas devient client de la contrebande.

H-1a

- Le projet Exit Island est publiquement annoncé.
- Les Grands Électeurs ajoutent des conditions au contrat, dont le ban d'alcool.
- Kyunetsu décide d'infiltrer des samurais à Exit Island, qui creusent des souterrains dans l'île pour s'y déplacer discrètement. Ceux-ci sont connectés aux égouts.
- Les services de renseignement apprennent à Astalice l'existence de la contrebande.
- Astalice fait saboter le socle de l'île par la Garde Coeur de Port-aux-Trèfles, sans le dire à Blas.

H-3m

- Pour le dernier convoi de contrebande selon l'ancienne voie, Mugen demande comme paiement de son saké le sertiqophrais à Nambrostasia.

H-2m

- Astalice et Senolaps envoient Zacharia partir à Sakram chercher le Sairtiqophrais.

H-1m

- Les équipes de chercheurs de trésors de Nambrostasia mettent la main sur le Sertiqophrais. Zacharia, qui les surveillait, entreprend de le subtiliser à la dernière minute en montant dans le bateau où il est chargé. Zacharia arrête toute correspondance écrite avec Senolaps et Astalice.

M-20 jours

- Débarqué au Gesshû, Zacharia récupère le Sertiqophrais avant qu'il ne soit remis aux équipes de Mugen. Il se déguise en sans-cœur et embarque comme mousse avec l'artefact dans le prochain bateau qui part pour Alyss, c'est-à-dire pour Exit island.

M-15 jours

- Bôso de Serenidade s'installe momentanément à Exit Island en tant qu'ambassadeur.

M-10 jours

- Arrivé à Exit Island, Zacharia prend un logement dans les quartiers sans-cœurs. Il écrit à Astalice et Senolaps, grâce à la poste d'Exit island, pour qu'on vienne le chercher, puisque les Sans-cœurs d'Exit Island n'ont pas le droit de prendre le bateau pour une autre destination que le Gesshû.

H-0

- Exit island est terminée en avance sur le planning grâce aux Tanukis de Tendô.
- le boyau d'astalice est terminé aux  $\frac{3}{4}$  et débouche sur les égouts de l'île.

## Timeline des événements de la veille

00h : Les tanukis décident de fêter la fin de la construction en prenant leur forme naturelle et vont voler de l'alcool et des feux d'artifice au convini. Puis ils se dirigent vers le Portail pour les lancer.

00h10 : les Garde Coeur de Long Cape sont inquiets de voir des lueurs crépitantes en pleine nuit et des bruits d'explosion. Ils décident d'infiltrer Exit island pour voir ce qu'il se passe en passant par les égouts de l'île, et rejoignent la sortie ouest des égouts sur une petite barque.

00h30 : La Garde Coeur tombe sur des tanukis non transformés qui font la fête au portail. Terrifiés de voir des monstres ripailler en pleine place centrale, les Garde Coeur leur donnent l'assaut. Surpris, certains tanukis restent se battre tandis que d'autres fuient dans toutes les directions, poursuivis par les soldats.

00h45 : Les bruits de combat alertent les samurais, qui rejoignent la bataille, maintenant étalée dans toute l'île.

Bôso ne comprend pas ce qui se passe mais veut éviter la catastrophe en apaisant les deux camps, sans succès.

01h00 : Maintenant en infériorité numérique, la Garde Coeur décide de se replier aux égouts. Zacharia observe de sa fenêtre l'endroit où les Garde Coeur convergent et décide de tenter de quitter Exit Island en les suivant. De chez lui à son objectif, il doit affronter Tanukis, Samurais et Garde Coeur persistants, l'artefact entre les bras.

01h15 : Zacharia et Bôsô atteignent la bouche d'égouts juste derrière les Garde Coeur. Les Samurais les poursuivent au loin, les tanukis se sont enfuis.

01h20 : Poursuivis par Zacharia et Bôsô, les Garde Coeur décident de se débarrasser d'eux dans les égouts et leur tirent dessus. Au niveau de l'intersection entre les égouts, les souterrains Samurai et les tunnels de sabotage, le Sertoqophrais reçoit une balle perdue, déclenchant son mécanisme de protection. L'artefact explose, provoquant l'effondrement des souterrains, et libère de la Marche brume à l'intérieur. Soufflés par l'explosion, Zacharia se retrouve isolé dans le souterrain Samurai, Bôsô dans le tunnel de sabotage, et les Garde Coeur dans les égouts avec le Sairtoqophrais. Le panache de Marche Brume commence à s'échapper de la bouche d'égouts nord ouest.

Les samurais abandonnent la poursuite des fuyards et partent se soigner à l'hôpital ou se cacher.

Les tanukis se donnent pour mission de tout nettoyer avant le matin. Ils se débarrassent notamment des cadavres des combattants en les jetant dans l'eau, près du débarcadère, ou en les incinérant dans les fours du restaurant.

04h00 : du fait de son effectif réduit et de la nuit qui cache le panache de Marche Brume, la Garde Coeur restée à Long Cape met du temps à signaler l'incident.

06h00 : Yoroko apprend l'incident et envoie des missives pour monter la commission. Les premières équipes de secours arrivent sur place.

08h00 : La commission commence

## Résumés des intrigues

### Intrigue de la contrebande de saké

#### Ancienne contrebande

Nambrostasia amène par la Compagnie d'Exit Occidental (CEO) le paiement du saké à Shinsô, la capitale du Gesshû.

Mugen produit du saké et le remet à la CEO à Shinsô contre son paiement.  
Une fois arrivé dans les frontières d'ALYSS, le saké est racheté par Yoroko à Nambrostasia.  
Yoroko vend le saké grâce à son réseau personnel étendu.  
Blas fait partie de ses clients mais il ne sait rien de l'organisation de cette contrebande.

## **Nouvelle contrebande**

Mugen cache le saké dans des caisses de natto amenées à Exit island pour être vendues comme du natto.  
Fermentiert GmbH, une société écran de Nambrostasia, achète le natto par voie légale et l'amène à Long Cape.  
Yoroko achète les caisses légalement à Fermentiert GmbH, les dépose dans son entrepôt à Port-aux-Trèfles et revend le saké à son réseau.

## **Intrigue du Sairtiqophrais**

Mugen voulait le Sairtiqophrais pour transformer les humains en sans-cœur.  
Nambrostasia était chargée de le lui apporter en paiement de contrebande, mais a oublié le nom de l'objet car elle s'en fiche.  
Les équipes de la Guilde ont trouvé le Sairtiqophrais et l'ont chargé dans le bateau pour le Gesshû. Zacharia s'est infiltré dedans.  
Arrivé au Gesshû, Zacharia a volé le Sairtiqophrais avant qu'il soit donné à Mugen et est monté dans un bateau pour Exit Island.  
La nuit dernière, Zacharia a suivi les soldats de la Garde Cœur dans les égouts, Sairtiqophrais sous les bras.  
Un balle perdue a touché le Sairtiqophrais, causant une explosion et libérant Marche Brume dans les égouts, causant aussi le panache de fumée.  
Au début de la murder, le Sairtiqophrais est au cœur des égouts.

## **Intrigues des souterrains**

Plusieurs souterrains existent sur l'île:

- Les égouts, légitimes, qui évacuent les eaux vers la mer. Les deux ouvertures accessibles aux joueurs sont la bouche d'égout du panache de fumée, et la sortie d'évacuation à l'ouest près du débarcadère. On peut en obtenir une carte auprès du contremaître dans les habitations sans-cœurs.
- Le boyau de sape commandé par Astalice, visant à fragiliser la structure du socle de l'île. On y entre par la caserne de la GC de Port-aux-Trèfles et certaines branches débouchent dans les égouts.
- Les souterrains des samurais de Kyunetsu, qui vise à leur permettre de se déplacer et se cacher. On y entre par les entrepôts d'achat/départ.

Quand le sairtiqophrais a explosé, il se trouvait à la seule intersection des 3 réseaux, au centre-ouest de l'île (marqué par un cercle rouge sur la carte des souterrains samurai). Il les a fait s'effondrer tous les trois.

## **Intrigues des présences illégales**

1/ Kyunetsu a acheminé des armes et des samurai à Exit Island via les bateaux de Mugen. Il a contourné la surveillance de la Garde Coeur en faisant faire l'inspection par Boso de Serenidade, son complice, avec qui il a eu une correspondance chiffrée. Il a fait construire des boyaux par ses samurais, qui ont découvert celui d'Astalice.

2/ Les tanukis de Tendô sont sur l'île. Ils travaillent la nuit au chantier et se cachent le jour en se transformant en objets du quotidien. Ils sont responsables de la complétion du projet en avance du planning. Leur présence est hautement problématique (pour des raisons que les adversaires de Tendô se feront un plaisir de trouver).