

Murder Party  
Alyss/Exit Island

# Astalice Fersantes

## Apparence

Astalice est une femme d'une quarantaine d'années à la peau légèrement mate. Elle porte des longs cheveux bruns aux extrémités rougeoyantes, à peine coiffés et laissés pendants autour de sa gorge. Elle met un maquillage qui la met en valeur mais peut-être un peu trop visible. Elle porte les vêtements de sa fonction, une large robe à panier rouge et noire brodée de trèfles, carreaux, piques et coeurs. Elle ne porte que deux bijoux : un rubis en forme de coeur comme pendentif, et une couronne d'or sertie de bijoux rappelant à nouveau les 4 symboles des 4 duchés de l'Echiquier.



## Histoire personnelle

Vous êtes née chez les Fersantes, une famille de la plus haute noblesse du duché de Coeur et de l'Echiquier en général. A votre naissance, les Fersantes avait déjà acquis le plus puissant titre de leur contrée, celui de Ducs de Coeur. Régnant déjà sur un quart du Royaume, votre père n'a pas jugé bon de s'arrêter en si bon chemin, et il a dédié l'essentiel de sa vie à la conquête de la seule position plus haute que la sienne : Roi de l'Echiquier. A force d'alliances, de trahisons, de mariages politiques et de guerres, il est finalement parvenu à son objectif quand vous étiez encore une enfant. Lorsque vous êtes entrée pour la première fois sous le porche du palais royal, vous ne saisissiez pas encore l'étendue de l'exploit de votre père, ni de la complexité de la situation dans laquelle il avait mis votre famille.

Le mécanisme par lequel les Fersantes étaient devenus famille régnante n'était ni le plus propre ni le plus respecté, et cette réussite fit plus d'un insatisfait. Il serait même juste de dire que la

présence de votre famille sur le trône suscita un mécontentement non négligeable dans la cour. Rapidement la cible de menaces et de tentatives d'assassinat, votre entourage se replia dans une discrétion étouffante. Vous supportiez mal cet isolement, d'abord parce que vous avez toujours été d'une nature dynamique et audacieuse, mais surtout parce qu'il vous forçait à côtoyer constamment votre soeur aînée, **Sémiramis**, que vous n'avez jamais pu supporter.

Vous jouissiez tout de même d'une plus grande liberté qu'elle. D'abord parce que n'étant que le deuxième enfant de votre père, vous n'étiez pas l'héritière du trône, donc les nobles avaient moins d'intérêt à vous tracter. Ensuite parce que, pour une princesse, vous faisiez preuve d'une exceptionnelle proclivité pour les armes, déjouant à vous seule plusieurs tentatives d'assassinat sur votre jeune personne. On avait fini par vous laisser tranquille, ayant compris qu'il coûterait trop cher de vous tuer pour un résultat oubliable.

A la mort de votre père, dont personne ne doutât qu'elle fut criminelle, Sémiramis lui succéda sur le trône comme prévu. Son chambellan vous proposa de l'épauler dans sa tâche en tant que porte-parole de la couronne, mais l'idée de servir votre sœur pour le restant de vos jours vous fit horreur. Le soir même, vous fîtes vos bagages et décampâtes du palais sans un mot, décidée à vivre une vie plus exaltante que celle qu'on vous avait destinée. Vous entriez alors à peine dans l'âge adulte.

Vous rejoignîtes la Garde Coeur, l'armée de l'Echiquier, en dissimulant votre identité et en commençant en bas de l'échelle. Votre habileté, que vous ne manquiez pas de pavaner avec des condisciples qui partageaient enfin les mêmes intérêts que vous, fut vite remarquée. Lorsque l'Echiquier entra dans la guerre mondiale, votre ascension fulgurante dans les gallons vous valut une certaine renommée, qui ne manqua pas de révéler votre identité.

La participation de l'Echiquier à la guerre mondiale faisait grand débat, et les choses s'envenimèrent rapidement. Le pays sombra dans la guerre civile, un camp soutenant la Reine et l'autre l'accusant de jeter le pays dans un conflit étranger où il avait tout à perdre. A titre personnel, vous n'aviez jamais supporté le caractère peureux et soumis de Sémiramis, qui par ailleurs s'apitoyait sur son sort sans rien faire pour y échapper. Vous n'avez jamais compris pourquoi malgré cela, vos parents avaient voulu lui donner la couronne, d'autant que son talent en politique était au mieux médiocre. Afin de prouver qu'il s'agissait là de leur plus grande erreur, vous entreprîtes donc de reprendre votre place au palais pour devenir une meilleure Reine que ne l'avait jamais été Sémiramis.

Sur un coup de tête, vous rejoignîtes donc le camp rebelle. En dévoilant votre naissance, vous n'eûtes aucun mal à rassembler des partisans pour soutenir votre croisade personnelle. Certains d'entre eux espéraient ainsi clairement se servir de vous comme d'un monarque de paille une fois le pouvoir dans vos mains, mais vous êtes restée sur vos gardes pour ne laisser personne vous marcher sur les pieds.

Après plusieurs harassantes années de combat, le jour arriva où vous dûtes confronter votre soeur en face à face. Vos partisans avaient insisté pour que vous lui donniez la mort, ainsi que doit l'être un coup d'état pour être honorable et glorieux dans la tradition Echiquieuse. Vous trouviez cette idée stupide, comme la plupart des abscons et dispendieux rites de votre pays. Combattre et tuer un guerrier, vous l'entendez, mais quel sens cela a-t-il contre un bureaucrate qui n'a qu'une épée d'apparat ? C'est pourquoi vous comptiez feindre le régicide en laissant Sémiramis s'échapper discrètement.



Néanmoins, le dégoût que vous ressentîtes en sa présence fut tel que vous changâtes de parti. Au premier coup d'oeil, on pouvait voir que le trône avait en tout point aggravé ses défauts. Sémiramis la princesse chétive et timide était devenue Sémiramis IV la reine dépossédée et paranoïaque. La faiblesse de son esprit et de son corps était une disgrâce à votre nom, à l'Échiquier et à la royauté. Cette vision pathétique cimenta votre conviction d'être plus justement destinée qu'elle à diriger le pays. Votre soeur ne méritait pas de mourir sous votre lame, une simple balle dans le coeur fit l'affaire. Elle tomba du haut du toit du palais et vous ne la revîtes plus jamais.

Vous couronnée Reine, les Fersantes restaient au pouvoir, mais avec un soutien populaire et militaire bien supérieur aux fois précédentes. Cependant, la joie a été de courte durée : les vieilles habitudes de la cour ont refait surface ainsi que les complots incessants visant à vous renverser. Malheureusement, dorénavant Reine et plus simple soldate, vous ne pouvez plus régler vos différents avec un simple coup d'épée dans le ventre.

Peu de temps après votre accession au trône, vous avez rendu un service à Bartolomeo, un des partisans qui vous suivaient depuis le début. Cet homme avait une fille à Havrernel qui était partie travailler dans les services secrets de Senolaps, et qui donc craignait qu'il ne lui y arrive malheur. Bartolomeo vous a demandé de l'aider à intégrer le même service à Havrernel afin de pouvoir surveiller sa fille. Vous avez donc conclu un accord avec Senolaps à cette époque : vous lui envoyiez Bartolomeo travailler dans ses renseignements, tandis que lui faisait de même avec un de ses subalternes chez vous.

Vous vous attendiez à ce que Senolaps vous envoie un lugubre espion qui vous collerait à la peau, mais c'est tout le contraire que vous vîtes débarquer dans votre bureau. Un étrange individu, du nom de **Zacharia**, se présenta. A l'instar de Senolaps, il était momifié des pieds à la tête, mais ses bandelettes étaient noires et non blanches. Détendu, rigolard et espiègle, il vous avoua d'entrée de jeu que son patron lui avait demandé de lui rapporter tout ce qu'il verrait en Échiquier, et donc que vous feriez mieux de ne rien lui faire faire de trop sérieux. L'idée de demander ce type de rapport à Bartolomeo vous avait traversé l'esprit, mais elle vous était rapidement apparue comme trop laborieuse pour l'intérêt qu'elle représentait.

Zacharia se révéla avec le temps être un agréable employé. Jamais sérieux, il constitue toujours une distraction bienvenue après une journée harassante passée à la cour. Votre activité préférée avec lui consiste à se moquer ensemble de Senolaps et de ses manies ridicules. Cerise sur le gâteau, il est plutôt efficace sur le terrain quand vous l'envoyez en mission, même si ses coéquipiers vous rapportent souvent qu'il a des tendances...ingérables et chaotiques. Cela a au moins l'avantage de produire des rapports de mission de sa part hilarants à lire.

## Personnalité

Vous êtes d'un naturel combattant et hargneux, appréciant le grand air et l'adrénaline du combat, mais les années passées dans le palais à tergiverser sans fin avec votre cour vous ont usée. Vous ne supportez plus d'être constamment sur vos gardes pour éviter les assassinats et les pièges diplomatiques tendus par vos sujets. Vous gérez encore bien les premiers, car peu vous arrivent à la cheville avec votre expérience du combat. Les seconds, vous avez appris avec le temps à les éviter en laissant les fomenteurs avancer suffisamment dans leur plan pour prendre des risques et les écraser dans leur audace. Idéalement, si les gens étaient mécontents de votre politique, vous préféreriez qu'ils vous le disent face à face, une épée à la main s'il le fallait pour

réglé la question une fois pour toutes. Mais non, il faut toujours qu'ils rendent les choses compliquées et interminables.

Vous vous sentez seule, dépourvue d'alliés, d'amis ou de famille dans votre palais et condamnée à lutter dans la boue politique de l'Echiquier dans le seul but de faire survivre son unité quelques années de plus. Vous seriez plus heureuse libre en laissant tout derrière vous, mais vous vous refusez à toute forme d'abandon, qui reviendrait à reconnaître que vous ne valez pas meilleure dirigeante que votre sœur.

## Position dans le projet Exit Island

Vous ne vous êtes jamais beaucoup soucié des Sans-cœurs. C'est là le résultat d'un équilibre entre d'une part le simple conformisme à un désamour culturel et traditionnel de l'Echiquier envers leurs pays et d'autre part vos convictions personnelles. Vous ne comprenez pas comment ces individus froids et flegmatiques font pour continuer à vivre insouciamment sans rien pour donner un sens à leur vie : aucune flamme, aucune grande vision, aucune grande cause à laquelle se dévouer. Mais en même temps, la simplicité de leurs désirs et de leurs procédures, éloignées des pompes ridicules et fastidieuses de la cour, ont du bon. L'un dans l'autre, ils ne représentent pas un sujet suffisamment important pour que vous traitiez régulièrement avec eux.

Toutefois, le cas d'Exit Island est un peu différent : d'abord parce que l'île jouxte votre territoire et représente une première incursion étrangère en terre Alysséenne ; d'autre part parce que le projet a été motivé par le Comte d'Havrenel. La rivalité tenace qui vous unit à lui ne laisse aucun doute sur le fait qu'en plus d'être pour lui une opportunité commerciale majeure, positionner l'île si proche de la frontière est une énième tentative de sa part de vous déstabiliser. Qu'à cela ne tienne : vous avez décidé de retourner son plan contre lui en vous appropriant Exit Island.

Pour cela, vous avez misé sur le plus gros défaut de Senolaps : son avarice. Il a construit le socle de l'île, puis en a fait cadeau aux sans-cœurs. Un cadeau de Senolaps ? Il n'a pas du coûter bien cher. Vous mettriez votre main à couper que le Comte a expédié les matériaux et la construction de ce socle. Vous avez donc attendu que le socle soit terminé et que les travaux d'aménagement commencent pour que ces derniers fassent diversion. Puis, vous avez envoyé des soldats de la garnison de la Garde Cœur de Port-aux-Trèfles s'infiltrer régulièrement dans Exit Island pour mener quelques chantiers additionnels, comprenant notamment la creusée de boyaux souterrains. L'objectif étant de donner la pichenette dans la fragile fondation de Senolaps pour que tout s'écroule, l'accuser de négligence envers les Sans-cœurs, promettre de faire un partenaire plus fiable que lui à l'avenir, et enfin ainsi vous approprier Exit Island. Après tout, une fois le contrat acté, il suffira de déplacer le pont pour qu'il relie l'île à Port-aux-Trèfles et non plus Long Cape. Malheureusement, votre plan ne s'est pas réalisé, comme l'indiquait ce télégramme reçu par vos soldats sur place :

*Votre majesté - stop - sommes obligés d'évacuer Exit island plus tôt que prévu - stop - chantier aménagement terminé trop tôt - stop - avons débouché sur égout principal - stop - trois quarts du boyau terminé lors départ - stop*

En tout cas, c'est ce que vous pensiez jusqu'à la nouvelle de ce matin. Visiblement, un autre facteur est venu s'assurer à votre place de mettre à mal la sécurité architecturale de l'île. Qu'importe pour vous, c'est le résultat qui compte : votre plan peut reprendre à l'étape « accuser Senolaps de négligence envers les Sans-cœurs ».



Par ailleurs, on vous a rapporté ces derniers temps des troubles avec les Sans-coeurs qui ne vous réjouissent guère. En effet, malgré le ban commercial absolu entre le Gesshû et Alyss, votre police vous a appris qu'une contrebande d'alcool a été mise en place. Personne n'en connaît les acteurs et les responsables, mais cette contrebande fait venir de l'alcool précieux du Gesshû pour l'écouler dans Alyss auprès de riches consommateurs et collectionneurs. Le sujet ne serait pas aussi ennuyeux si les premiers clients de cette contrebande n'étaient pas des Pièces de l'Échiquier.

Non seulement votre propre peuple trahit ses ancestrales valeurs, mais en plus il participe activement à l'effondrement de votre propre commerce intérieur ! En effet, l'Echiquier est le premier producteur de vin d'Alyss, notamment de millésimes précieux que les tables fortunées de tout Alyss s'arrachent. Les cotations vinicoles de l'Echiquier font figure de référence, ce sont les sommeliers de votre pays qui dictent la mode et le bon goût des nectars rouges et blancs. Si eux-mêmes commencent à vanter les mérites du picrate étranger, qu'advient-il de l'image de marque des produits de votre pays ? Et quid des ventes juteuses de l'exportation ? L'enjeu de cette contrebande est donc culturel et commercial.

Or, les flux maritimes entre Alyss et le Gesshû sont très sérieusement contrôlés. Ceux qui organisent la contrebande sont donc des individus influents. De plus, lorsque le projet Exit Island a été annoncé publiquement, vous avez fait pression pour y interdire l'alcool. Il y a fort à parier que certains acteurs de la contrebande viendront donc à la commission de ce soir pour renégocier cet aspect. Voilà une excellente occasion de les débusquer.

Il y a quelques semaines, Zacharia a reçu un câble de Senolaps lui demandant de partir en mission à Sakram, avec pour seule indication de lui chercher un artefact magique, le Sairtiqophrais. Pour preuve, il vous a remis une copie du texte supposé supra confidentiel qui a motivé cette mission initialement destinée à Senolaps. La censure, réalisée par Zacharia, ne change d'après lui rien à l'intention fondamentale du message :

“

Bonjour Senolaps,

*\*Les deux premières lignes ont été effacées\**

*\*Les deux premières lignes ont été effacées\**

Pour cela, je vais avoir besoin d'un artefact magique particulier, le Sairtiqophrais. Les quelques légendes qui circulent à son sujet prétendent qu'un humain peut l'utiliser pour devenir un Sans-cœur, et un Sans-cœur pour redevenir humain. C'est évidemment trop beau pour être vrai, mais il doit y avoir un fond de vérité. C'est de toutes façons le seul artefact lié aux Sans-cœurs que je connaisse, donc il faudra faire avec. J'arriverai bien à bricoler un truc dessus.

On dit qu'il est enfoui sous le sable d'une plage à Sakram et qu'il ressemble à un gros cube de bois laqué, figurant des grues et des tortues. Je n'en sais pas plus.

Merci de me le ramener dans les meilleurs délais.

*\*La signature est effacée\**

“

Vous n’aviez pas de tâche à confier à Zacharia à ce moment et vous étiez curieuse de savoir de quoi il en retournait, alors vous l’avez laissé partir en lui demandant de revenir avec un récit amusant quand il aurait terminé. Ce n’est pas la première fois que vous laissez Zacharia partir ainsi pour le compte de Senolaps car le résultat est toujours très croustillant. Vous appréciez notamment la correspondance régulière qu’il vous transmet durant ses missions, toujours aventureusement délirante.

Si Zacharia vous a maintenu ce genre de courrier au début de sa mission comme à son habitude, il a complètement cessé après 1 mois. Il vous a fallu attendre longtemps avant d’avoir de ses nouvelles. Vous en avez déduit qu’il a dû rester longtemps coupé de la civilisation. Ce n’est qu’il y a quelques jours que vous avez enfin reçu l’information suivante : Zacharia a mis la main sur le Sairtiqophrais et est de retour pour Alyss à bord d’un bateau Sans-cœur à destination d’Exit Island. Dans le même courrier, il vous demandait de l’aide pour l’exfiltrer de l’île, puisque les chances de se faire repérer dans une tentative de passer de l’île à la terre ferme sont assez élevées.

## Relations aux personnages

**Senolaps Beffroi d’Achromatique** : Il ne ressemble en rien aux nobles de la cour qui vous insupportent, mais il n’en est pas agréable pour autant. En fait, c’est probablement le Grand Électeur que vous détestez le plus. Avare, impatient, obsessionnel, inhumain, rigide, c’est tout simplement un individu infiniment désagréable et qui ne partage aucune valeur avec vous. Il ne fait aucun doute que le projet Exit Island n’est pour lui qu’une énième façon de gagner plus d’argent, au mépris des décisions des autres Grands Électeurs. Vous allez tout faire pour l’empêcher d’arriver à ses fins, ne serait-ce que pour le voir fulminer.

**Blas de Dragon** : Lorsque vous n’étiez encore que jeune recrue de la Garde Cœur, il était déjà un officier de petite renommée. Cependant, comme il était dans la marine et vous chez les fantassins, vous ne vous êtes rencontrés à l’époque qu’une fois, dans une mission d’escorte de convoi maritime. Le courant ne passait déjà pas bien à l’époque, vous n’appréciez pas son côté paternaliste et prudent qui tirait sur la couardise. Dans le fond, c’est un vieux de la vieille, un homme d’honneur et de principes, mais ce n’est pas l’âge qui l’a rendu pompeux et moralisateur, il a toujours été ainsi. Même si vous n’aimez pas travailler avec lui, vos intérêts s’alignent généralement.

**Nambrostasia Krakatovich** : Un genre de Senolaps féminin qui fait semblant d’être humaine. Sa dégainée de première de la classe, son mépris délibérément mal dissimulé pour les nobles “riches par naissance” tels que vous et son désintérêt pour ceux qui se battent pour des causes plus hautes que les pièces d’or en font un personnage odieux.

**Yoroko de Grandsouverain** : Malgré son attachement évident aux sans-cœurs et à leur culture, vous l’aimez bien. Vous vous retrouvez un peu dans son style aventureux et combatif. En fait, vous lui ressembleriez probablement aujourd’hui si vous n’étiez pas devenue Reine. Elle incarne, selon vous, la modernité idéale de l’Echiquier : attachée aux valeurs fondamentales du pays d’honneur et de gloire mais libre de ses tares traditionnalistes, méprisantes et pompeuses. Il est probable que ce soir, vous deviez vous opposer à ses convictions pro-Gesshû, mais ce sera dans un cadre franc jeu et sportif que vous tolérez.



**Kyûnetsu Unmei :** Vous ne savez pas grand-chose de lui, sinon qu'avant de devenir Sans-cœur, il était issu d'une prestigieuse noblesse d'Havernel. Il ne fait pas de doute que sa famille n'a pas dû être très heureuse de le voir partir pour le Gesshû. Or, la noblesse d'Havernel ayant également en horreur le Comte, cette trahison devait bien arranger ce dernier. Il n'est pas idiot de penser que Senolaps n'est pas étranger à l'extradition de Kyunetsu hors d'Havernel, même si vous ne pouvez pas en être sûre. Il serait peut-être intéressant de regarder de plus près la relation qui les lie.

**Tendô Tsuihō:** Vous ne lui avez jamais adressé la parole, et lui non plus. Étant donné son âge, il est sûrement bien plus au fait de votre politique que vous de la sienne, ce qui ne vous arrange pas dans l'absolu. Mais vous vous êtes toujours tenue loin des Sans-cœurs par royal désintérêt pour leur cause, et ce n'est pas Tendô qui va vous donner envie de changer vos habitudes. D'autant que sa dégaine de vieux grigou n'est pas sans vous rappeler le désagréable Blas de Dragon.

**Mugen Kurotsuki :** Historiquement, elle est encore plus distante des relations avec Alyss que ne l'est Tendô, vous n'avez donc pas la moindre information sur elle. Paradoxalement, cette froideur vous met d'accord sur un sujet : ni vous ni elle ne semble vouloir faire d'efforts pour se rapprocher de l'autre. S'il fallait choisir cependant, vous la classeriez plutôt chez vos ennemis, car la vie de cour vous a appris que ceux qui se taisent sont souvent ceux qui ont des choses à cacher.

## Objectifs

Voler Exit Island à Senolaps pour la connecter à Port-aux-Trèfles, ou tout le moins augmenter au maximum votre influence sur l'île, qu'elle soit militaire, commerciale, logistique, ou administrative.

Comprendre le fonctionnement du réseau de contrebande et y mettre fin.

Retrouver Zacharia

Faire enrager Senolaps par tous les moyens, parce que c'est drôle.

## Caractéristiques

12 PA de base

Plussoyance (obtenir une intuition) ♦

Frabiance (fouiller un lieu) ♦♦♦

Gallomphance (interroger un témoin) ♦♦♦♦

Suffêchance (analyser la situation) ♦

Solemomance (bonus PA de base) ♦♦♦

Nôm (éviter les accidents) ♦♦

## Pouvoirs

**Distorsion Spirale :** En tuant la précédente dirigeante de l'Echiquier, votre soeur, vous avez reçu une thaumaturgie, un pouvoir miraculeux qui vous permet de contrôler l'espace. Cette thaumaturgie vous permet notamment de déplacer des objets ou causer des mouvements imprévisibles. Ceux-ci peuvent vous permettre, entre autres, de modifier le terrain au désavantage de vos collègues. Lorsque vous faites une enquête en compagnie d'autres joueurs, vous pouvez dire à haute voix "La distorsion spirale", en vous plaçant derrière le personnage que vous ciblez, pour que le risque d'accident de ce personnage double lors de cette enquête.

## Objets

### Avant dernier message de Zacharia datant de deux mois

*Wesh sis - stop - découvert que sable sakram 10% moins blanc que sable echiquier - stop - savais tu - stop - moi pas - stop - dingue ce que possible apprendre dans tavernes - stop - a ce propos bibine locale pas fameuse - stop - etre blonde - stop - preference personnelle pour ambrees - stop - drole car peux pas boire car suis mission - stop - ai repere tresor - stop - car pas seul a chercher - stop - compte leur piquer magot - stop -*

### Dernier message de Zacharia envoyé quelques heures plus tard

*Wesh sis - stop - sable sakram également moins bon gout que sable Échiquier - stop - en ai mange apres tentative vol - stop - bateau tres protege - stop - équipage armé et expérimenté et nombreux - stop - me demande qui peut les embaucher - stop - seule indication est gros g majuscule sur uniforme - stop - vais plutôt tenter infiltration discrète - stop -*