

Murder Party

Alyss/Exit Island

Blas de Dragón

Apparence

Vous êtes un homme dans la fleur de l'âge (57 ans) aux cheveux poivre et sel (mais plutôt sel). Vous portez l'uniforme de la marine de la Garde Coeur, bottes de cuir, pourpoint et cape bleus ainsi qu'un tricorne. Vous prenez grand soin de votre moustache et de votre uniforme qui sont toujours impeccables.



Histoire personnelle

Vous êtes né dans une famille noble mais désargentée du Duché de Coeur. Vos parents firent tout ce qu'ils purent pour assurer à leurs 8 enfants une éducation digne de leur rang, mais cela ne suffit à couvrir guère plus que le strict minimum. A 14 ans, comme vos frères et sœurs, vous quittâtes le foyer familial pour faire carrière et gagner votre propre vie. Ayant toujours rêvé d'aventure, vous vous engageâtes dans la marine avec le plus faible grade d'officier, ce qui était encore le meilleur que l'influence qu'il restait à vos parents pouvait conjurer.

Malgré votre nature taciturne et réservée, vous y avez découvert la richesse de la camaraderie entre les marins de tous horizons, à qui peu de mots suffisent pour travailler à coeur ensemble.

Mettant rarement pied à terre, vous sillonnâtes tous les océans du monde et obtîntent ainsi une connaissance de première main d'un grand nombre de cultures et de pays. Vous ne brilliez pas au combat, mais votre esprit vif et votre pragmatisme vous rendaient indispensables sur le pont. Votre ascension dans les rangs n'était pas le fait d'une quelconque ambition carriériste : vous faisiez simplement ce qui devait être fait, et vos résultats encourageaient vos supérieurs à vous conférer de plus grandes responsabilités. Après tout, les chiffres ne mentent pas, vos résultats étaient simplement meilleurs que ceux des autres.

Lorsque la guerre civile éclata, vous étiez à la tête d'une flottille. Ne souhaitant pas gaspiller les ressources de l'Echiquier dans un conflit interne, vous vous montrâtes prudent avec vos équipages. De toute façon, entre une jeune Reine intelligente mais déjà névrosée et une jeune Reine courageuse mais écervelée, vous préférez ne pas avoir à choisir. Le destin vous donna encore raison, car la loyauté de vos hommes gagnée par la sécurité où vous les aviez ainsi gardés vous hissa au sommet de la Garde Coeur. Les généraux concurrents, qui avaient passé les derniers mois de la guerre à s'entretuer, ne vous avaient pas opposé une résistance très impressionnante. Ceci ne fit que confirmer votre opinion que cet Ordre avait besoin de réforme.

Personnalité

Les principes de la Garde sont au cœur de votre personnalité : camaraderie, courage et honneur. Vous savez que dans chaque situation, ces principes peuvent vous guider vers la meilleure conduite à adopter. Cela nécessite bien sûr d'être observateur, prévoyant et prudent, mais vous avez l'habitude. Certains vous décrivent comme froid et calculateur : vous vous considérez simplement comme quelqu'un d'intelligent.

Vous avez foi en votre esprit ; moins en votre corps pour qui le poids des années commence à se faire sentir. Quoique l'âge vous confère de l'expérience, vous commencez à vous fatiguer vite.

Vous accordez votre confiance avec parcimonie, car ceux qui laissent leurs émotions décider à leur place sont légion. Vous vous méfiez tout particulièrement des impulsifs qui ne font qu'agir sans réfléchir et dont la Reine de l'Echiquier actuelle est un parfait exemple.

Position dans le projet Exit Island

Il y a un an, vous avez appris l'existence du projet de construction d'une île artificielle sur la côte d'Havranel qui permettrait l'ouverture d'un canal de commerce entre Alyss et le Gesshû, la terre des Sans-Coeur. Depuis le début, vous êtes opposé à ce projet : vous ne pensez pas que des personnes ayant abandonné leur pays pour vivre sur une île entourée de monstres soient dignes de confiance, ou qu'ils aient quoi que ce soit de bénéfique à apporter à Alyss. Cependant, malgré votre opposition, un accord a été conclu et la construction de l'île a commencé. Surtout, cela représente un risque majeur de conflit entre les deux entités politiques. Même si vous n'aimez pas les Sans-cœurs, vous restez fidèles à vos principes de protection civile. Cependant ce n'est pas le cas de tout le monde à Alyss, notamment du côté de l'Échiquier, frontalier avec Exit Island. Vous aviez deviné depuis le départ que le projet était une bombe à retardement, réunissant les

pires ingrédients pour déclencher un conflit entre les Sans-cœurs et les Alysséens. D'ailleurs, le fait que la construction ait été terminée en avance vous paraît bien louche. Les Sans-Cœurs, ou le Comte d'Havrernel, ont dû utiliser dieu-sait-quelle roublardise pour y parvenir. Rien qui ne soit très légal, vous en mettriez la main au feu.

Par ailleurs, cela fait un peu plus d'un an que la Garde Coeur a vous a remonté l'existence d'une contrebande d'alcool que vous avez grande peine à élucider. Tout ce que vous savez, c'est que des spiritueux du Gesshû sont infiltrés dans Alyss malgré les régulations et la très étroite surveillance des échanges entre les pays. Le saké, une fois ayant franchi les frontières, s'écoule auprès d'une clientèle fortunée, notamment dans celle de l'Échiquier. Naturellement, vous êtes fâché qu'une telle contrebande ait réussi à se glisser sous votre nez...Mais pour y avoir goûté, vous devez bien admettre qu'il s'agit de très bon alcool ! C'est pourquoi vous n'êtes pas spécialement pressé de mettre un terme à cette contrebande.

En tant qu'Atout de la garde-cœur, vous êtes chargé de la protection des frontières d'Alyss. Exit Island elle-même est hors de votre juridiction, mais vous vouliez vous assurer qu'elle soit sous haute surveillance. C'est pourquoi vous avez insisté pour créer une unité spéciale de gardes qui resteraient postés à Long Cape pour surveiller Exit Island jour et nuit. Vous avez personnellement choisi les membres de l'unité spéciale. Ce sont des hommes preux, vifs d'esprit et de corps et qui peuvent garder leur sang-froid même face à des Sans-cœurs. En effet, la dernière chose que vous souhaitiez est un conflit entre Long Cape et Exit Island. Les ordres de cette unité sont formels : ils doivent vous rapporter directement tout incident suspect sur l'île, toute activité extraordinaire des sans-cœurs, ne pas débarquer sur l'île sauf en cas de force majeure et n'engager le combat sous aucun prétexte. C'est cette même garnison de Long Cape qui s'occupe de faire la douane maritime autour d'Exit Island.

Vous êtes donc surpris et inquiet quand vous recevez au petit matin le télégramme suivant :

Explosions entendues sur Exit Island -stop- unité spéciale dépêchée durant nuit, plus de nouvelles -stop- périmètre île sécurisé -stop- veuillez venir urgent

Le capitaine de l'unité demande votre présence, et vous comptez bien vous rendre sur les lieux le plus tôt possible pour mettre les choses au clair. Que s'est-il passé dans la nuit, et que sont devenus vos hommes ?

C'est alors que vous étiez sur le point de partir que vous avez reçu une lettre de Yoroko de Grand-Souverain, vous convoquant à une réunion exceptionnelle pour "répondre à cette situation de crise". Vous comptez en profiter pour en apprendre le plus possible sur l'incident au contact des autres acteurs du projet, puis vous rendre sur le terrain au plus vite. Information, réflexion, action, dans cet ordre, vous ont toujours bien servi.

Relations aux personnages

Astalice : Elle est courageuse et bonne combattante. Elle est aussi téméraire, irréfléchie, têtue et adore prendre des risques inutiles. Il suffirait qu'elle se décide à vous écouter pour faire une reine passable. Vous allez donc continuer à la conseiller autant que possible.

Senolaps : Vos avis divergent souvent mais vous respectez sa façon de penser méthodique.

Nambrostasia : Pas d'honneur, seul l'appât du gain semble motiver ses actions. Quel gâchis de ses talents intellectuels

Yoroko : Vous ne voyez pas ce que cette jeune fille inexpérimentée apporte à la discussion

Tendô : Vous n'appréciez pas les sans-cœur et il ne fait pas exception

Kyûnetsu : Vous n'appréciez pas les sans-cœur et il ne fait pas exception

Mugen : Vous n'appréciez pas les sans-cœur et elle ne fait pas exception. Elle semble être originaire de l'Echiquier, ce qui vous la rend encore plus désagréable. Comment a-t-elle pu abandonner sa patrie de telle façon ?

Objectifs

Comprendre l'incident de cette nuit : ses dommages, ses causes et surtout l'implication de vos hommes. Vous assurer qu'un tel incident ne se reproduira pas, et de manière plus générale tout trouble susceptible d'exciter les dissensions entre Alysséens et Sans-cœur.

Protéger autant que possible Alyss et notamment l'Echiquier de l'influence du Gesshû.

Dissimuler votre consommation personnelle de saké illicite.

Investiguer comment la construction de l'île a pu être si rapide.

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

Thaumaturgie de la terre : En accédant au rang d'Atout de la garde coeur, vous avez obtenu le contrôle de la thaumaturgie de la terre, une magie très puissante qui vous permet d'assurer votre protection vous-même, malgré votre âge. Votre corps est plus résistant aux blessures et à la magie. Vous ne pouvez pas subir de malus suite aux actions d'autres joueurs.