

# Murder Party

-

## ALYSS/Exit Island

### Fiche générale

## Description de l'univers

*« Assemblez-vous Ô six magnificences*

*Libérez la gloire à son firmament !*

*Yole du lustre divin, votre pacte*

*Saura braver le mal et ses tourments*

*Sans jamais perdre de sa noble essence »*

*Refrain de l'hymne d'ALYSS*

*« ALYSS, c'est un peu comme un sandwich de restauration rapide : c'est beaucoup plus beau sur le papier qu'en vrai, et au final on comprend pas comment ce bordel arrive à tenir en place »*

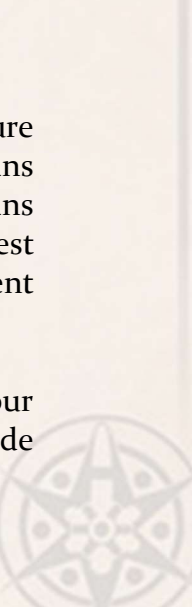
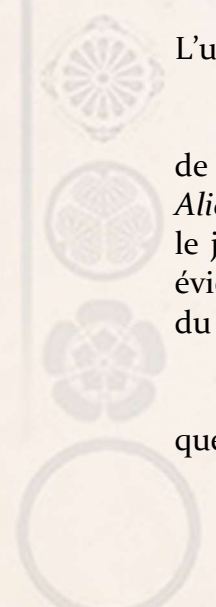
*Théodora de Roche, Archimage de l'Enchantement*

## Description générale

L'univers d'Alyss se caractérise par quatre aspects principaux.

D'abord, comme son nom le laisse entendre, il s'inspire dans une certaine mesure de l'univers que l'écrivain Lewis Carroll a ébauché dans son œuvre, et notamment dans *Alice au pays des Merveilles* et dans *De l'autre côté du miroir*. Ainsi vous retrouverez dans le jeu Alyss nombre de lieux, personnages et concepts de ce corpus littéraire. Il n'est évidemment aucunement nécessaire de connaître ces œuvres pour profiter pleinement du jeu Alyss.

Deuxièmement, le ton de l'univers d'Alyss est assez particulier : il est conçu pour que de dangereuses aventures se déroulent au milieu de complots machiavéliques et de



tragédies humaines, sans pour autant se prendre très au sérieux. Alyss est un univers haut-en-couleurs, étonnant et rocambolesque : ce n'est pas une ambiance faite pour vivre un épique digne de légende, mais pour rire de la singulière absurdité d'un monde où se débattent des personnages bigarrés.

Troisièmement, l'univers d'Alyss fait la part belle à différentes cultures historiques de notre monde. Il n'y a strictement aucun besoin de connaître ces cultures pour profiter du jeu - même si les plus connaisseurs y trouveront bien sûr une certaine satisfaction. Chaque civilisation d'Alyss est culturellement très différente des autres, et fait assez explicitement référence à un groupe civilisationnel réel.

Enfin, Alyss est un univers de *fantasy steampunk* : *fantasy* parce que c'est un monde fantastique où règne la magie, largement domestiquée par les humains ; *steampunk* parce que la science et le progrès technologique général ont suffisamment évolué pour atteindre un niveau équivalent à celui de l'époque victorienne en Europe. Les maîtrises respectives de la magie et de la science ne sont pas toujours les mêmes d'un pays à l'autre dans Alyss, mais elles sont globalement similaires à quelques décennies près.

L'action du jeu prend place à une époque de relative stabilité politique en un lieu circonscrit du monde. Il n'y a pas de guerre, c'est une période d'essor économique et de croissance des échanges internationaux. Cette prospérité est néanmoins fragile car menacée par d'innombrables acteurs : tensions à toutes les échelles diplomatiques, dangers naturels et surnaturels, conflits commerciaux, religieux ou politiques...

**ALYSS** est en fait le nom de l'alliance politique internationale qui regroupe **six grands états**, parmi les plus influents du monde civilisé. Le principe fondateur de cette union est le suivant : chaque état membre met au service de tous les autres une institution publique de renom qui lui est propre, dans un domaine où ce pays est connu pour exceller. Ces institutions d'excellence deviennent des **ordres** qui gèrent ces affaires à l'échelle de l'union dans son ensemble et auxquelles viennent se rattacher les institutions de chaque état-membre. Les pouvoirs, les compétences et les savoirs sont ainsi mis en commun au sein d'ALYSS dans un objectif commun de prospérité et de solidarité entre les peuples.

Les **six états** qui forment **ALYSS** sont des régimes plus ou moins autoritaires, avec des niveaux variables de représentativité et de liberté, et des systèmes politiques très différents. Ils sont :

- Le **Bois du Tulgey**
- Le **Royaume de l'Échiquier**
- L'**Empire Sphyrien**
- Le **Comté d'Havrernel**
- La **République Vorpaline**



- Le **Sultanat de Sakram**

Les **six ordres** mis en commun par chaque état sont, respectivement :

- Le **Conseil des Mages**, qui gère les affaires magiques
- La **Garde Cœur**, qui gère les armées
- L'**Inquisition**, qui gère la religion et la justice
- La **Destinée**, qui gère la science et la technologie
- La **Gilde**, qui gère l'économie et le commerce
- L'**Académie**, qui gère les arts et les humanités

ALYSS est dirigée par un comité composé de ses six chefs d'état et de ses six directeurs d'ordre. Ce sont les **Douze Grands Électeurs d'ALYSS**, qui votent à part égale les décisions qui concernent l'alliance dans son ensemble.



Ces six pays ont la particularité d'être situés autour d'un océan central, la **Mare des Larmes**. Grâce à l'union de ces pays, ALYSS exerce donc son contrôle sur la totalité du trafic et des échanges ayant lieu dans cette vaste aire maritime.

# Histoire

## La fondation d'ALYSS

Les six membres de l'union Alysséenne sont tous de vastes états multi ethniques relativement anciens qui ont une longue histoire de frictions et de mésententes. Longtemps en querelle autour du contrôle de la Mare des Larmes, du tracé de leurs frontières ou même de leurs systèmes politiques et idéologiques respectifs, leur dernier grand conflit a lieu il y a dix ans de cela.

Le résumé sera bref. Une guerre civile, d'origine religieuse, éclata à Sakram et scinda le pays en deux, chaque parti soutenant une branche différente de la religion officielle du Sultanat. Ses voisins de la Mare des Larmes regardèrent avec intérêt ce conflit, moins pour ses enjeux théologiques que pour les avantages stratégiques et politiques qu'il y avait à soutenir ouvertement l'un des deux camps, de sorte que la guerre finit par enflammer la quasi-totalité des territoires de la Mare des Larmes.

Au bout du compte, les grands gagnants furent le gouvernement légitime de Sakram, l'Empire Sphyrien et le Bois de Tulgey. De son côté, Havrernel avait perdu en soutenant les rebelles Sakraméens, et le Royaume de l'Échiquier, divisé sur la question du camp à soutenir, avait fini par sombrer à son tour dans la guerre civile.

C'est sur les ruines de cette guerre dévastatrice que fut érigée ALYSS, la première grande union de l'histoire entre les pays de la Mare des Larmes, bâtie pour éviter qu'une nouvelle guerre ne déclenche pareille ruine à l'avenir. L'Edar, le Sylbra, le Tsamodja Phi et la Vorpalie, plus en retrait lors du conflit, ne rejoignirent pas l'alliance, faute d'y trouver un intérêt supérieur ou d'y être accepté.

## La catastrophe de Marche Brume

Le monde d'Alyss est parcouru sur d'innombrables kilomètres par une gigantesque barrière surnaturelle et mystérieuse, **Marche Brume**. Elle forme un mur de nuages noirs, allant du niveau de la mer jusqu'au ciel. Depuis temps immémoriaux, tous les pays ont formellement interdit de s'en approcher, car tout être vivant qui pénètre dans cette muraille obscure est irrémédiablement transformé en monstre dénué de ses souvenirs d'origine. De fait, nul ne sait ce qui se trouve de l'autre côté de Marche Brume.

**Marche Brume** peut donc servir de frontière naturelle aux pays, et c'était le cas notamment à l'est de la Vorpalie et de l'Edar. Mais peu après la fin de la grande guerre, sans que personne ne sache pourquoi, Marche Brume s'est mis en mouvement. Tandis qu'elle reculait vers l'est en Vorpalie, elle s'avança inexorablement sur le territoire de l'Edar et du Sylbra.

En l'espace de quelques mois, Marche Brume engloutit tout sur son passage, et chaque être vivant qu'elle dévorait était recraché sous forme de monstre, rendant la fuite des populations plus difficile encore. Dans ce qui reste aujourd'hui la plus grande



catastrophe humaine et matérielle que le monde d'Alyss ait connu, les populations complètes de l'Edar et du Sylbra durent s'exiler hors de leur pays natal.

Marche Brume s'arrêta finalement sur la côte ouest, après avoir balayé tout le territoire des deux pays. Les migrants arrivèrent par bateaux entiers dans les proches pays d'ALYSS et de Vorpalie, qui, débordée, se résolut à rejoindre l'alliance pour obtenir le soutien des autres membres dans la gestion de cette crise.

## Les Sans-cœurs

### Que sont les sans-cœurs ?

Les **Sans-cœurs** sont des êtres qui ont perdu leur humanité : lorsqu'un humain, quelle qu'en soit la raison, est amené à tempérer ses émotions à l'extrême, il arrive qu'il se transforme en Sans-cœur. Il perd alors la plupart de ses émotions : il ne pourra plus jamais ressentir **l'amour, la haine, la joie, l'orgueil ou la honte**. Il devient un être de pure raison et de pure sensation. La transformation est également d'ordre physique : outre leur absence d'émotions, les Sans-cœurs n'ont littéralement plus d'organe cardiaque. À la place du cœur se trouve désormais **un vortex noir et brumeux au centre de leurs poitrines**. Il est impossible de naître Sans-cœur : on le devient, et le processus est irréversible.

Personne ne connaît la cause exacte ni les raisons profondes de cette métamorphose. Les Sans-cœurs existent depuis des siècles, et leur proportion dans la population semble demeurer stable. Si les cas de transformations ont pu inspirer de la terreur par le passé, c'est un phénomène inévitable qui est aujourd'hui bien connu et que l'on ne cherche plus à combattre.

Les **Sans-cœurs** se divisent en trois catégories, de moins en moins humaines :

- les **Sans-cœurs du Feu** sont en quelque sorte les Sans-cœurs de base, vides d'amour, de haine, d'orgueil et de honte;
- les **Sans-cœurs du Désespoir**, outre ces émotions, ne peuvent pas non plus ressentir de désespoir ;
- les **Sans-cœurs de la Peur**, enfin, ne connaissent ni ces émotions, ni le désespoir et ils ne ressentent pas non plus la peur.

Les Sans-cœurs se distinguent par leur extrême rationalité et leur égoïsme. Quels que soient les enjeux, leur survie reste leur seule priorité.

### Les Sans-cœurs et le Gesshû

Les Sans-cœurs ne sont guère appréciés dans les pays qui bordent la Mare des Larmes. Leur froideur rationnelle et leur absence de sentiments en font des gens

antipathiques et peu scrupuleux. Le vortex brumeux de leur poitrine évoque par ailleurs un lien – jamais établi – avec Marche Brume, qui a toujours été source de crainte chez les humains. Pour ces raisons, et depuis leurs premières apparitions, ils sont historiquement ostracisés dans la plupart des pays.

Malgré leur absence d'orgueil, les Sans-cœurs ont fini par se lasser de cette haine à leur rencontre, et ont fondé leur propre pays loin du territoire actuel d'ALYSS, par-delà l'océan à l'ouest de la Mare des Larmes : **le Gesshû**. Une terre semblable à une vaste ruine, dont personne ne voulait, car elle est entourée de toute part par Marche Brume et donc extrêmement dangereuse. Il est à noter que même si elles se connectent peut-être en un endroit de la planète aujourd'hui inconnu, les Marche Brume du Gesshû et de Vorpalie sont éloignées de plusieurs milliers de kilomètres.

Les Sans-cœurs n'ont que très rarement des enfants, et ne cherchent guère à en avoir, puisqu'on ne peut pas naître Sans-cœur. La population du Gesshû est donc essentiellement constituée d'immigrés et se renouvelle au rythme des transformations qui adviennent un peu partout dans le monde. Les Sans-Cœurs du Gesshû meurent généralement sans laisser de descendance et leurs biens sont donc intégralement récupérés par le gouvernement.

Du fait de la séparation des Sans-cœurs en trois catégories bien distinctes, le système gouvernemental du Gesshû est une sorte d'**état fédéral** : il n'y a pas de séparation géographique en provinces réservées aux différents types de Sans-Cœurs, mais le pays est dirigé par un **Triumvirat**, dont chaque membre gouverne sa catégorie de Sans-cœur. Chaque **Triumvir** a autant de pouvoir que les deux autres pour les décisions nationales.

Ultime particularité du Gesshû, son territoire est peuplé de **monstres** qui vivent en cohabitation avec les Sans-cœurs. En effet, comme le pays est étroitement encerclé par Marche Brume, il est très courant que des animaux ou des plantes soient absorbés par le mur de nuages et soient recrachés sous forme de monstres. Ces monstres sont nommés **Yôkais** au Gesshû. Ce sont des monstres dangereux qui aiment utiliser les émotions des humains pour les tromper et les amener à leur perte dans d'horribles circonstances. Les Sans-cœurs n'ayant cependant pas d'émotions, ils cohabitent sans trop de difficultés avec les Yôkais.

## Les Sans-cœurs et ALYSS

Du fait de leur mauvaise réputation, la vie des Sans-cœurs peut être très difficile dans ALYSS. Certains, n'ayant pas le courage de faire la route vers le lointain Gesshû, décident de rester dans leur pays natal en cachant leur différence, au risque parfois d'être découverts et de subir les violences d'une partie de la population locale.

D'autres assument complètement leur condition de Sans-cœur et vivent dans ALYSS sans se cacher. Ils possèdent alors souvent des compétences ou des expertises qui les rendent indispensables, voire intouchables. La rationalité des Sans-cœurs et leur sang-froid les rendent du reste particulièrement compétents pour accomplir certaines tâches ; il existe donc quelques domaines où les Sans-cœurs sont particulièrement recherchés, voire appréciés.



Il demeure que les Alysséens restent globalement méfiants envers les Sans-cœurs qui ont la réputation d'être des **escrocs et des manipulateurs hors-pair**. Leur esprit froid et calculateur inquiète et le Gesshû reste une terre fantasmagorique et terrifiante pour de nombreux Alysséens pour qui l'idée d'une **nation sans-cœur** ne peut que s'associer à de sombres desseins. Le Gesshû n'est donc pas considéré comme un partenaire commercial fiable, et l'étrange complexe d'infériorité qui voudrait que les Sans-cœurs soient des commerçants plus efficaces et plus agressifs que les humains a encore la vie dure. Pour ces raisons, les dirigeants d'ALYSS ont institué **un ban commercial absolu** envers le Gesshû.

Ce ban est d'autant plus facile à appliquer que les voies de communication entre le Gesshû et la Mare des Larmes sont seulement au nombre de trois et sont faciles à contrôler. La première consiste en une route terrestre en passant par le Tsamodja Phi dont la frontière avec Sakram est strictement contrôlée pour entrer en territoire alysséen. La seconde se situe sur **l'isthme d'Horaria**, la capitale d'**Havernel**, qui sépare la **Mer des Lévisse**s de l'océan occidental. L'isthme est coupé par un canal qui permet le transit des bateaux d'un espace maritime à un autre. La troisième consiste à passer par **le détroit de Los Buhos** séparant l'Échiquier et Sakram. Au niveau de ces deux voies maritimes très resserrées, la **Garde Cœur** contrôle systématiquement tous les navires pour s'assurer que leur cargaison ne possède aucun bien ou passager clandestin en provenance du Gesshû.

Il n'existe qu'une seule exception à cette règle : la **Compagnie de l'Exil Occidental**. Cette entreprise privée, sous supervision de la **Guilde**, est chargée de convoyer les Sans-cœurs d'ALYSS désirant émigrer vers le Gesshû. Dans tous les grands ports de l'alliance, les Sans-cœurs peuvent payer un aller simple à la Compagnie pour rejoindre la terre de leurs pairs. Les navires de la Compagnie sont les seuls transporteurs de Sans-cœurs à pouvoir passer librement par l'isthme d'**Horaria** et le détroit de **Los Buhos** sous l'œil inquisiteur et impitoyable de la Garde Cœur.



# Contexte particulier de la murder

## Le projet Exit Island

Le dirigeant d'Havrernel, **Senolaps**, a débuté il y a quelques années des négociations avec le **Triumvirat du Gesshû** en vue d'établir un canal de commerce exceptionnel entre leurs deux pays. Usant d'une faille légale qui ne manque pas de faire polémique en droit alysséen, Senolaps est parvenu à signer un contrat avec le Triumvirat sans passer ni par la Guilde, qui régule normalement les affaires commerciales, ni par l'**ambassade réglementaire d'ALYSS au Gesshû**. Restant éminemment discret sur cette affaire, Senolaps a attendu que le projet soit déjà bien avancé pour l'annoncer publiquement et officiellement.

Le **projet Exit Island** tire son nom de la plateforme commerciale qu'il vise à construire. L'idée est de bâtir dans la baie du port de Long Cape, un grand port Havrernelien à la frontière avec l'Échiquier, une île artificielle dédiée au commerce avec le Gesshû. Sobrement nommée « **Exit Island** », l'île serait considérée comme territoire sans-cœur et reliée par un pont à Long Cape. Les Sans-cœurs doivent pouvoir y débarquer leur marchandise, y loger leurs navigateurs et commerçants et installer un bureau de poste et de commerce.

Pour la réalisation du projet, chaque parti s'est occupé d'une section spécifique :

- Senolaps** a fait bâtir le socle de l'île artificielle ;
- Tendô**, le Triumvir du Désespoir, s'est occupé du plan de l'île et de l'aménagement.
- Kyûnetsu**, le Triumvir du Feu, s'est occupé de l'achat des matériaux de construction en Havrernel, selon les plans et les détails du contrat commercial ;
- Mugen**, la Triumvir de la Peur, s'est occupée de la logistique navale entre le Gesshû et *Exit Island*.

A l'inverse de la quasi-totalité des entreprises publiques de l'Histoire et malgré son envergure pharaonique, le projet Exit Island a été terminé en avance sur le planning.

*Exit Island* est régie par des règles strictes et l'île est placée sous étroite surveillance par la Garde Cœur de Long Cape. Les Sans-cœurs qui débarquent à *Exit Island* ne peuvent quitter l'île autrement que pour repartir au Gesshû. En revanche, les fonctionnaires et commerçants Havrernelien peuvent y séjourner sur demande préalable. Notamment, un ambassadeur doit représenter Alyss de manière permanente sur l'île: **Yoroko de Grandseigneur** ou **Bôsô de Serenidade**. Pendant la construction comme pendant le service régulier d'Exit Island, le contenu des bateaux qui arrivent sur l'île est systématiquement contrôlé par la Garde Cœur de Long Cape avant d'être débarqué, mais il n'y a pas de douane sur le pont entre Exit Island et Long Cape. Il est notamment



interdit aux Sans-cœurs d'importer des armes de quelque type que ce soit. Enfin, tous les frais d'entretien d'*Exit Island* sont à la charge du Gesshû.

Quand le projet a été révélé, de nombreuses objections se sont levées parmi les Grands Electeurs, conduisant à de longues négociations. Le projet a été finalement approuvé, avec certaines limitations. L'Echiquier a notamment insisté pour ajouter à la liste des commerces interdits celui de l'alcool.

## L'incident

*Exit Island* est désormais construite, et il ne reste plus qu'à attendre son inauguration officielle pour entamer cette nouvelle ère de commerce entre ALYSS et le Gesshû. Les entrepôts de l'île sont déjà pleins à craquer de marchandises prêtes à être écoulées en Havrernel.

Cependant, la nuit dernière, **un incident** a eu lieu : les habitants de Long Cape ont été tirés de leur sommeil par un bruit terrible en provenance d'*Exit Island*. Dans la nuit noire, il a été difficile de comprendre ce qui s'était passé, et la garnison de la Garde Cœur chargée de surveiller l'île a mis plus de temps que prévu pour remonter l'information. C'est pourquoi les personnalités impliquées dans le projet *Exit Island* n'ont été prévenues que ce matin avec beaucoup de retard.

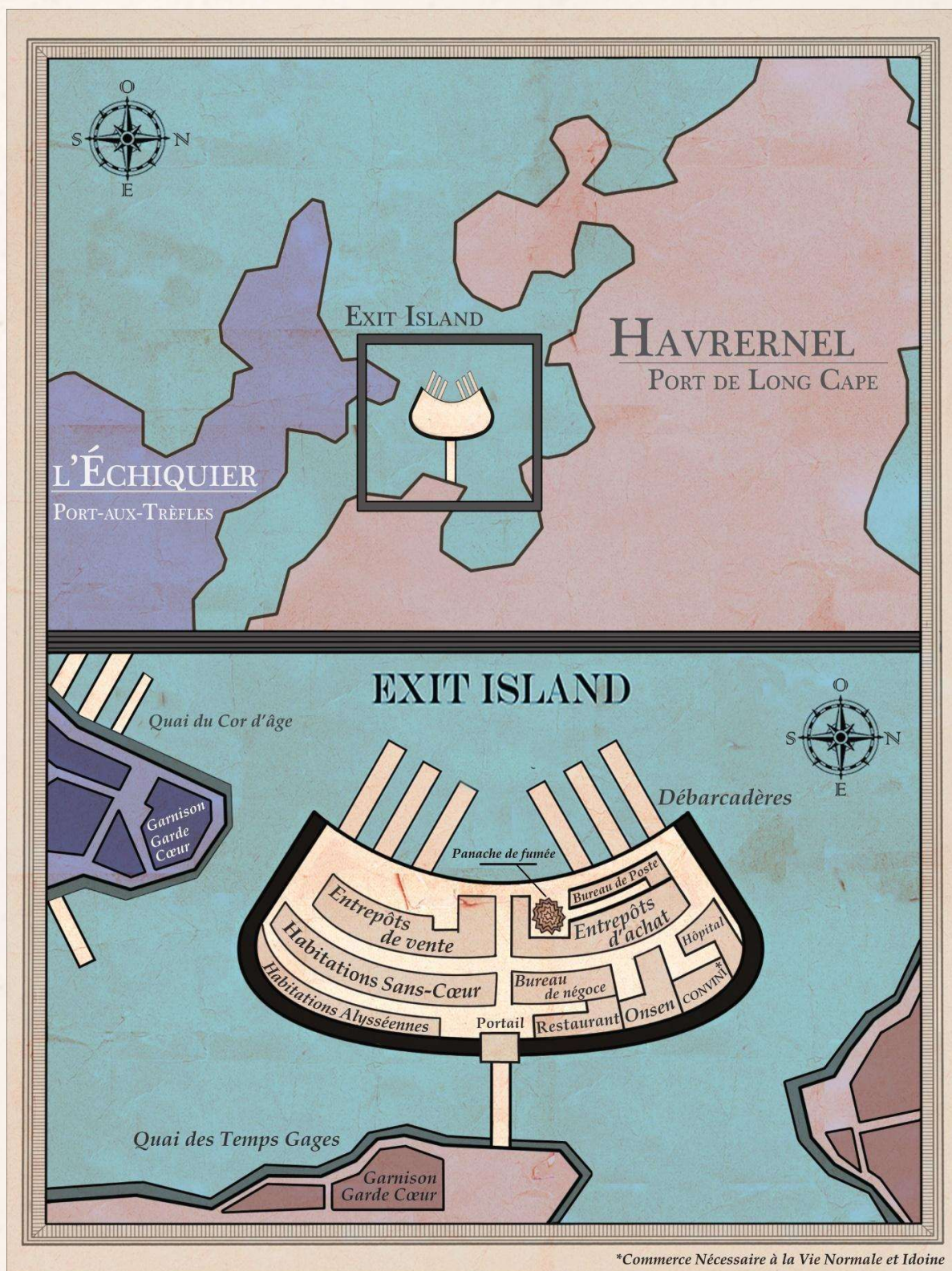
À l'heure actuelle, on peut voir un massif panache de fumée noire s'échapper d'*Exit Island*, mais aucun signe d'incendie. Les équipes de secours, la police et la Garde Cœur sont en train d'investir la place pour sécuriser le périmètre.

Pour répondre à cette situation de crise, **Yoroko de Grand-souverain**, l'ambassadrice d'ALYSS au Gesshû, a convoqué une commission exceptionnelle composée des différents responsables politiques et institutionnels directement concernés.

Arrivé(e) il y a quelques minutes par dirigeable à Long Cape, vous allez participer à cette commission pour élucider l'incident et(ou) tirer au clair ce sombre imbroglio qu'est le projet *Exit Island* depuis sa création.



# Plan d'Exit Island





# Personnages en présence

## Les Grand Électeurs d'ALYSS

**Senolaps Beffroi d'Achromatique**, *Comte d'Havrernel*  
*En poste depuis la fondation d'ALYSS*



Le mystérieux dirigeant d'Havrernel est apparu de nulle part après la guerre et a su tirer les ficelles pour prendre les rênes de son pays détruit. Du fait d'une maladie qui rend sa peau atrocement sensible au soleil, il se couvre entièrement de bandages pour s'en protéger.

C'est l'initiateur du projet Exit Island et le premier concerné par cet incident.

**Astalice Fersantes**, *Reine de l'Échiquier*  
*En poste depuis la fondation d'ALYSS*



Née cadette dans la famille royale de son pays, elle n'était initialement pas destinée à gouverner. Elle s'opposa cependant à sa sœur aînée, alors reine, durant la guerre civile de l'Échiquier et la renversa pour accéder au pouvoir.

Le port de Long Cape est situé à la frontière de son Royaume, elle est donc concernée par les risques sécuritaires liés au projet.

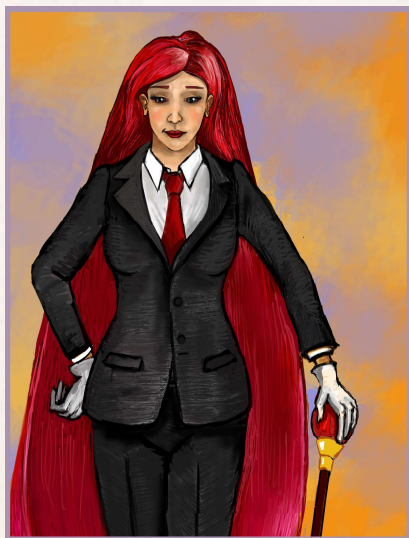
**Blas de Dragon, Atout de la Garde Cœur**  
*En poste depuis la fondation d'ALYSS*



Issu de la très petite noblesse de l'Échiquier, ce vieux guerrier a passé sa vie en mer à grimper lentement la hiérarchie de son amirauté. Réputé silencieux et observateur, il n'est pas du genre à foncer tête baissée dans les ennuis.

Il dirige la Garde Cœur, qui a la charge de surveiller *Exit Island* et de contrôler les bateaux Sans-cœurs qui y jettent l'ancre.

**Nambrostaia Krakatovich, Maîtresse de la Guilde**  
*En poste depuis 10 ans*



D'origine édaraise, elle s'est réfugiée en Vorpalie à cause de la catastrophe de Marche Brume. Elle y a fondé une société d'investissement aujourd'hui immensément puissante, grâce à laquelle elle est devenue l'une des femmes les plus riches d'ALYSS. Elle a été choisie comme dirigeante de la Guilde pour ses compétences financières exceptionnelles.

Son Ordre doit normalement contrôler tous les contrats commerciaux publics d'envergure internationale.



## La Médiation

**Yoroko de Grand-souverain**, *Ambassadrice d'ALYSS au Gesshû*

*En poste depuis 3 ans*



Née dans la haute noblesse du Duché de Trèfle, elle est issue d'une longue lignée d'ambassadeurs du Royaume de l'Echiquier au Gesshû, devenus par la suite ambassadeurs d'ALYSS après sa fondation. Malgré sa jeunesse, c'est une experte des relations Gesshû-Alysséennes.

C'est elle qui a réuni la commission de ce matin, durant laquelle elle agira en tant que médiatrice.

## Le Triumvirat du Gesshû

**Kyûnetsu Unmei**, *Triumvir du Feu*

*En poste depuis 3 ans*



Bien que relativement jeune, ce Sans-cœur d'origine havrernélienne est très vite arrivé à la position de Triumvir après sa transformation.

Il s'est chargé des négociations avec Senolaps pour les matériaux d'*Exit Island* ainsi que des négociations concernant le régime juridique de l'île.

**Tendô Tsuihō**, *Triumvir du Désespoir*  
En poste depuis 54 ans



Personne ne sait où il est né, mais il ne vient certainement pas d'une des contrées d'ALYSS. Il était déjà Triumvir alors que la plupart des membres de la commission n'étaient même pas encore venus au monde.

Malgré qu'il soit aveugle, il a supervisé la conception et l'aménagement d'*Exit Island*.

**Mugen Kurotsuki**, *Triumvir de la Peur*  
En poste depuis 10 ans



Ses apparitions publiques, où elle est toujours masquée, sont excessivement rares. Elle ne s'est jamais beaucoup mêlée des relations internationales, se cantonnant aux affaires intérieures.

Dans le projet *Exit Island*, elle a assuré la logistique des bateaux assurant la liaison entre *Exit Island* et le Gesshû.



# Mécaniques

## Actions

Durant la murder, vous pouvez à tout moment aller voir les **maîtres du Jeu (MJ)** pour leur poser des questions sur le déroulement de la murder et leur demander des rappels sur l'univers ou les autres personnages, tout cela bien sûr dans la limite du raisonnable. Vous pouvez également aller les voir pour enquêter sur *Exit Island*, *Port-aux-Trèfles* et *Long Cape* ce qui vous coûtera un certain nombre de **points d'actions (PA)**.

Au début de la partie, votre personnage commence avec le nombre de PA indiqué sur sa fiche. Chaque fois que vous allez voir les MJ pour mener l'enquête en réalisant une des actions ci-dessous, elle vous coûtera 1 PA. Une fois vos PA épuisés, vous ne pouvez plus mener l'enquête. Au milieu de la partie, tous les joueurs récupèrent leur maximum de PA.

Vous pouvez réaliser 4 types d'actions différentes à Exit Island.

### Obtenir une intuition

Recevez une intuition afin de poursuivre votre enquête et vos objectifs lorsque vous n'arrivez plus à avancer seul. Le MJ vous donnera un coup de pouce en vous donnant des idées pour continuer dans la bonne direction. Cette action coûte toujours 4PA moins votre Plussoyance (voir plus bas).

### Fouiller un lieu

Vous devez d'abord choisir un lieu d'Exit Island pour faire cette action. Le MJ vous donnera le meilleur objet que vous pouvez trouver avec votre Frabiance.

### Interroger un témoin

Vous devez d'abord choisir un lieu d'Exit Island pour faire cette action. Le MJ vous donnera le meilleur témoignage que vous pouvez obtenir avec votre Gallomphance.

### Analyser un indice

Vous devez d'abord choisir un indice d'Exit Island extrait de fouilles ou d'interrogatoires pour faire cette action. Le MJ vous donnera la meilleure analyse approfondie que vous pouvez réaliser de cet indice avec votre Suffêchance.

A chaque fois que vous faites une action dans *Exit Island*, vous prenez des risques. Plus l'indice que vous cherchez à récupérer est précieux, et plus ces risques sont grands. Ainsi,

si vous enquêtez trop, il n'est pas impossible qu'il vous arrive quelques infortunés accidents, dont vous n'aurez peut-être même pas conscience...

## Caractéristiques

Votre personnage possède **six caractéristiques**, qui représentent sa propension naturelle à concevoir le monde. Vous pouvez donc essayer de deviner la valeur de caractéristique des autres personnages à partir de leur personnalité.

Les 5 premières caractéristiques prennent une valeur entre ♦ et ♦♦♦♦.

La 6ème caractéristique prend une valeur entre ♦ et ♦♦♦♦♦.

Chacune de ces caractéristiques vous aidera dans vos entreprises d'enquête à *Exit Island*.

### Plussoyance

Réduit le coût en PA de l'action "Obtenir une intuition" de 1 par ♦ en Plussoyance. Les personnages Plussoyants sont créatifs, ouverts d'esprit et curieux.

### Frabiance

Permet de trouver de meilleurs indices en fouillant un lieu. Les personnages Frabiants ont l'étoffe de leaders naturels, ils pensent aux autres et conçoivent leur monde en tant que société d'individus.

### Gallomphance

Permet d'avoir de meilleures informations en interrogeant un témoin. Les personnages Gallomphants sont conquérants et avides, ils aiment se dépasser pour devenir plus forts.

### Suffêchance

Permet d'obtenir des conclusions plus poussées de vos analyses d'indices. Les personnages Suffêchants sont intelligents et calculateurs, ils aiment ordonner les choses avec logique.

### Solemomance


Augmente votre nombre maximal de PA. Les personnages Solemomants sont fiers et déterminés, ils ont des principes moraux forts et s'y tiennent.

### Nôm

Réduit vos chances de vous retrouver dans un accident. Moins un personnage est Plussoyant, Frabiant, Gallomphant, Suffêchant ou Solemomant, plus son Nôm est grand.

Vous pouvez aussi choisir d'enquêter en équipe. Lorsque vous le faites, les **Caractéristiques** de tous les personnages présents s'additionnent pour calculer le





meilleur indice que vous pouvez obtenir ensemble. Chaque joueur participant à l'enquête perd 1 PA. Enquêter ensemble vous permet donc d'obtenir de meilleurs indices, au prix de devoir les partager.

Lorsque les joueurs enquêtent ensemble, le risque d'accident est calculé séparément pour chacun d'eux.