

Murder Party

Alyss/Exit Island

Kyûnetsu Unmei

Apparence

Vous êtes un jeune homme d'une trentaine d'années, aux traits fins et élégants. Vous avez adopté la coutume du Gesshû de porter une longue robe de soie, peinte motifs enflammés. Vous appréciez le fait de mettre ainsi en valeur le travail des artistes du Gesshû sur vos vêtements, tandis que le reste de votre apparence reste plus négligé. Vous portez une simple paire de lunettes avec une cordelette autour du cou (c'est plus pratique), et vous avez abandonné l'idée de mettre de l'ordre dans vos cheveux, qui de toute façon ne se sont jamais laissés apprivoiser.



Histoire personnelle

Vous êtes né Lysander Wardocker, fils aîné d'une des familles les plus réputées d'Havrernel. Vous étiez destiné à un poste important dans l'administration, mais vous avez toujours préféré les recueils de poésie aux bilans comptables.

Depuis tout jeune vous étiez fasciné par les beaux-arts : musique, peinture, sculpture, tout vous enchantait dans le décor du grand hôtel particulier où vous avez grandi. Cela vous valait d'être constamment réprimandé et comparé à votre frère cadet, "un vrai Wardocker, qui a la tête sur les épaules et pas dans les nuages de la fresque du plafond, on aura tout vu".

Sans pinceaux ni instruments à votre disposition, vous vous tournez vers la poésie pour assouvir votre désir de création artistique. Après tout, il est facile de cacher un recueil dans les pages du manuel d'économie, et de jouer avec les mots dans sa tête. Vous prenez l'habitude de parler peu et de ne pas laisser les émotions et les attentes des personnes autour de vous vous atteindre. En secret, vous réussissez à faire publier votre premier recueil de poèmes, qui est accueilli très positivement par des critiques locaux. Alors que vous mettez toute votre âme dans l'écriture d'un nouveau recueil, un bref article paraît dans un coin de page du Today's Time, le plus grand journal d'Havrnel : le journaliste recommande vivement la lecture des poèmes de Lysander Wardocker, et félicite le jeune monsieur pour s'être lancé dans une oeuvre personnelle et avoir obtenu les faveurs de la critique par son propre talent, sans utiliser la réputation de sa famille pour appui, comme il se doit à Havrnel. Vous écriviez en effet sous un nom de plume, et n'avez aucune idée de comment ce journaliste a eu vent de votre identité.

La réaction de votre famille est loin d'être aussi positive : vous êtes accusé de jeter l'opprobre sur la maison par vos poursuites frivoles, et votre chambre est fouillée pour en éliminer toutes traces de vos écrits. Vous avez l'habitude des critiques venant de votre famille, mais quand votre mère fait brûler devant vous votre manuscrit, vous sentez en regardant les flammes toutes les émotions que vous aviez cachées au fond de vous et couchées sur ces pages, se recroqueviller, brûler et se perdre en fumée blanche dans le ciel.

Malheureusement pour votre mère, avec ce feu elle n'a pas réussi à vous guérir de votre amour pour la poésie : elle vous a transformé en sans-cœur. Réalisant cela, elle fond en larmes et vous demande de lui pardonner, jurant de vous soutenir à l'avenir si vous acceptez de cacher votre identité de Sans-cœur et de rester à Havrnel. Vous ne ressentez rien devant ce spectacle pathétique, et décidez sur le champ de partir au Gesshû, libre de votre famille. Vous acceptez pour cela l'aide de Senolaps, contre l'avis des autres Wardocker.

En arrivant sur l'île, vous vous dirigez tout de suite vers le musée national, le Grand Kongaku, où vous offrez vos services. Votre éducation d'administrateur finit par vous servir, ironiquement, et vous devenez assez vite le conservateur en chef. Ce poste tranquille vous convient tout à fait, et vous pouvez enfin regarder les tableaux autant que vous voulez.

Malheureusement, il semblerait que le destin n'en ait pas fini avec vous puisque vous êtes choisi pour devenir Triumvir du Feu. La politique vous laisse pantois, mais vous faites de votre mieux pour appliquer vos talents d'administrateur pour le bien de votre pays d'accueil.

Personnalité

Vous êtes rêveur, souvent perdu dans vos pensées. Vous avez le pas traînant et incertain. Cela fait trois ans que vous êtes devenu Triumvir, et vous commencez peu à peu à prendre confiance en vous dans ce rôle. Vous ne savez pas vraiment ce qui vous a valu cet honneur, surtout que vous étiez très satisfait conservateur de musée. Néanmoins vous avez décidé de servir le Gesshû du mieux que vous pouvez et êtes très sérieux dans votre travail.

Depuis que vous êtes devenu Triumvir, vous travaillez régulièrement aux côtés des ambassadeurs d'Alyss, Yoroko et Bôsô. Vous vous entendez particulièrement bien avec Yoroko, et une chose en entraînant une autre votre relation est devenue plus intime. De par votre condition de Sans-cœur, vous n'éprouvez pour Yoroko que du respect professionnel et du désir physique, mais cette relation vous fait vous poser des questions qui vous dérangent. Est-ce que si vous n'étiez pas Sans-cœur vous ressentiriez de l'amour pour elle ? Est-ce que vous écririez des

poèmes différents ? Est ce que si vous pouviez ressentir du regret vous regretteriez d'être Sans-cœur ? Ces questions vous hantent mais vous n'en avez parlé à personne, et d'ailleurs votre relation avec Yoroko devrait rester secrète ou cela risquerait de poser problème avec vos collègues.

Position dans le projet Exit Island

Il y a deux ans, après que Senolaps et Tendo aient convenu de lancer le projet Exit Island, vous avez pris la mission de gérer la logistique du projet de construction d'Exit Island sur la côte d'Havrernel. Étant d'origine de ce pays, vous étiez le plus adéquat dans le triumvirat pour jouer ce rôle, et la construction d'Exit Island avança sans accroc. Dans ce cadre, vous avez supervisé l'achat et l'acheminement de matériaux pour la construction depuis Havrernel ainsi que les détails de la négociation du cadre juridique d'Exit Island.

Vous souhaitez que le projet réussisse car il représente une formidable opportunité pour le commerce entre Alyss et le Gesshû. Il permettra notamment de promouvoir la création artistique des deux côtés de la frontière.

Cependant, vous savez que les Sans-cœur ont mauvaise réputation à Alyss et que leur présence si près de la frontière risque d'attirer leurs détracteurs les plus fanatiques. Vous voulez assurer la protection des habitants de l'île, et c'est pour cela que vous avez décidé d'enfreindre secrètement les termes du contrat interdisant d'introduire des soldats et des armes sur Exit Island. C'était d'ailleurs une clause que vous aviez vainement combattue quand elle était encore sur la table. En effet, vous pensez que l'exportation d'armes serait un bon moyen de promouvoir la culture Sans-coeurs à l'étranger, surtout que connaissant la culture Alysséenne, vous n'aurez aucun mal à les vendre. Sans compter que la sécurité serait bien plus simple à assurer si les armes étaient autorisées sur l'île. Vous avez d'ailleurs mené une étude de marché à ce propos :

Etude de marché sur la vente de katanas à Alyss

Bois de Tulgey - moyennement favorable

Royaume de l'Echiquier - très favorable

Empire Sphyrien - moyennement favorable

Comté d'Havrernel - favorable

République Vorpaline – favorable

Sultanat de Skram - peu favorable

Pour superviser la construction, vous avez choisi des Sans-cœur exceptionnellement aptes au combat : les Samurai du Gesshû, tous des sans-cœurs du feu. Ils ont la charge d'organiser des tours de garde pour surveiller les bateaux approchant l'île depuis Alyss. Vous avez secrètement acheminé leurs armes sur Exit Island en les cachant dans les bateaux affrétés par Mugen. Les bateaux ont passé l'inspection de la douane d'Alyss en se faisant passer pour de simples marins et vos Samurai ont pu s'établir dans les entrepôts pour protéger l'île. Toutefois, cela n'a pas été sans coût, comme l'indique un télégramme de vos samurais restés dans la capitale :

Nouvelles de shinsô - stop - Parvenons à maintenir le service malgré effectif réduit - stop - si retour des meilleurs éléments non prévu, veuillez débloquer fonds pour recrutement et entraînement - stop

Pour exécuter votre plan, vous avez reçu l'aide de Bôsô de Serenidade, le deuxième ambassadeur d'Alyss au Gesshû. En effet, vous considérez Bôsô comme votre ami, et il partageait vos opinions quant au besoin de protéger Exit Island discrètement. C'est grâce à lui que vous avez pu contourner les mesures de surveillance du port. Grâce à la correspondance secrète que vous avez eue avec lui, vous savez qu'il a réussi à diriger quelques inspections douanières de la Garde Cœur autour d'Exit Island, laissant ainsi entrer les armes prévues pour vos samurais.

D'ailleurs, afin de renforcer la position de vos samurais, vous leur avez demandé de creuser dans le socle de l'île un réseau secret de souterrains pour leur permettre de se cacher et de se déplacer rapidement à l'insu de tous. Il se trouve que vos craintes initiales étaient fondées, car vous avez reçu un inquiétant télégramme de leur part.

Alerte -stop- avons découvert boyau non répertorié alors que creusions propres boyaux - stop - dorénavant égout principal connecte boyau inconnu plus notre boyau - stop - traces laissées dans boyau inconnu sont alysséennes - stop -

Depuis, ils sont plus que jamais sur leurs gardes.

Vous êtes inquiet de ce qui s'est passé dans la nuit. La garde Samurai a dû être impliquée, et vous risquez de devoir expliquer la présence d'armes du Gesshû sur Exit Island. Vos collègues vous soutiendront peut-être, mais certainement pas les Grands Électeurs d'Alyss.

Relations aux personnages

Senolaps Beffroi d'Achromatique

Votre famille vous a mis des bâtons dans les roues quand vous avez tenté de fuir le pays pour partir au Gesshû. Des kidnappeurs ont même un jour failli vous tomber dessus, dérouté juste à temps par la police secrète d'Havrernel qui répond directement du Comte. Après cet événement, votre fuite vers le Gesshû a été grandement simplifiée. Si vous n'étiez pas un Sans-cœur, vous ressentiriez peut-être une dette envers lui. Mais lors des échanges que vous avez eu ensemble sur le projet Exit Island, il s'est montré froid et indifférent comme un cadavre.

Astalice Fersantes

Vous n'avez jamais été en contact avec elle et ne la connaissez pas. Le fait qu'elle incarne l'építome de la noblesse n'arrange en rien, à vos yeux, ses positions résolument anti-sans-cœur. Cependant, vous êtes un sans-cœur, et il serait irrationnel de fonder votre opinion d'elle sur sa seule naissance et des rumeurs.

Nambrostasia Krakatovich

La seule connaissance d'elle que vous possédez vient de Tendô. Selon lui, les deux principales choses à retenir sont qu'elle est très rationnelle pour une humaine et que malgré son avidité, elle garde les pieds sur terre sans succomber béatement à l'appât du gain.

Blas de Dragon

Jeune, on vous a fait apprendre par cœur toutes les maisons nobles d'Havrernel et de l'Échiquier, et vous n'avez jamais entendu mentionner son nom. C'est que la famille dont il est issu doit vraiment être tombée en complète désuétude. Le fait qu'il soit arrivé à la tête d'un Ordre aussi cérémoniel et pompeux que la Garde Coeur malgré cela est la preuve de son extrême habileté.

Yoroko de Grand-souverain

C'est une femme dont les ressources et les talents ne cessent de vous étonner. Quoi qu'elle ait votre âge, ses compétences ont toujours une longueur d'avance sur les vôtres, qu'il s'agisse de diplomatie, de connaissance géopolitique ou de gestion des affaires internes. Par ailleurs, c'est une maîtresse d'arme réputée et sa droiture morale est inébranlable. Pour couronner le tout, c'est une femme de grande beauté. En tant qu'esthète, elle apparaît comme un chef d'oeuvre d'humain. Comme l'attirance était réciproque, vous êtes entrés dans une relation non professionnelle, même si en tant que Sans-cœur, il serait difficile d'appeler cela de l'amour.

Tendô Tsuihō

Ce vieux sans-cœur n'est pas à l'aise à l'idée de vous laisser seul à votre charge. Il est très souvent sur votre dos à vérifier ce que vous faites et à répéter conseils sur conseils. Même s'il vous enjoint à réfléchir de vous-même pour prendre vos propres décisions, il n'est pas près de vous lâcher. C'était assez désobligeant de sa part d'avoir validé presque seul le projet Exit Island pour ensuite vous coller sur le dos le tiers du travail avec les plus gros enjeux.

Mugen Kurotsuki

C'est un personnage mystérieux avec un fin rictus collé au visage. Elle divulgue peu d'informations sur sa gestion des Sans-cœurs de la Peur, et ne semble pas plus curieuse que ça de vos affaires ou de celles de Tendô. Elle est plus intéressée par votre propre personne...Mais pas pour les bonnes raisons. Vous suspectez que plus d'une situation délicate vous sont tombées dessus par sa main, même si à chaque fois, elle n'avait rien à y gagner et que ces événements ne semblaient pas liés entre eux.

Objectifs


Comprendre l'incident et vérifier s'il a impliqué vos samurais

Dissimuler la présence des samurais sur le site, et le cas échéant votre implication dans leur infiltration sur l'île

Défendre les intérêts des Sans-cœur

Chercher à développer le commerce d'armes avec ALYSS

Retrouver et protéger Bôsô de Serenidade



Garder votre relation avec Yoroko secrète

Caractéristiques

10 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

Destin Endotherme : Votre statut de Triumvir du Feu vous confère le rarissime pouvoir de créer des flammes noires, qui consomment la chaleur environnante comme seul combustible, et qui sont donc gelées. Pour 1PA, vous pouvez les apposer sur un objet afin de rendre sa manipulation plus délicate : les joueurs qui voudront s'en approcher devront dépenser 1PA de plus pour ce faire, mais ils se poseront sûrement des questions sur l'origine de ces flammes.