

Murder Party

Alyss/Exit Island

Mugen Kurotsuki

Apparence

Mugen Kurotsuki est une femme d'une quarantaine d'années à la peau légèrement mate. Elle porte de longs cheveux bruns aux extrémités bleuissantes. Elle est habillée d'un kimono aux motifs de lunes et d'étoiles, et porte le symbole de sa fonction accroché à son obi. En public, on la repère facilement du fait du voile de gaze qui dissimule son visage.



Histoire personnelle

Semiramis Fersantes naquit dans une des lignées les plus puissantes de l'Echiquier. Les Fersantes régnaient sur le Duché de Coeur depuis de longues générations et contrôlaient ainsi un quart des ressources du Royaume. Pourtant le père de Sémiramis, le duc de Cœur, n'était pas satisfait de cet état de fait. Pourquoi se contenter d'un quart, quand l'entièreté du royaume était à portée de main ?

Durant toute son enfance, Semiramis vécut au milieu d'intrigues, d'alliances, de trahisons et de guerres. En tant qu'héritière du Duché, elle faillit même servir de monnaie d'échange dans les jeux de cours menés par les nobles de l'Echiquier.

Alors qu'elle était encore adolescente, son père réussit enfin à atteindre la plus haute position de l'Echiquier et devint Roi, déplaçant les Fersantes de leur chaleureuse demeure ducale ancestrale vers le palais royal, froid et entaché de siècles de luttes de pouvoir.

Au cours de son ascension au trône, le Duc de Coeur s'était mis à dos la quasi-totalité de la noblesse de l'Echiquier, ainsi que des acteurs étrangers. Très rapidement, menaces de mort et tentatives d'assassinat commencèrent. Pour se protéger, la famille Fersantes se retrancha et se fortifia à l'intérieur du palais et la vie de Sémiramis bascula pour la première fois. Ces ennemis invisibles eurent un impact durable sur son jeune esprit timide et fantaisiste. Du jour au lendemain, tous ses repas devaient être goûtés. Du jour au lendemain, des gardes devaient surveiller les portes de sa chambre nuit et jour. Du jour au lendemain, elle ne pouvait plus sortir en dehors du palais sans une escorte très conséquente.

Semiramis vécut des années dans une atmosphère de constante terreur, qui ne fit qu'empirer à la mort "accidentelle" de son père dans un incident improbable.

Insuffisamment préparée, elle fut soudainement couronnée Reine de l'Echiquier et jetée en proie aux complotistes de toutes espèces n'ayant à cœur que leurs intérêts, des Nobles désireux de sa chute aux intrigants étrangers, vautours des richesses de l'Echiquier. Le dernier clou fut sa propre sœur cadette, Astalice, qui s'enfuit du palais en l'abandonnant au lieu de la soutenir.

Les premières années de Sémiramis en tant que Reine furent difficiles car marquées par la crainte constante de rébellions, d'intrigues et d'assassinats fomentés par son entourage. N'ayant pas été assez longtemps formée à la régence d'un état, et terrifiée par la responsabilité d'un échec potentiel, Semiramis délégua nombre de ses pouvoirs à des membres de sa cour. Si certains souhaitaient le bien de l'Echiquier, d'autres en profitèrent au contraire pour leurs intérêts égoïstes. Sémiramis, elle, se repliait toujours plus sur elle-même, craignant les conséquences des décisions prises comme celles de leurs opposées. Plus que tout, elle craignait la lame ou le poison d'un assassin tapi dans l'ombre et qui pouvait être n'importe lequel de ses sujets. Sa paranoïa suintait de toutes les murs du palais. L'Echiquier, dépourvu d'une direction unique car manquant une gouvernance unifiée, était au bord de la guerre civile.

La situation explosa avec l'avènement de la guerre mondiale. Semiramis choisit de soutenir le régime légitime de Sakram, croyant y voir le reflet légitime de sa propre position. Mais l'entrée dans la guerre de l'Echiquier fut l'étincelle qui mit le feu aux poudres. Certains critiquèrent le camp qui avait été choisi, d'autres la participation même à une guerre loin des frontières et des intérêts nationaux. Beaucoup prirent les armes contre la Reine tandis que nombre de ses partisans l'abandonnèrent. En un battement de coeur, elle siégeait dans une salle du trône déserte et glaciale.

Un jour, l'assassin qu'elle avait attendu toute sa vie arriva enfin. Cruelle ironie du sort, c'était sa propre sœur Astalice, la première à l'avoir abandonnée, qui se présenta pour la pourfendre. Au moment où la balle d'Astalice allait atteindre son cœur, pour peut-être la première fois de sa vie de princesse et de reine, Sémiramis n'eut plus peur. Angoisse, ressentiment et crainte s'étaient à jamais échappés.

Sémiramis était devenue Sans-Cœur.

Le projectile transperça sa poitrine sans atteindre sa cible, proprement volatilisé. Feignant sa mort, Sémiramis parvint secrètement à quitter le palais et l'Échiquier avant de rejoindre le Gesshû.

Elle put enfin y commencer une nouvelle existence, libre des chaînes de la monarchie et libre des chaînes de la peur. D'abord, comme le veut la coutume Hametsoise, elle abandonna son nom de Sémiramis Fersantes pour endosser celui de Mugen Kurotsuki. Ensuite, elle se fit jardinière au palais du Gesshû. Elle n'occupa ce poste que deux ans, le temps que le Triumvir de la Peur d'alors meurt accidentellement.

Les Kitsunes, des yokais renard qui ont la charge de désigner les Triumvirs de la Peur, n'hésitèrent pas longtemps à la sélectionner à l'unanimité pour ce rôle.

Personnalité

Votre personnalité a beaucoup changé depuis votre mort officielle. Vous ne ressentez plus ni la peur ni le désespoir, les deux principales émotions qui guidaient votre vie et votre politique en Échiquier. Il serait quasiment impossible pour quelqu'un ayant connu Semiramis de faire le lien avec vous, encore plus 15 ans après.

Depuis votre transformation, vous considérez que l'état de sans-cœur est un idéal vers lequel tous les humains devraient tendre. En effet, lorsque vous comparez Semiramis Fersantes et Mugen Kurotsuki, il n'y a pas le moindre doute quant au sens de la relation de supériorité qui les lie. Vous êtes donc non seulement un grand soutien des Sans-Cœurs qui naissent tous les jours dans Alyss, mais vous êtes aussi convaincue que le monde se porterait mieux s'il n'était peuplé que de Sans-Cœur. A travers différents jeux et intrigues, vous vous efforcez donc d'augmenter la population Sans-Cœur. Toutefois, vous n'avez pas encore trouvé de façon fiable d'y arriver pour l'instant, chacun ayant des émotions trop différentes.

Aujourd'hui, votre passe-temps favori est de mettre mal à l'aise vos interlocuteurs et de les faire douter, à l'aide de sous-entendus vaguement menaçants et de remarques sarcastiques. Votre objectif en faisant cela n'est pas particulièrement d'intimider ou d'en tirer des bénéfices (même si c'est toujours agréable) mais tout simplement de vous amuser. Malheureusement, les occasions d'aller en Alyss retrouver vos anciennes connaissances sont rares car personne ne vous invite et il vous est difficile de vous faire inviter depuis le Gesshû.

Votre second passe-temps de prédilection est de vous retrouver seule dans une chambre secrète du palais du Gesshû pour faire de l'arrangement floral traditionnel. La fleur par excellence de vos compositions est le chrysanthème, qui symbolise les empereurs et la mort.

Position dans le projet Exit Island

Il y a 3 ans, Tendo a rapporté au Triumvirat une proposition du Compte d'Havernel, Senolaps, concernant un projet de partenariat commercial exclusif. Vous n'étiez pas particulièrement pour. Après tout, le commerce avec Havernel n'est pas vraiment de votre ressort, et vous ne teniez pas vraiment à vous rapprocher diplomatiquement d'Alyss. Cependant, vous avez fini par voir les avantages que ce projet pouvait vous apporter : une base avancée aux portes d'Alyss pour vos projets personnels, une ambassade Sans-Coeur en territoire humain. Vous avez donc laissé Tendô s'occuper du projet sans lui mettre de bâtons dans les roues, mais en avançant discrètement certains de vos pions pour servir vos intérêts pendant la construction de Exit Island.

Vos responsabilités dans ce projet sont à la fois cruciales et relativement minimales : vous êtes chargée de préparer et d'acheminer hommes et équipement depuis le Gesshû vers Exit Island à l'aide de votre flotte de navires, seule capable de lutter contre les Yokais marins qui hantent les eaux autour du Gesshû. Ce rôle en arrière-plan vous a permis de participer à de croustillants complots.

Il y a 2 ans, Yoroko de Grand-Souverain vous a contacté pour exporter par voie de contrebande vers Alyss du saké de votre prestigieuse distillerie Joseigo et vous avez accepté. Nambrostasia, maîtresse de la Guilde et présidente de la seule compagnie habilitée à se rendre au Gesshû (la Compagnie d'Exil Occidental), s'assure du transport des fûts ainsi que de vous apporter votre paiement, avant que Yoroko ne distribue et vende le saké parmi ses contacts. Ce commerce ne vous rapporte pas d'argent - les devises Alysséennes étant inutiles pour vous - mais plutôt des artefacts et livres rares d'Alyss, magiques ou non. Cerise sur le gâteau, vous êtes sûre que votre contrebande, en faisant compétition aux vins millésimés de l'Échiquier, rend folle de rage la reine actuelle, votre soeur.

L'interdiction du commerce d'alcools du Gesshû à Exit Island assure le futur de cette contrebande, et la facilite même. En effet, votre responsabilité est maintenant d'apporter le saké jusqu'à Exit Island sous couvert de caisses nauséabondes de Natto, plus faciles à dissimuler qu'avant, et qui peuvent être vendues à Long Cape en toute légalité. Moins d'efforts pour de meilleurs résultats : que demander de plus ?

Récemment, vous avez découvert dans certains des livres anciens que vous aviez demandés en paiement de contrebande à Nambrostasia la mention d'un ancien artefact nommé le Sairtiqophrais. D'après les légendes, cet artefact lié à la Marche Brume permettrait de transformer un humain en Sans Coeur ! Ce pouvoir pourrait se révéler crucial pour vos plans personnels. S'il peut en transformer un, peut-être est-il possible d'étendre l'effet à un groupe, voire une ville ou un pays ? De plus amples recherches seront nécessaires, mais c'est extrêmement prometteur. Vous avez donc demandé à Nambrostasia de récupérer l'artefact pour

vous comme paiement pour la dernière livraison de saké, avant de passer au nouveau modèle de contrebande.

Jusqu'à présent, elle s'était toujours acquittée de ce type d'accord sans problème en dénichant à date due les objets demandés. Il y a un mois, vous avez reçu une missive vous prévenant que le Sairtiqophrais arriverait avec le prochain bateau 10 jours plus tard. Vous auriez sauté de joie si vous ressentiez encore des émotions. Votre pseudo-excitation fut vaine, car rien ne vint. Lorsque le bateau prévu de la Compagnie de l'Exil Occidental arriva au port du Gesshû décharger ses nouveaux Sans-coeurs et qu'on fit venir votre paiement, on ne trouva nulle part la caisse du Sairtiqophrais. Les marins, pourtant, assuraient l'avoir chargé au départ. Naturellement, tant que vous n'aurez pas vu votre paiement, vous ne leur remettrez pas votre saké. Malheureusement, vous avez reçu un télégramme de votre chef de production indiquant que vous ne pourrez pas garder encore longtemps votre saké sans le vendre.

entrepôts de saké Shinzo pleins car flux de vente arrêté - stop - espace insuffisant pour stocker la production - stop - demandons décision entre acheter nouvel entrepôt ou liquider prix cassés

Relations aux personnages

Senolaps Beffroi d'Achromatique

Il ne fait aucun doute que c'est parce qu'il tient plus du Sans-cœur que de l'humain qu'il est le premier à avoir réussi à conclure un accord de commerce entre Alyss et le Gesshû. Voilà un bien étrange personnage, taillé de la même étoffe que Tendô, qu'il n'est pas difficile de ridiculiser devant les autres mais qui n'en prendra que difficilement ombrage.

Astalice Fersantes

Le trône de l'Échiquier a ruiné son visage tandis que l'état de Sans-cœur vous a donné une nouvelle jeunesse. Un voile rouge et noir couvre ses paupières alors que même le vortex de votre poitrine resplendit. Vous n'avez aucun désir de vengeance, qui serait un sentiment bien trop humain, mais le fait que vous connaissiez si bien le personnage et ses aspirations vous donne un immense pouvoir sur lui dont vous comptez bien jouir.

Astalice, la guerrière farouche qui n'en fait qu'à sa tête et que la diplomatie ennuie au dernier degré, la reine impulsive qui n'a jamais quitté l'adolescence, est une proie de premier choix pour vos appétits manipulateurs.

Votre dernière lubie en date est d'essayer de l'unir à un Sans-Cœur, chose qui ne manquera pas de la dégoûter. Vous avez porté votre choix sur Kyunetsu en tant que prétendant, prétextant un resserrement des liens diplomatiques.

Nambrostasia Krakatovich

Malgré qu'elle soit votre partenaire de contrebande, vous n'avez jamais conversé. Elle n'a jamais daigné prendre le bateau pour venir vous voir, et d'ailleurs vous n'avez même jamais échangé directement par écrit avec elle. Tout se fait par l'intermédiaire de messagers. Pourquoi une telle distance ? Tout ce que vous savez, c'est que jusqu'à la dernière livraison, elle s'est toujours acquittée sans erreur de son paiement.

Blas de Dragon

Avant la guerre mondiale, vous ne connaissiez pas son nom. Pendant, il est resté fidèle à votre pouvoir mais est resté loin des côtes, n'entrant jamais dans la guerre civile. C'est le seul rival de Tendô en termes d'expérience chez les Grands Electeurs, mais le rôle de père protecteur qu'il s'est donné est sa faiblesse. Sauver quelqu'un, c'est en abandonner un autre. Nier cette vérité le conduira à sa perte. Dommage pour lui !

Yoroko de Grand-souverain

Une amusante courtisane qui vient égayer vos soirées de temps en temps. Entre sa fougue et le fait qu'elle vous colle aux pattes, on dirait un mignon petit chien. Lorsque vous convoyez une cargaison de saké, vous l'envoyez chercher la balle, et elle revient avec des trésors. Il faudrait bien lui trouver des croquettes, un jour.

Kyûnetsu Unmei

Si vous aviez encore un cœur, vous auriez de la peine pour ce jeune homme condamné si brusquement à autant de responsabilités pour lesquelles il n'est pas taillé. Mais comme vous en êtes dépourvue, vous trouvez la situation franchement drôle. Même si vous ne le confrontez jamais directement, vous prenez un malin plaisir à le placer dans des situations politiques comme ménagères délicates, pour le voir se débattre comme un beau diable paniqué et balbutiant. Votre dernière idée en date à ce sujet est de vouloir proposer une union stratégique entre lui et votre sœur....Le spectacle sera intéressant.

Tendô Tsuihō

Votre meilleur ami et plus grand rival. Il vous fait penser à un bambou : grand, droit et sec, planté dans ses convictions jusqu'à la racine et grandissant à chaque année passée plutôt que de flétrir. Vous appréciez tout autant jouer contre lui une partie amicale sur l'échiquier politique que l'entendre pester contre vous quand il perd. Hum...Un jour, pourtant, vous devrez peut-être l'affronter dans une partie compétitive.

Objectifs

Éclaircir la disparition du Sairtiqophrais

Éviter que la contrebande, passée comme future, ne soit découverte, et le cas échéant y cacher votre implication


Vous amuser, par exemple en mariant Kyunetsu et Astalice

Caractéristiques

8 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

Lune Noire Immortelle : Le pouvoir de Triumvir de la Peur vous permet de vous liquéfier à volonté, évitant ainsi toute déconvenue physique. Si vous venez de faire une enquête et qu'un accident est sur le point de vous arriver, le MJ vous dira "La lune croît et s'estompe" pour vous prévenir. Vous pourrez lui répondre "La lune noire est immortelle" pour reporter l'accident à une prochaine fois. Dans ce cas, vous devrez payer 1PA au MJ un peu plus tard. Chaque utilisation successive de ce pouvoir coûte 1PA de plus.