

Murder Party

Alyss/Exit Island

Nambroستasia Krakatoيتch

Apparence

Nambroستasia est une femme vers la fin de la trentaine, au teint tres pale. Elle est toujours habillée de manière professionnelle, en costume ou tailleur impeccablement taillé et cravate. Ses longs cheveux sont généralement coiffés de manière à ce qu'ils n'impactent pas son travail, et elle prête grande attention à porter des gants immaculés.



Histoire personnelle

Nambroستasia est née de parents aisés dans la contrée d'Edar, au nord de la Vorpalie. Dès l'enfance, elle put accéder à la meilleure éducation disponible dans ce pays situé à l'extérieur d'Alyss. Excellente élève, elle intégra un très prestigieux institut supérieur dont elle sortit major. Maîtrisant la quasi-totalité des langues et dialectes parlés à Alyss, elle fonda un cabinet

d'investissement qui prit rapidement son envol, et rien ne semblait pouvoir se mettre en travers de l'ascension de la jeune magnat de la finance.

Rien, sauf une catastrophe surnaturelle. Quelques années seulement après que Nambrostasia se soit lancée dans les affaires, Marche Brume raya Edar de la carte. Les Edarais durent s'exiler en masse en laissant leurs possessions et richesses derrière. Nambrostasia, comme tant d'autres, se retrouva en Vorpalie avec un maigre capital en poche.

Mais ce n'était pas un cataclysme ou la disparition de la quasi totalité de sa famille et de ses amis qui allait se mettre en travers du chemin de Nambrostasia. Elle décida de transformer ce plomb en or.

La plupart des réfugiés se résignaient à chercher fortune dans les étendues sauvages et vierges de la Vorpalie, une activité dangereuse et fatigante - pas vraiment le genre de Nambrostasia. Plutôt que de suivre ses compatriotes à l'aventure, elle resta derrière, dans le confort et la sûreté de la métropole, pour monter une nouvelle entreprise visant à fournir conseils et logistique à la véritable armée d'apprentis aventuriers qui partait explorer le pays. Krakatovich Inc. recevait une certaine proportion des bénéfices des prospecteurs à qui elle fournissait le matériel nécessaire pour une bouchée de pain, et ce business model se montra extrêmement rentable. Nambrostasia devint rapidement la personne la plus riche et puissante de Vorpalie.

Avec cette influence, elle fit en sorte que tout pionnier voulant survivre dans l'arrière-pays ne puisse se permettre de contrarier Krakatovich Inc. Tous les moyens étaient bons : attaques de bandits ou de bêtes sauvages, provisions avariées, matériel défectueux, corruption de partenaires publics...

Des années plus tard, lorsque l'Ordre de la Guilde fut formé et qu'on rechercha pour le diriger une personne ayant le sens des affaires, c'est tout naturellement vers Nambrostasia que l'attention se porta. Y voyant la possibilité d'étendre son réseau et de diversifier ses activités pour augmenter encore ses revenus, Nambrostasia accepta allègrement le poste de Maîtresse de la Guilde.

Personnalité

Tout vous a toujours plus ou moins réussi dans votre vie, et même les plus grands obstacles ont pu être surmontés grâce à votre talent et à vos efforts. A ce titre, vous êtes très confiante en vous, même si la possibilité d'échouer vous terrifie.

Vous êtes une excellente analyste, capable de trouver et comprendre très rapidement les éléments cruciaux de n'importe quel problème. Vous êtes également suffisamment décisive pour agir rapidement une fois une opportunité repérée. Cependant, vous n'êtes pas arrivée là où vous en êtes en jouant avec le feu. Si vous n'hésitez pas à prendre des risques si le jeu en vaut la chandelle, vous ne le faites jamais sans objectivement peser le pour et le contre. D'autant que

maintenant que vous avez une des positions les plus importantes de tout Alyss, l'idée de tout perdre vous pousse à prendre des paris de moins en moins risqués.

Fine politicienne, vous êtes également douée pour tirer parti des failles légales et politiques. Si vous n'avez pas de scrupules à enfreindre les règles, vous faites toutefois attention à ne pas dépasser les limites de ce qui serait bienséant si cela était découvert, aidée en cela par votre compétence à juger vos pairs.

Vous restez profondément marquée par le terrible exil de votre peuple hors d'Edar causé par Marche Brume. Vous ne reviveriez pour rien au monde ce que vous avez vu et vécu à cette époque. Plus vous vous tenez loin de Marche Brume, mieux vous vous portez. C'est pourquoi vous exprimez une haine profonde envers les Sans Coeurs et les liens évidents qu'ils entretiennent avec la Marche Brume. Ce sont des bombes à retardement pouvant exploser à tout moment, tous autant qu'ils sont.

Position dans le projet Exit Island

Depuis la création d'Alyss et le début de ses relations avec le Gesshû, le seul organisme habilité à se rendre au Gesshû est la Guilde. A travers la Compagnie d'Exil Occidental, les Sans-Cœurs découverts à travers Alyss se rendent au Gesshû. Objectivement, vous avez vite saisi le potentiel de cette situation : comme la Compagnie répond de la Guilde, vous pouviez importer secrètement des marchandises du Gesshû, illégales à Alyss par nature mais donc perçues comme exotiques et demandées. Subjectivement cependant, par mépris pour les Sans-coeurs, vous n'avez jamais cherché de vous-même à transformer l'idée en réalité.

Or il y a deux ans, Yoroko de Grand-Souverain vous a contacté précisément pour vous proposer de l'aider à distribuer de l'alcool à travers ses contacts dans la noblesse Échiquieuse. En particulier, les sakés du Gesshû se trouvent être en très grande demande auprès de la bourgeoisie Alysséenne. Du côté du Gesshû, c'est un des membres du triumvirat, Mugen Kurotsuki, qui fournit le saké luxueux de sa distillerie Joseigo en échange de livres et artefacts magiques que vous lui fournissez. Une fois le saké dans vos mains, vous l'échangez contre des devises Alysséennes avec Yoroko.

Comme vous n'aviez dans ce schéma qu'à vous occuper du paiement, et donc que l'argent coulait facilement dans votre compte en banque, vous avez accepté malgré votre dégoût pour les Sans-coeurs.

Au dernier convoi de cette contrebande, Mugen vous a demandé comme paiement pour le saké un artefact précieux que vos équipes sont allées déterrer sous une plage Sakraméenne. Vous ne connaissez pas le rôle exact de cet artefact, mais il vous est bien égal. Vous vous dites même que moins vous en savez sur les élucubrations magico-archéologiques de cette Sans-cœur secrète, moins vous prenez de risques. Toutefois, votre agent de la compagnie vous a récemment envoyé un télégramme signalant qu'un problème est survenu.

réception OK paiement a sakram - stop - aucun problème passage detroit los buhos - stop - paiement disparu quand arrivés port - impossible revenir alyss sans cargaison - stop - attendons instructions

De fait, depuis ce télégramme, vous n'avez plus reçu de saké. De son côté, votre archéologue personnel, en qui vous avez confiance, vous a assuré avoir trouvé l'objet authentique et l'avoir livré à la Compagnie de l'Exil occidental.

Concernant le projet Exit Island en lui-même, vous y auriez été favorable avec tout autre pays que le Gesshû. En tant que plateforme commerciale destinée à Alyss, un grand nombre des activités commerciales d'Exit Island auraient pu être entre les mains de la Guilde et promettre des profits records. Le fait que cette initiative vienne de ce comptable de Senolaps ne vous a pas étonnée car Havrernel a besoin de ce type de ligne de vie commerciale. Vous vous en voulez presque de ne pas en avoir eu l'idée plus tôt vous-même.

Cependant comme Senolaps a mené toutes les négociations avec le Gesshû lui-même, au final la Guilde ne gèrera à Long Cape que le strict minimum que Senolaps ne pouvait vous soustraire. En plus de faire du commerce avec des moins-que-rien, le projet n'offre même pas de manne financière à la Guilde. Vous êtes donc très déçue. Pour vous, Exit Island n'est bonne qu'à faciliter votre contrebande.

En effet, vous vous êtes mises d'accord avec Mugen et Yoroko pour faire évoluer votre contrebande avec la mise en place Exit Island, qui permet d'échanger plus vite les produits et en plus grand volume.

Ce nouveau plan prévoit de dissimuler l'alcool dans des caisses de natto, de la pâte de haricots fermentés, qui arriveront en toute banalité à Exit Island. Une compagnie havrernelienne fantoche que vous avez racheté, Fermentiert GmbH, se chargera ensuite d'acheter légalement ces caisses pour les faire entrer à Long Cape. Une fois là, les entrepôts de la Guilde serviront de couverture parfaite jusqu'à ce que Yoroko rachète à Fermentiert GmbH les caisses pour les revendre à son réseau personnel.

L'incident de cette nuit vous donne du grain à moudre pour retourner l'humiliation infligée par Senolaps. Cet incident montre clairement que la sécurité d'Exit Island a été laxiste, et vous comptez bien vous appuyer sur toutes les insatisfactions générées par ce projet depuis le début pour le réduire à peau de chagrin. La Guilde n'a pas grand chose à y perdre, puisque ses parts sont déjà très faibles actuellement. De votre côté, tant que vous pouvez continuer à l'utiliser pour la contrebande, tout vous va.

Relations aux personnages

Astalice Fersantes

La reine de Coeur est bien trop attachée aux valeurs traditionnelles et aux rancœurs passées, ce qui l'empêche de saisir de nombreuses opportunités commerciales. Vous respectez le fait qu'elle ait su terrasser toute opposition pour devenir reine lors de son coup d'état, mais méprisez

presque ouvertement la notion de noblesse et le fait qu'elle c'est en grande partie sa naissance qui l'a aidée dans sa vie.

Senolaps Beffroi d'Achromatique

Le compte d'Havrernel vous fait penser à un expert comptable. Extrêmement pointilleux et ennuyeux, mais également capable d'analyses très précises et ne prenant jamais d'accord défavorable. Son seul point faible en négociation commerciale est son avarice malade. Il est le géniteur du projet Exit Island et de toute évidence son plus ardent soutien.

Yoroko de Grand-Souverain

Une de vos partenaires dans la contrebande. Beaucoup trop idéaliste et innocente. Extrêmement utile comme canal de distribution à Alyss, et elle portera parfaitement le chapeau si la situation venait à mal tourner. En effet, elle a beaucoup moins de pouvoir politique que Mugen ou vous, et il sera facile de vous en servir comme bouc émissaire.

Blas de Dragon

S'il savait que la Compagnie de l'Exil Occidental que vous êtes censée superviser fait de la contrebande au nez et à l'oeil de sa Garde Coeur au sud de l'Échiquier, les choses pourraient très mal tourner pour vous... Sans compter que votre façon de vous procurer le paiement de Mugen n'est pas exactement vertueuse non plus. Il a beau être un militaire idéaliste comme Yoroko, il représente pour vous le plus grand danger de cette commission.

Kyûnetsu Unmei

Vous ne savez rien de lui, sinon que c'est un piètre politicien. En effet, il est censé s'être occupé de la négociation légale et matérielle du projet Exit Island avec Senolaps, et vu la tête du contrat à l'heure actuelle, il s'est fait avoir comme un bleu. A priori, ce qui arrange Alyss vous arrange aussi, mais il pourrait être utile de le prévenir de ses erreurs si jamais vous avez besoin de lui demander un service.

Tendô Tsuihō

Ce vieux bonhomme tout ridé et desséché ne vous dit rien qui vaille. Comme il n'est pas dans le secret de la contrebande mais qu'il est sponsor du projet Exit Island côté Triumvirat, il a l'air d'être du genre à préférer les voies officielles plutôt qu'officieuses. Pas sûr qu'il laisse Mugen continuer ses ventes s'il venait à être au courant. Et puis, vous savez en bonne businesswoman que l'information est une denrée précieuse en négoce, et c'est sûrement lui qui en possède le plus du haut de ses 74 ans.

Mugen Kurotsuki

Vous ne savez rien d'elle et elle ne sait rien de vous : tant mieux. D'abord parce que vous n'aimez pas fréquenter les Sans-cœurs, ensuite parce qu'il est ainsi plus difficile de remonter votre trace si la vente de saké est éventée par sa faute. Vous ne voudriez tout de même pas envenimer vos relations, car si le projet Exit Island est un échec, vous gardez bon espoir d'élargir le marché de la contrebande en lui achetant davantage de produits. Mais c'est une Sans-cœur, il n'y a donc pas grand risque de la vexer.

Objectifs

Laver l'humiliation de la Guilde dans le projet Exit Island, soit en augmentant ses parts drastiquement, soit au contraire en réduisant le périmètre de Senolaps au maximum, sans risquer d'entraver la contrebande.

Éviter que votre contrebande passée comme future ne soit éventée, et le cas échéant cacher votre implication dedans.

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

Les ficelles du métier : Non seulement vous parlez toutes les langues d'ALYSS couramment, ce qui vous donne une grande aisance rhétorique, mais en plus vous possédez une trésorerie personnelle gigantesque. Combinés, ces deux avantages vous permettent de convaincre n'importe qui de faire n'importe quoi...Après avoir écouté un témoin, vous pouvez payer un nombre de PA de votre choix pour augmenter de +2 le seuil de Gallomphance nécessaire pour obtenir des informations de ce témoin aux futurs joueurs. L'effet reste actif pour le reste de la partie.

Objets

Télégramme de l'agent de la Compagnie d'Exil Occidental : réception OK paiement a sakram - stop - aucun probleme passage detroit los buhos - stop - paiement disparu quand arrivés shinzo - impossible revenir alyss sans cargaison - stop - attendons instructions