

Murder Party

Alyss/Exit Island

Senolaps Beffroi d'Achromatique

Apparence

Senolaps est un homme malingre de taille moyenne. Il porte une chemise et un gilet de costume banal recouverts d'un large manteau tombant, un pantalon de velours rayé sombre et des guêtres dans les mêmes tons. En termes d'accessoires, il porte une paire de gants, un jabot si basique qu'on dirait un mouchoir noué autour du cou, un chapeau haut-de-forme terne et une montre à gousset. Malgré cet accoutrement d'une extrême platitude, il ne passe jamais inaperçu pour une bonne raison : son visage est entièrement recouvert de bandages, ne laissant pas la moindre trace de peau visible.



Histoire personnelle

Avant la guerre, Maximilien Martelheur dirigeait la Destinée, le principal organe de recherche scientifique d'Havernel. Lorsque le pays entra dans le conflit, la comtesse de l'époque fit entrer la Destinée dans l'effort de guerre en orientant ses recherches dans l'armement militaire, qui était loin d'être son domaine traditionnel. Les expériences que Martelheur fut obligé de mener dans le cadre de ses fonctions l'amènèrent à faire appel à des techniques et des experts qu'il connaissait mal. Il prit notamment des risques en allant chercher des artefacts magiques perdus qui auraient dû rester enfouis.

Martelheur avait conscience des dangers qui entouraient les entreprises qu'on lui imposait, mais malgré son opposition ouverte, le gouvernement d'Havrernel d'alors maintint son cap. Vers la fin de la guerre, ce qui devait arriver arriva : les armes développées échappèrent au contrôle de la Destinée et provoquèrent une catastrophe magico-technologique qui marqua profondément les esprits. Le blâme fut rejeté sur la Destinée et son dirigeant, et non seulement Martelheur dut affronter une opinion publique déterminée à lui faire la peau, mais les forces magiques qu'il avait exhumées commencèrent également à le courser pour lui faire payer de les avoir réveillées contre leur gré.

Même si Martelheur était parvenu à fuir Havrernel pour ne pas être lynché en place publique, la malédiction surnaturelle qui lui avait été infligée ne se serait jamais arrêtée. Acculé, il dut trouver une solution dans l'urgence pour ne pas connaître une fin des plus tragiques. Heureusement, grâce aux travaux de ces dernières années, il avait connaissance d'une magie qui pourrait lui sauver temporairement la mise en attendant de résoudre définitivement ses problèmes.

Il fit scinder son existence en deux. Du sortilège naquirent deux nouveaux individus, possédant chacun leur propre corps, esprit et personnalité mais représentatifs d'une moitié spécifique de Martelheur. Senolaps incarnait son côté rationnel, introverti et planificateur tandis que Zacharia incarnait son côté émotionnel, extraverti et chaotique. L'identité sociale et magique de Martelheur ayant ainsi disparu, ses poursuivants le laissèrent enfin tranquille.

Martelheur devisa la stratégie suivante : afin de ne pas trop attiser l'odorat des chasseurs à sa poursuite, il ne resterait continuellement lui-même que 1 jour par mois. Il profiterait de ces rares occasions pour développer une nouvelle machine, laquelle serait en mesure d'effacer à jamais sa trace magique et physique pour régler tous ses problèmes d'un coup. Le reste du temps, où Senolaps et Zacharia sont incarnés, il emploierait ces derniers à l'aider dans sa tâche, en réunissant les fonds, les ressources et les talents nécessaires à l'élaboration de sa machine.

Le coût de cette séparation fut la chaire même de Martelheur. Senolaps et Zacharia possédaient chacun une âme, mais un pauvre squelette animé par magie comme seule présence physique en ce monde. Le plus simple moyen de cacher aux yeux du monde cette anomalie était de se couvrir entièrement de vêtements épais en toute saison et de se couvrir la tête de bandages, blancs pour vous et noirs pour Zacharia. L'idée d'une prétendue maladie de peau qui rendrait la peau sensible fut retenue pour justifier leur présence constante.

Vous avez compris que le meilleur moyen pour parvenir à aider Martelheur était encore de devenir Comte d'Havrernel pour user de votre influence afin de réunir les ressources nécessaires à son projet. Grâce à votre intelligence hors du commun, votre totale absence de scrupules et surtout l'état dans lequel était Havrernel au lendemain de la guerre, l'accession au poste suprême de votre pays n'a pas été exceptionnellement difficile.

Une fois Comte d'Havrernel, vous n'avez eu de cesse d'essayer de relever le pays tout en exécutant les demandes que Martelheur laissait sur une note sur votre bureau. Vous pensiez pouvoir vous épauler pour cette partie sur Zacharia, mais vous avez fini par vous rendre à l'évidence qu'il était difficile de tirer quelque chose de son cerveau dérangé. Pour vous débarrasser de lui tout en lui conservant une utilité, vous l'avez envoyé travailler pour Astallice Fersantes afin de surveiller les actions de la Reine de l'Echiquier. En échange, elle a envoyé un de ses acolytes travailler pour vous dans vos services de renseignement, mais vous avez clairement gagné au change. Cette recrue, sur laquelle vous vous étiez renseignée à l'avance, n'est pas amatrice de politique ou de trahison intempestive et cela fait 15 ans qu'elle vous sert avec compétence, tandis que Zacharia continue de faire n'importe quoi chez Astallice. Elle a dut

finir par le comprendre elle-même, d'ailleurs, puisque les rapports de Zacharia sur son activité indiquent qu'elle ne le mandate que pour des missions à faibles enjeux.

Personnalité

Vous êtes à peine humain et tenez davantage de la machine. Vous êtes excessivement froid, rationnel et calculateur. Vous n'avez besoin ni de dormir ni de manger et passez tout votre temps à travailler, sans jamais vous accorder de repos ou de loisir. Glacial avec tout le monde, même vos plus proches collaborateurs ou les gens desquels vous requérez un service, vous n'avez aucune pitié ou compassion.

Vos deux seuls objectifs sont de tenir suffisamment bien votre pays pour que le gouvernement d'Havrernel ne révoque pas votre mandat, et profiter de votre pouvoir pour exécuter dans le secret le plan de Martelheur qui assurera son retour. Ce plan, qui nécessite la mise en place d'une complexe machine à la pointe de la technologie, requiert des fonds importants ainsi qu'une main d'œuvre excessivement qualifiée, que vous avez bien du mal à réunir.

A force, le temps et l'argent sont devenus vos deux obsessions. Vous êtes avare au dernier degré, refusant de vous départir du moindre sou si vous n'êtes pas persuadé que son investissement représente un potentiel de gain très supérieur. Dès qu'une transaction monétaire vous concerne de près ou de loin, vous ne pouvez pas vous empêcher de vous renseigner pour en connaître tous les termes afin d'être certain que rien ne vous a été injustement soutiré. De plus, vous détestez attendre et faire attendre. Vous êtes toujours exactement à l'heure, où qu'il faille être avec qui que ce soit. Vous coupez court à tout rendez-vous qui s'éternise, et consultez constamment votre montre à gousset pour vérifier votre positionnement sur le planning. Les discussions avec vos interlocuteurs doivent être efficaces et le plus courtes possibles, il n'y a pas de temps à perdre en palabres ou en politesses.

Position dans le projet Exit Island

Depuis la fondation d'ALYSS il y a 15 ans, les sans-coeurs ont été totalement exclus du commerce des pays de l'alliance. Il n'est possible ni de leur vendre, ni de leur acheter. De toute évidence, c'est un terrible manque à gagner. Ils représentent un marché énorme, surtout si vous en avez l'exclusivité commerciale, puisque vous pourrez à la fois vendre au prix de votre choix ce à quoi les sans-coeurs n'ont pas accès, et revendre dans Alyss les produits Sans-coeurs que vous serez les seuls à posséder. Le ban commercial avait été voté à l'époque parce que les autres Grands Electeurs abhorraient la race de ces individus, mais vous vous fichez éperdument de ces états d'âmes inconséquents. Seuls les prospects financiers vous intéressent chez les sans-coeurs, et vous êtes bien décidé à en tirer profit.

Il y a quelques années, vous avez donc décidé d'entrer en contact avec le Triumvirat pour négocier un accord de commerce exceptionnel. Vous avez tout fait pour éviter de passer par les canaux de communication classiques, car vous vouliez éviter à tout prix que la Maîtresse de la Guilde ne fourre ses sales pattes dans vos affaires, et encore moins que cette demeurée d'Astalice ne vous interdise de commercer avec les Sans-coeurs.

Le Triumvirat fut plutôt réceptif à vos propositions et vous parvîntent à lancer ce projet d'un port de commerce spécial à Havrernel. Pour graisser la patte des Sans-coeurs, vous avez offert de construire l'île artificielle à vos frais et de leur vendre les matériaux de construction à prix très

compétitif. Avec Long Cape, Havrnel deviendrait le seul partenaire commercial du Gesshû, tandis qu'Havrnel en gardait toujours de nombreux autres : votre marge de négociation auprès du Triumvirat était donc large. Vous avez obtenu du contrat des droits de douane exceptionnellement avantageux, qui rentabiliseront très rapidement les investissements de la construction et de la maintenance du port. C'est pourquoi ce projet doit absolument voir le jour et que rien ne doit l'entraver. Vous ne pouvez laisser l'incident de la veille être un obstacle à ce port, sous aucun prétexte.

Par ailleurs, quelques semaines auparavant, Martelheur vous avait laissé la note suivante sur votre bureau :

“

Bonjour Senolaps,

Je tente une nouvelle approche avec la Machine pour effacer mon empreinte magique. Je vais essayer de la camoufler en donnant à mon âme l'aspect d'une âme de Sans-cœur. Pour cela, je vais avoir besoin d'un artefact magique particulier, le Sairtiqauphrais. Les quelques légendes qui circulent à son sujet prétendent qu'un humain peut l'utiliser pour devenir un Sans-cœur, et un Sans-cœur pour redevenir humain. C'est évidemment trop beau pour être vrai, mais il doit y avoir un fond de vérité. C'est de toutes façons le seul artefact lié aux Sans-cœurs que je connaisse, donc il faudra faire avec. J'arriverai bien à bricoler un truc dessus.

On dit qu'il est enfoui sous le sable d'une plage à Sakram et qu'il ressemble à un gros cube de bois laqué, figurant des grues et des tortues. Je n'en sais pas plus.

Merci de me le ramener dans les meilleurs délais.

M.M.M

“

Vous avez mandé Zacharia pour cette tâche, en l'envoyant à Sakram avec ce mémo entre les mains. Comme à son habitude, il vous couvrait au début de télégrammes inutiles et délirants tous les deux jours. Mais après avoir annoncé qu'il touchait bientôt au but, il a cessé tout envoi. Ce n'est qu'il y a quelques jours seulement qu'il a repris contact avec vous, où il vous annonçait une bonne et une mauvaise nouvelle.

La bonne nouvelle, c'est qu'il avait mis la main sur le Sairtiqauphrais et revenait bientôt vous le remettre. La mauvaise, c'est qu'il était embarqué clandestinement à bord d'un bateau sans-cœur destiné à Exit Island, d'où il lui serait difficile de s'exfiltrer. En effet, l'île étant sous contrôle Sans-cœur et étroitement surveillée depuis Long Cape par la Garde Coeur, il aurait du mal à passer d'Exit Island à la terre ferme sans se faire remarquer. Hier soir, vous aviez prévu d'envoyer des hommes de vos services secrets aller le chercher, mais votre projet a été avorté à cause de l'incident. Depuis cette dernière communication, Zacharia n'a plus rien envoyé et vous ne savez pas ce qu'il est advenu de lui et du Sairtiqauphrais .

Relations aux personnages

Astalice Fersantes :

La relation qui vous lie à la Reine de l'Échiquier illustre caricaturalement les siècles de rivalité idéologique entre vos deux pays. Vous vous détestez cordialement depuis la fondation d'Alyss, elle plus encore que vous. Irrationnelle et émotive, toute votre antithèse, elle semble avoir juré de faire de votre vie un enfer en ruinant vos plans dès qu'ils sont rendus publics. Vous seriez prêts à parier qu'elle participe à la commission exceptionnelle juste pour vous voir enrager, d'autant qu'elle se fiche probablement du projet de port d'un point de vue économique, vu qu'il ne la concerne pas. Tout l'objectif de faire travailler Zacharia pour elle était de garder un œil sur ses agissements pour que ses lubies imprévisibles ne vous prennent pas trop de court.

Blas de Dragon :

Vous le connaissez mal pour la bonne et simple raison que vous ne trempez jamais dans les affaires militaires. Malgré toutes vos malversations, les trafics auxquels vous avez participé dans le passé et les ingérences étrangères, vous êtes toujours resté loin du domaine des armes, précisément à cause des risques encourus. Si cette stratégie a fonctionné ces 15 dernières années, c'est donc sûrement que comme vous, c'est un homme qui préfère se cantonner à son expertise et ne pas fouiller dans ce qui ne le regarde pas. Pour cette commission, il n'y a a priori pas de raison de s'inquiéter de lui.

Nambrostasia Krakatovich :

Vous ne l'aimez pas beaucoup, car elle est compétente. Vous êtes bien placé pour savoir qu'on n'atteint pas de tels niveaux de succès politique et financier en gardant les mains propres. Du reste, elle n'est probablement pas heureuse par votre projet de port spécial, car vous l'avez peu consultée à ce sujet en dépit de son importance. Méfiez-vous d'elle, elle va sûrement essayer de profiter de la commission de ce soir pour étendre l'influence de la Guilde sur Long Cape.

Yoroko de Grandsouverain :

Comme Blas, vous la connaissez mal. Tout au plus, vous supposez qu'elle n'a pas apprécié que vous l'ayez lagement court-circuité durant vos négociations avec le Triumvirat pour le projet de port, alors que les communications politiques importantes entre Alyss et le Gesshû sont toutes censées passer par elle.

Kyûnetsu Unmei :

Son vrai nom est Lysander Wardocker, l'héritier initial de la famille nobiliaire Wardocker d'Havrernel. Cette famille voue une haine vorace aux comtes d'Havrernel depuis des temps immémoriaux et essaye constamment de déstabiliser leur puissance. Cependant, Lysander rejetant sa famille, vous avez cherché à creuser le gouffre les séparant. Pour cela, vous avez ébruité son identité quand il publiait anonymement de la poésie, une activité répudiée par ses parents. Vous l'avez ensuite exfiltré au Gesshû, privant ainsi les Wardocker de leur héritier traditionnel. Vous avez été agréablement surpris de le voir devenir Triumvir, puisque la dette qu'il a envers vous pour l'avoir "sauvé" de sa famille a ainsi pris de la valeur.

C'est pourquoi vous aviez imaginé que le projet d'un port avec son pays d'origine ainsi que la possibilité de vous rendre un service l'aurait rendu plus enjoué que ce qu'il n'a montré. Le fait d'être devenu Sans-cœur l'a visiblement rendu un peu plus politicien que ce que vous aviez prévu. Ce revirement imprévu d'allégeance n'est pas de bon augure, vous devriez essayer de le rallier à votre cause avant qu'il ne soit trop tard.

Tendô Tsuihō

Avant que Kyunetsu ne devienne votre interlocuteur principal pour les opérations du port, c'est avec Tendô que vous avez réalisé l'essentiel des négociations globales du projet Exit Island. Le vieux stratège est encore l'individu le plus agréable avec qui échanger de cette commission, puisque son extrême rationalisme vous aide à comprendre son système de pensée, finalement pas si éloigné du vôtre. Certes, c'est un redoutable adversaire, mais au moins vous savez à quoi vous attendre. Contrairement à Nambrostasia qui peut vous tendre des pièges car elle est prétendument "de votre côté" à cause d'Alyss, le positionnement de Tendô sur l'échiquier politique est clair.

Comme il est à l'origine du projet Exit Island avec vous, il est raisonnable de penser qu'il cherche comme vous à l'accomplir dans les meilleures conditions et qu'il n'est pas à l'origine de l'incident.

Mugen Kurotsuki :

C'est une véritable énigme. Malgré la qualité de votre réseau d'espions, vous n'avez que peu d'informations sur elle. Elle est restée très en retrait durant les négociations autour de Long Cape, s'occupant exclusivement de la gestion interne au Gesshû du projet. Ça n'est pas bon signe : quelqu'un qui se cache est quelqu'un qui a quelque chose à cacher. Vous devriez profiter de la commission de ce soir pour essayer d'en apprendre plus sur elle et son rôle dans la politique générale du Gesshû.

Objectifs

Élucider les causes de l'incident. Vous assurer que rien de tel ne se reproduise dans le futur.

Retrouver Zacharia et le Sairtiquaphrais.

Empêcher tout adversaire politique de nuire au projet Exit Island.

Ne pas laisser s'envoler la dette de Kyunetsu Unmei, en apprendre plus sur Mugen Kurotsuki

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

Images du passé : En tant que Comte d'Havrernel, vous avez reçu une thaumaturgie, un pouvoir miraculeux qui vous permet de contrôler le temps. Cette thaumaturgie vous permet notamment de voir dans le passé du lieu où vous vous trouvez. Pour 1 PA, vous pouvez indiquer un lieu aux MJs, qui vous diront ce qu'il s'est passé durant la nuit dernière à cet endroit.

Objets

Dernier télégramme de Zacharia, datant de 2 mois

Wesh bro - stop - découvert que sable sakram 10% plus blanc que sable Havrernel - stop - savais tu - stop - moi pas - stop - dingue ce que possible apprendre dans tavernes - stop - a ce propos bibine locale pas fameuse - stop - etre blonde - stop - preference personnelle pour ambrees - stop - drôle car peux pas boire - stop - aimerais bien pouvoir pourtant - stop - ai repere tresor - stop - car pas seul a chercher - stop - compte leur piquer magot - stop - vais devoir infiltrer bateau ennemi - stop -