

Murder Party

Alyss/Exit Island

# Tendô Tsuihō

## Apparence

Tendo Tshuihō porte tous les signes de son grand âge. Ses cheveux sont blancs, son dos est courbé et des rides lacèrent tout son visage. Mais son trait le plus caractéristique est avant tout sa cécité. Malgré cet handicap, sa démarche est sûre et confiante, et il ne semble pas souffrir de cette blessure. Il porte généralement un kimono et un hanten, et accroche à son obi le symbole de sa fonction de Triumvir.



## Histoire personnelle

Zhenhao Zheng est originaire de l'Empire Violet Interdit, un pays mal connu des Alysséens car flottant, invisible dans le ciel et faisant preuve d'un isolationnisme délibéré. Cet isolationnisme repose sur un mépris profond de ses habitants, les Mandatés, pour les habitants "du dessous", incapables d'utiliser leur magie unique. Car la magie Mandatée constitue l'essence même de ce peuple, celle qui fait d'une personne un membre à part entière de cet Empire, à la manière de l'honneur pour les Pièces de l'Échiquier ou du travail pour les Havrerneliens.

C'est pourquoi Zhenhao naquit avec un lourd handicap : non pas celui qui l'aveugle aujourd'hui, mais celui d'être incapable d'utiliser cette magie unique, un défaut plus insidieux et lourd de conséquences encore. Cette tare fit de Zhenhao un véritable paria au sein de sa société.

Zhenhao subit de nombreuses brimades durant son enfance. Après tout, pouvait-on dire d'un individu qui ne peut utiliser de sorts qu'il était un véritable Mandaté ? Était-il vraiment digne d'être traité en tant que tel ? Personne, en tout cas, n'allait prendre la défense d'une telle anomalie. Cette impunité permit une escalade progressive de ce qui avait débuté comme une négligence blessante en de la cruauté pure et simple. Un jour qu'ils devaient se sentir exceptionnellement inhumains, ses tortionnaires lui brûlèrent les yeux et brisèrent son nez de manière irréparable. C'était là un crime trop important pour que les autorités ferment les yeux, et les bourreaux de Zhenhao le savaient. Afin de ne pas laisser de preuve, la solution la plus simple était encore de se débarrasser de la victime. C'est ainsi que Zhenhao fut jeté depuis un précipice du Monde Interdit, dans le vide, sans magie et sans aucun espoir de survie à sa chute.

Durant sa longue chute libre, Zhenhao éprouva toute une variété d'émotions : colère, haine, peur, tristesse, jalousie, angoisse, mais également une certaine forme de soulagement que cette existence maudite se termine enfin.

Puis progressivement, tout disparut. La haine disparut. La peur disparut. La colère disparut.

Le désespoir disparut.

Zhenhao était devenu un Sans-Coeur.

Enfin, Zhenhao eut accès à la magie - quoique ce ne fut pas celle du Mandat, mais celle des Sans-coeurs. Quelques instants auparavant, telle providence ne pouvait être qu'une utopie ; mais ce pouvoir était maintenant à portée de main, et avec lui un moyen tout trouvé pour arrêter sa chute mortelle. Fort de son contrôle nouvellement trouvé de **Marche Brume**, Zhenhao atterrit en douceur sur la terre du Gesshû.

À sa surprise (modérée, de par son nouvel état de Sans-Coeur), un drôle de comité d'accueil l'attendait. Des petits homme-bêtes, ressemblant à des rats laveurs dotés d'un ventre rebondi et de testicules gigantesques étaient là à festoyer autour de larges coupes d'alcool. C'étaient des tanukis, une espèce de Yokai, et ils étaient venus dans le but d'accueillir le nouveau Triumvir du Désespoir du Gesshû : Zhenhao lui-même. En l'espace de quelques heures, il était passé de rebus de la société à dirigeant de nation. Le jour précédent, il aurait eu quelque chose à dire de ce tour du destin, mais il était à présent à peine capable de savourer cette ironie.

Comme il est de coutume au Gesshû, Zhenhao changea de nom pour laisser derrière lui sa vie avec un cœur battant, et prit l'identité de Tendô Tsuihō, Triumvir du Désespoir.

En tant que jeune Sans-Coeur directement promu à la position de dirigeant, Tendô dut affronter les suspicions de toute l'administration Sans-coeur de l'époque. Contre toute attente, il se révéla extrêmement compétent à sa tâche, tant et si bien qu'il resta 50 ans en poste. Un record pour cette position, à laquelle il vit passer durant de nombreux Triumvirs du Feu et de la Peur. Aucun ne démontra une égale adéquation de l'homme à sa responsabilité, lui qui appréciait flegmatiquement ses responsabilités diplomatiques.

Durant son mandat, Tendo fut un fervent (dans le référentiel Sans-Coeur) défenseur du Gesshû, dirigeant les forces du Gesshû lors des meurtriers conflits militaires qui l'opposèrent aux forces



de l'Échiquier avant l'époque d'Alyss, puis luttant pour la protection des Sans-Coeurs à travers l'alliance après sa fondation.

En 50 ans, Tendo a eu le temps de développer ses relations et contrôle aujourd'hui de nombreuses organisations au Gesshû, notamment l'Ordre des Moines Mendiants, un réseau d'espionnage au service de la cause des Sans-Coeurs.

## Personnalité

A votre âge, vous n'êtes plus vraiment pressé. Vous avez tout vu - façon de parler - et tout vécu, et cela se traduit par un grand flegme et une très grande patience. Cette patience, ainsi que votre absence d'émotions fortes, sont vos principaux atouts dans les jeux diplomatiques que vous menez depuis votre arrivée dans le monde du dessous. Que ce soit à travers la paix, la guerre, la diplomatie, l'espionnage et le commerce, vous avez touché à tout dans le but de défendre et faire prospérer le Gesshû, même dans un monde qui rejette votre pays d'adoption.

Au sein du Gesshû, vous avez plutôt tendance à laisser faire les autres Triumvirs et à rester en retrait... Tout en laissant votre main présente en arrière plan pour s'assurer de la bonne marche des choses. Vous devez être paré à corriger ou rediriger les actions des autres Triumvirs quand ils prennent les mauvaises décisions, et vous aimez qu'ils ne le remarquent pas. Vous affectez à cet effet une personnalité joviale et conciliante de "vieux rigolo".

Vous appréciez discuter avec eux, et vous vous efforcez d'atteindre des compromis. Vous êtes également très solidaire des divers problèmes que rencontrent vos camarades car vous portez l'intérêt de pays, qui est le vôtre, avant tout.

Aujourd'hui, vous êtes essentiellement actif sur le plan diplomatique afin d'assurer la survie du Gesshû face à Alyss. Si dans le passé les guerres internes entre les pays permettaient au Gesshû de prospérer de son côté, l'unification de vos 6 voisins sous la bannière d'Alyss vous met face à un unique rival très imposant. Mais il n'est uni qu'en apparence : vous voyez les failles sous le vernis et devez les exploiter. L'avantage est que vos vis-à-vis sont très sujets aux débordements émotionnels. En 15 ans d'existence d'ALYSS, vous avez appris à bien connaître les personnalités importantes qui la régissent.

En dehors de votre activité de Triumvir, vous aimez vous adonner à deux activités. La première consiste à vous promener silencieusement dans les jardins du palais en compagnie d'un ami de passage. La seconde consiste à jouer à des jeux de stratégie Sans-cœur en buvant du thé vert.

## Position dans le projet Exit Island

Il y a quelques années, Senolaps, le Comte d'Havrernel, contacta le Gesshû avec un projet de partenariat commercial exclusif. Vous avez toujours milité pour une plus grande intégration de le Gesshû à la diplomatie et au commerce d'Alyss, et avez donc tout de suite soutenu ce projet. Les autres Triumvirs étaient plus circonspects, mais votre influence ainsi que la bonne volonté

montrée par le Comte - qui proposait d'avancer lui-même la plupart des frais à engager sur le projet - ont fait pencher la balance de votre côté, et le projet Exit Island est né.

Avec Exit Island, le Gesshû ne sera plus isolé. Havrernel est un parfait point d'entrée. Une fois que les marchandises de le Gesshû auront commencé à circuler en Alyss, et que les citoyens y seront habitués, le Gesshû ne pourra plus jamais être isolée comme auparavant. Certes, vous aurez pour un temps un contrat d'exclusivité avec Havrernel, mais votre position montera naturellement en puissance avec le temps. D'autant que vous vous êtes donné une porte de sortie en cas de problème : en demandant à placer Exit Island à la frontière entre Havrernel et l'Echiquier, vous avez gardé la possibilité de changer le pays où mène le pont qui part de l'île...

Vous êtes personnellement en charge de l'organisation et de la construction des bâtiments sur Exit Island, dont les matériaux sont fournis par Kyunetsu. Vous avez pour cela chargé la Confrérie des Sans-essieux, une organisation de sans-coeurs du Désespoir, de la construction. Vous comptez sur leur réputation d'excellents bâtisseurs pour qu'Exit Island serve de vitrine à Alyss de l'architecture Sans-coeur. On arrêtera peut-être enfin de dire que les sans-coeurs n'ont aucun goût pour l'art.

Par ailleurs, afin d'accélérer la construction et de diminuer les frais engagés, vous avez fait rentrer sur l'île en secret des yokais tanukis métamorphosés à Exit Island. Les Tanukis travaillent la nuit, lorsque les humains de Long Cape ne peuvent voir l'île, et ils dorment sous forme métamorphosée durant le jour. Vous leur avez donné des consignes très strictes de discrétion, car leur présence si proche d'Alyss serait extrêmement mal vue voire considérée comme une menace. S'ils sont découverts, vous pourrez légalement vous appuyer sur le fait qu'Exit Island est officiellement un territoire Sans-coeur, mais vous préféreriez ne pas y recourir. Seuls quelques-uns des hauts responsables de la Confrérie des Sans-essieux sont au courant de leur présence.

Une fois les négociations secrètes avec Havrenel terminées et le projet révélé au grand jour, vous avez décidé d'impliquer Yoroko de Grand-Souverain dans l'affaire. En tant qu'Ambassadrice auprès de le Gesshû, vous auriez miné sa position en la gardant dans le noir plus longtemps, ce qui aurait desservi le Gesshû au long terme car elle est compétente. Vous espérez également que sa présence serve de tampon aux médisances de l'Echiquier sur votre peuple.

Conserver Yoroko auprès du Triumvirat sert un autre de vos plans. En effet, vous savez que Yoroko et Kyunetsu entretiennent une relation intime mais secrète. Vous espérez qu'en leur donnant plus d'occasions officielles de travailler ensemble et d'interagir, ce jeune couple va solidifier ses sentiments (du côté Yoroko seulement, évidemment), et avec eux les relations Hametso-Alysséennes. Et puis, jouer les entremetteurs en sirotant votre thé vous amuse beaucoup.

Vous avez récemment appris l'existence d'un réseau de contrebande d'alcool passant par Exit Island grâce à vos espions de l'Ordre des moines mendiants. Cette information vous dérange car si cette contrebande venait à être découverte, cela minerait la réputation du Gesshû auprès d'Alyss en plus de menacer le projet Exit Island. Il faut respecter les termes du contrat tels qu'ils ont été établis en premier lieu. D'autant que, dans l'absolu, l'alcool n'est pas une bonne chose, il



endort l'esprit; cela vous ennuie que ce soit justement cette marchandise qui soit vendue illégalement.

L'incident d'hier soir remet potentiellement en question le bien fondé du projet Exit Island. Selon les raisons de l'explosion et les motivations qui sont cachées derrière, peut être que ce projet de plateforme commerciale se révélera être plus un risque qu'un bénéfice pour le Gesshû. Vous avez bien l'intention de tirer cette affaire au clair, et potentiellement de négocier un accord différent en fonction de vos découvertes.

## Relations aux personnages

### Senolaps Beffroi d'Achromatique

Historiquement, les Havrerneliens ont toujours été plus proches des Sans-cœur que les autres Alysséens, notamment du fait de leur culture productiviste et rationaliste. Cependant, Senolaps est sûrement le plus "sans-cœur" de tous les Comtes que vous avez rencontrés de votre carrière. C'est plaisant : avec lui, enfin, vous pouvez établir un contact fiable dans Alyss, libéré de ces crétineries diplomatiques et cérémonieuses qui vous ont toujours échappé.

### Astalice Fersantes

C'est la sœur cadette de Mugen, et celle qui l'a chassée du trône de l'Échiquier. De ce que votre consoeur vous a dit, elle doit probablement la haïr fougueusement. C'est pourquoi Mugen a tout fait ces dernières années pour rester aussi cachée que possible. Astalice déclenchera une catastrophe diplomatique si elle découvre l'identité de Mugen, mais en même temps représente le meilleur levier de négociation contre Senolaps, au vu de la rivalité tenace qui les sépare.

### Nambrostasia Krakatovich

Vos informateurs rapportent qu'elle est une investisseuse sans scrupule, parfaite dans son rôle de maîtresse de la Guilde et donc d'autant plus dangereuse pour vous. Vous comprenez aisément et agréez son éviction du projet par Senolaps. Mais est-elle si infaillible ? Malgré la manne commerciale que représente le Gesshû, elle ne s'est jamais approchée de vous en 10 ans. Quelle raison pourrait-elle avoir d'éviter ainsi votre pays ?

### Blas de Dragon

La seule connexion que ce général possède avec les Sans-cœurs est la guerre maritime qui vous a opposé à l'Échiquier il y a des décennies de cela, durant laquelle il n'était alors que quartier-maître. D'après vos informations, il ne conserverait pas de rancoeur de cette époque envers le Gesshû, se contentant de faire le chien de garde aux frontières comme les Grands Electeurs le lui ont demandé.

### Yoroko de Grand-souverain

D'un commun accord avec Senolaps, vous l'avez tenue hors des négociations essentielles du projet pour éviter de laisser les autres membres d'ALYSS s'y immiscer. C'était nécessaire mais

regrettable car Yoroko est une diplomate compétente, directe et efficace. Vous espérez qu'elle ne vous tiendra pas rigueur de l'avoir relégué à la direction des interprètes d'Exit Island.

### **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 temps immémoriaux et essaye constamment de déstabiliser leur autorité. Cependant, Lysander rejetant sa famille, il est devenu Sans-cœur... Ce qui a du bien arranger Senolaps.

Pourquoi les Yokais ont décidé de faire de ce jeune ingénu le Triumvir du Feu, vous n'en savez rien, mais il va falloir faire avec. Pour en faire un triumvir compétent, il faudra vous assurer qu'il ne fasse pas de bêtises et empêcher les autres de profiter de son inexpérience. D'ailleurs, vous l'enjoignez souvent à jouer au shôgi avec vous pour aiguïser son sens stratégique.

### **Mugen Kurostsuki**

On pourrait croire qu'il serait facile de communiquer avec elle puisque c'est une sans-cœur, mais c'est presque l'inverse. S'opposer à vous ouvertement sans chercher le compromis ou la discussion semble beaucoup l'amuser, quoique cela aille à l'encontre d'une attitude rationnelle. Elle est finalement presque aussi instable et dangereuse que sa soeur... Sauf qu'elle est censée être votre collègue. Surveiller leurs échanges durant la commission se profile déjà comme un véritable calvaire...

## **Objectifs**

Évaluer si Exit Island est toujours à l'avantage de le Gesshû, et sinon renégocier le contrat pour qu'il le redevienne. Vous êtes prêt pour cela à aller jusque connecter l'île à l'Echiquier plutôt qu'à Havrernel.

Déterminer la cause de l'incident et s'assurer que rien ne puisse menacer Exit island.

S'assurer que la présence de Tanukis à Exit Island reste secrète

Enquêter sur la contrebande d'alcool et y mettre un terme.

Soutenir la relation entre Yoroko et Kyunetsu


## **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

Ordre des Moines Mendiants : Vous contrôlez un vaste réseau d'espions déguisés en moines masqués qui sillonnent tous les pays et qui vous rapportent les rumeurs et les on-dit qui circulent. Pour 1 PA, vous pouvez cibler un personnage et demander à vos moines de se renseigner sur le pouvoir unique de cet individu ainsi que la valeur d'une de ses Caractéristiques.