

Murder Party

Alyss/Exit Island

Yoroko de Grand-souverain

Apparence

Yoroko est une femme de bientôt 30 ans à la carrure sportive et la silhouette effilée. Son accoutrement pour le moins singulier consiste en un mélange d'éléments vestimentaires Echiquieux et Sans-coeur. Dans le style culturel du premier, elle porte des bottes de cuir très hautes, un corps à baleine, une manche gauche à brassière rembourrée et un gant noir. En revanche, sous l'influence du Gesshû, elle porte une robe courte au-dessus de ses bottes, un obi noir et doré qui enserre la robe et le corps à baleine, et la partie droite de sa poitrine ainsi que son bras droit sont couverts d'un kimono. Niveau accessoires, elle porte un collier ras du cou de tissu noir et orné d'un trèfle de la même couleur. De plus, sa coiffure extravagante et partiellement en queue de cheval est retenue par un étrange serre-tête circulaire.



Histoire personnelle

C'est il y a quelques 700 ans que les premiers Sans-coeurs apparurent dans le monde sans que personne ne sache pourquoi ou comment. Du jour au lendemain, des gens normaux s'étaient réveillés avec un trou dans la poitrine et dans leur âme, soudainement dépourvue d'émotions. Le phénomène n'était pas isolé, et les cas se multiplièrent. Le désaveu dont ils furent cible se généralisa rapidement, mais celui qu'ils connurent en Échiquier fut le plus véhément.

Dans les duchés de Trèfle et de Pique, les seigneurs de Grandsouverain et de Serenidade se figurèrent que ces individus insensibles à toutes les valeurs les plus chères à l'Echiquier

menaçaient son existence au long terme. Ensemble, ils se jurèrent de faire grâce au monde des Sans-coeurs et du danger qu'ils représentaient en trouvant un moyen de les exterminer.

Pour ce faire, ils partirent quérir l'aide de moines mystiques, car seules les forces surnaturelles seraient en mesure de vaincre une bonne fois pour toutes ces anomalies détestables. Les moines furent bien en peine d'accomplir un miracle d'une telle envergure. Au vu de l'ampleur de la tâche, ils ne purent offrir aux seigneurs qu'une prophétie qui lierait le destin des deux familles avec celui des Sans-coeurs. La sanction fut claire et concise : "Les Sans-coeurs seront un jour tous éradiqués de la main de l'enfant issu d'une union d'amour entre vos deux familles".

Toutefois, ni les deux seigneurs ni leurs enfants respectifs ne s'aimaient. Il fut donc décidé de reporter l'union providentielle à la génération suivante, en mettant tout en œuvre pour que les petits-enfants de chaque famille tombent amoureux l'un de l'autre.

Même si les deux familles restèrent proches, elles ne parvinrent jamais à créer la passion entre leurs progénitures de sexes opposés. Chaque génération tenta une nouvelle approche pour que ses enfants s'aiment, en vain. Les enfants, souvent éduqués ensemble, se liaient très facilement d'amitié, mais jamais davantage. Avec le temps, l'Échiquier se désintéressa de la promesse initiale des deux familles, mais les Sans-coeurs s'étant durablement installés au Gesshû, la couronne jugea bon de trouver une utilité à la lubie des deux lignées pour ces exilés en les préposant à la tâche d'ambassadeur au Gesshû. C'est ainsi que vint la tradition de donner des prénoms Hametsois aux enfants des deux familles.

Dès votre naissance, on savait que vous formeriez le prochain duo d'ambassadeur avec Bôso de Serenidade, né quelques années plus tôt, pour remplacer celui formé par votre père et sa mère. Comme à l'accoutumée dans vos familles, vos parents durent choisir une stratégie pour essayer de vous faire tomber amoureux de votre futur binôme, et réciproquement. Ils décidèrent pour cela de vous faire élever exclusivement au Gesshû par des sans-coeurs et ne s'autorisant à venir vous voir qu'en de rares occasions. L'objectif était ainsi de vous éduquer dans un environnement si hostile aux humains que vous noueriez obligatoirement un lien immensément fusionnel avec le seul homologue à vos côtés.

Rien n'alla dans ce sens. D'abord parce que vos précepteurs sans-coeurs, quoique dépourvus d'émotions, se révélèrent être d'excellents éducateurs, stricts mais justes et compétents. Ensuite parce que vivre en immersion complète dans ce pays vous en conféra un attachement profond. Et enfin parce que Bôso et vous devinrent inséparables amis d'enfance, mais jamais rien de plus. Ceci, peut-être, car les Sans-coeurs autour de vous ne donnaient pas grande importance au romantisme...

Devenue adolescente, vous et Bôso furent rappelés en Échiquier pour y suivre une "meilleure" éducation qui devait faire de vous des ambassadeurs dignes de votre renommée. Vous avez retenu trois choses de cette adolescence : les sciences politiques, l'escrime et le mépris stupéfiant des Pièces de l'Échiquier envers les Sans-coeurs. Vos précepteurs ne vous avaient jamais caché qu'on conspuait leur nature là-bas, mais vous pensiez qu'ils exagéraient la réalité. En fin de compte, en bon Sans-cœur, ils vous l'avaient décrit avec une implacable exactitude.

Naturellement, vous qui aviez vécu votre enfance au Gesshû et saviez tout de la richesse de ce pays, introuvable en Échiquier, fûtes consternés d'une telle méconnaissance. A cette époque déjà

vos différences d'approches se faisaient sentir : là où Bôso se taisait face aux vilifications qui couraient sur les Sans-coeurs, planifiant minutieusement dans son cerveau comment faire ravalier aux détracteurs leurs paroles, vous préfériez assumer haut et fort vos convictions en confrontant ouvertement vos adversaires, quitte à subir des corrections. Peu vous importait de déshonorer ainsi vos parents qui vous avaient presque abandonnés à la naissance. De toute façon, condamnés par la prophétie, ils ne pouvaient se permettre de vous déshériter et les écoles ne se permettraient pas de vous renvoyer.

Cette attitude ne vous a cependant pas attiré que des foudres ; une certaine jeunesse de l'Échiquier, fatiguée de la pompe traditionnelle, a trouvé dans votre audace un attrait charmant et rebelle qui vous a valu le soutien surprenant de quelques grandes familles. Ainsi, lorsque vous avez remplacé avec Bôso vos parents à l'ambassade - devenue entre-temps celle d'Alyss et non seulement de l'Échiquier - il y a quelques années, vous étiez non seulement forte d'une tête bien faite, d'un corps bien entraîné, mais aussi d'un réseau bien étendu. Et vu la difficulté de la tâche que vous vous étiez confiée, ces atouts ne seraient pas de trop...

C'est du fait de cette expérience commune que vous et Bôso possédez la même vision de votre charge diplomatique: réchauffer les relations entre Alyss et le Gesshû. En effet, vous êtes tous deux convaincus de la richesse que peuvent apporter les Sans-coeurs à Alyss sur de nombreux plans, notamment culturels et décisionnels, ainsi que du besoin de désenclavement du Gesshû, isolée derrière Marche Brume. Deux obstacles s'y opposent malheureusement : les Alysséens qui revendiquent un mépris séculaire pour les Sans-coeurs, et les Sans-coeurs qui profitent des moindres failles émotionnelles des Alysséens pour les rouler dans la farine.

Personnalité

Vous êtes une jeune femme joviale, exaltée et audacieuse. Vous êtes aventureuse et prendre des risques est presque votre hobby, la seule source d'adrénaline suffisante pour vous. Votre éthique personnelle est limitée mais indiscutable: vous n'êtes pas du genre à vous soucier des détails, mais vous êtes intransigente sur les points essentiels, surtout avec vous-même. Or comme quelle que soit l'assemblée, vous êtes souvent la plus compétente dans de nombreux domaines, par la force des choses, vous avez pris l'habitude de vous porter volontaire pour prendre des décisions et endosser les responsabilités quand les choses tournent mal. Vous avez du mal à déléguer et prenez tout sur vous.

Vous êtes du genre joueuse, voire parieuse, et à faire tapis au premier tour de mise. Votre stratégie préférée, dans toutes les situations de la vie, est de prendre de gros risques pour obtenir de gros gains derrière, et tant pis si c'est un échec. On peut toujours remonter la pente... Tant qu'on est en vie, pas vrai ?

Votre beauté naturelle ne laisse pas grand monde indifférent et vous rend involontairement séduisante. Vous en êtes consciente, et même si vous n'en usez jamais volontairement pour manipuler les gens, si ces derniers sont assez superficiels pour se berner tout seuls, c'est leur affaire. Plus généralement, ce charisme naturel vous vaut beaucoup d'attention, mais ce n'est pas pour vous déplaire, car vous aimez la compagnie.

Position dans le projet Exit Island

Le projet Exit Island a pour vous été une surprise, ce que vous avez assez mal pris. Il s'agit d'un projet de grande envergure, capital dans les relations entre Alyss et le Gesshû quoique très localisé, et vous avez très peu été impliquée dans son élaboration. Pourtant, c'est bien le rôle des ambassadeurs de reléguer les messages entre deux états. Venant du Comte d'Havrernel, ce court-circuitage de votre charge ne vous a guère étonné, il n'a jamais été loquace. Mais le Triumvirat lui-même a peu communiqué à son sujet, et c'était plus surprenant.

Vous avez lourdement appuyé ce manquement protocolaire auprès du Triumvirat, parlant également au nom de Bôso qui n'avait pas été davantage mis dans la confiance. En fin de compte, les monarques Sans-cœur ont cédé et vous ont donné une charge, même si à cette époque les négociations fondamentales étaient déjà terminées et il ne restait plus qu'à construire le port. Le Triumvirat a donc accepté d'installer une ambassade d'Alyss permanente sur Exit Island, dans laquelle vous devez vous relayer avec Bôsô. En ce moment, comme vous étiez en mission ailleurs, c'est Bôsô qui était sur place, dans la Suite des Ambassadeurs des habitations Alysséennes.

Comme pendant longtemps, vous n'aviez malgré vous aucune visibilité sur le projet Exit Island mais que vous gardiez votre volonté de rapprocher Alysséens et Sans-cœurs, vous avez entrepris votre propre projet de réchauffement diplomatique. Vous aviez dans l'idée de faire davantage connaître la culture Sans-cœur en diffusant un produit typique, trouvable nulle part ailleurs, que les Alysséens n'auraient pas de mal à apprécier. Après recherches, sondages, réflexions et études de faisabilité, vous avez conclu que le meilleur produit pour ce dessein serait encore l'alcool. Pour y parvenir, vous avez formé un réseau de contrebande avec Mugen Kurotsuki et Nambrostasia Krakatovich, dont vous aviez judicieusement deviné qu'elles seraient partantes pour un projet de ce type.

Mugen Kurotsuki, clairement la plus distante du projet Exit Island au sein du Triumvirat, vend secrètement au réseau du saké de sa prestigieuse distillerie Joseigo. C'est un alcool au goût divin mais très enivrant. En échange, elle ne demande pas d'argent (inutilisable au Gesshû), mais plutôt des objets, des livres, des artefacts magiques ou des informations rares et/ou précieuses.

Nambrostasia Krakatovich fait le troc entre les biens demandés par Mugen et son saké. Par le biais de la Compagnie de l'Exil Occidental qu'elle contrôle grâce à la Guilde, elle affrète des navires qui ont l'air de transporter de simples effets personnels (son paiement à Mugen) et qui reviennent avec des fûts de saké faciles à travestir pour qu'ils passent inaperçus.

Enfin, vous achetez le saké à Nambrostasia en devise Alysséenne et vous le revendez à des consommateurs fortunés, facilement accessibles par votre vaste et puissant réseau personnel. Cet alcool de contrebande a un retentissant succès, bien moins cher que les millésimes traditionnels de l'Échiquier si renommés à travers Alyss mais tout aussi bon, l'exotisme en plus ! Et puis, certains nobles bourgeois apprécient "vivre dangereusement" en consommant des substances illicites et vaguement assommantes.

Vous êtes en faveur du projet Exit Island et ne souhaitez pas que l'incident de la veille ne le mette en péril. En revanche, au contraire de Senolaps qui l'a monté au bénéfice exclusif d'Havrernel, vous voulez aller plus loin. Le projet Exit Island doit gagner en envergure pour que ALYSS tout entière connaisse mieux le Gesshû. Vous ne voulez pas que seuls les commerçants Haverneliens puissent y accéder.

D'ailleurs, Mugen et Nambrostasia veulent également profiter du libéralisme de ce port pour modifier le flux de contrebande. En effet, il est actuellement très limité à cause de l'étroite surveillance de la Compagnie de l'Exil Occidental par la Garde Coeur. Vous avez donc décidé ensemble de faire passer la contrebande par Exit Island une fois qu'elle sera en service. Sa structure générale sera la même, mais cette fois le saké sera dissimulé dans des double-fonds de caisses de natto, une macération culinaire Sans-coeur nauséabonde qui découragera les inspecteurs de s'en approcher. Les caisses seront ensuite vendues en parfaite légalité à une compagnie privée possédée par Nambrostasia à Long Cape : Fermentiert GmbH. Vous devrez ensuite acheter à Long Cape les caisses de natto détenues par Fermentiert GmbH pour récupérer le saké intact au fond des caisses et l'écouler comme vous le faites déjà aujourd'hui. A ce dessein, vous avez acheté un hangar dans le port jumeau de Port-aux-Trèfles, plus discret car sous juridiction Echiquieuse, où vous pourrez entreposer le saké après l'avoir acheté à Long Cape. D'ailleurs, la logistique aurait été bien plus simple, et les droits de douane bien plus faibles, si Exit Island avait été directement à Port-aux-Trèfles plutôt qu'à Long Cape.

Relations aux personnages

Senolaps Beffroi d'Achromatique

Le sinistre Comte d'Havrernel a la réputation d'être glacial et secret, aussi vous n'avez pas été surprise qu'il ne vous consulte pas dans son plan de port spécial. Vous savez que son attitude désobligeante n'a rien de personnelle contre vous. Toutefois, s'il ne compte pas être diplomate, vous n'avez aucune raison de l'être avec lui : ce soir, vous serez aussi dure en affaires que lui si vos intérêts divergent.

Astalice Fersantes

Vos sentiments envers la Reine de votre pays sont compliqués. D'une part, sa personnalité rebelle, conquérante et franc-jeu a longtemps été un modèle pour vous ; d'autre part, vous savez qu'elle n'a jamais apprécié les Sans-coeurs, et qu'elle s'oppose quasi-systématiquement aux réchauffements diplomatiques qui sont régulièrement proposés. Vous respectez sa personne mais pas ses positions politiques, et vous soupçonnez que le sentiment est réciproque. C'est un peu tout le contraire de Senolaps.

Nambrostasia Krakatovich

Elle n'a jamais été et ne sera jamais une amie, mais ses positions ultra-libérales arragent bien vos affaires. Grâce à elle, vous escomptez étoffer les relations le Gesshû-Alyss sur le long terme. D'ailleurs, lorsque vous lui avez proposé le projet de contrebande, elle a sauté de joie.

Blas de Dragon

Le vieux briscard est un homme sérieux et tout dédié à sa tâche de protecteur d'Alyss. Il est connu pour ses stratégies passives visant à minimiser les dégâts de chaque côté, c'est pourquoi il partage vos craintes de potentielles escarmouches entre Sans-coeurs et Alysséens. Aussi paradoxal que ce soit, il est un client discret de votre contrebande alors que son Ordre est justement chargé de la percer à jour. Il ne sait pas que vous en êtes l'instigatrice.

Kyûnetsu Unmei

Avant de devenir Sans-cœur, Lysander Wardocker était issu d'une prestigieuse noblesse d'Havrernel. Il ne fait pas de doute que sa famille n'a pas du être très heureuse de le voir partir pour le Gesshû. Vous partagez de nombreuses choses en commun avec lui. Le jeune Triumvir du Feu est arrivé à son poste à peu près en même temps que vous, vous avez à peu près le même âge, et son histoire familiale fait partiellement écho à la vôtre. Comme dans l'exercice de vos fonctions, vous étiez amenée à le fréquenter souvent, vous avez fini par développer des sentiments plus forts pour lui. Par bonheur, Kyunetsu trouvait également que votre compagnie était des plus délicieuses, et vous êtes entrés dans une relation intime.

Tendô Tsuihō

Le vénérable Triumvir du Désespoir incarne selon vous l'état de Sans-cœur parfait : serein en toute circonstance, d'une rationalité à toute épreuve et préparé aux moindres retournements de situation. Vous ne l'avez jamais vu faire preuve d'égoïsme, il n'est jamais concerné que par sa charge de dirigeant. En plus, comme il s'est toujours montré intéressé par la politique Alysséenne, vous aviez confiance en lui. C'est pourquoi vous avez été un peu vexée qu'il vous laisse autant de côté pour les négociations de Long Cape, même si c'est lui qui a fini par accepter de vous accorder un rôle dans le projet.

Mugen Kurotsuki

Elle est très inaccessible, et vous essayez de changer cela. D'abord parce que c'est votre rôle d'ambassadrice d'établir le contact avec le Triumvirat, et ensuite parce qu'elle est censée être votre partenaire de contrebande. Au contraire de Tendô, elle incarne l'aspect isolationniste des Sans-coeurs et leur détachement des humains qui rend si difficile le rapprochement entre les deux entités. Sa manière de parler énigmatique n'aide pas, et vous n'appréciez guère ce type de manières condescendant.

Objectifs

Élucider le mystère de l'incident pour éviter qu'il ne se reproduise et vérifier qu'il ne soit rien arrivé à Bôsô de Serenidade.

Favoriser le maintien du projet Exit Island pour le rendre plus ouvert encore.

Garder secrète votre implication dans la contrebande. Voir s'il n'est pas possible de rendre cette dernière plus pratique ou plus lucrative qu'elle ne l'est actuellement.

Garder secrète votre relation avec Kyunetsu.

Caractéristiques

12 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

Sanza Kuro : Votre lignée se transmet de génération deux sabres de style sans-cœur aux lames enchantées. Le premier, un katana, se nomme Sanza Kuro et a le pouvoir de forcer ceux qu'elle touche à répéter une action qu'ils ont faite récemment. Pour 1PA, vous pouvez forcer un joueur à vous répéter ce qu'il vient de dire à un autre joueur ou MJ. (S'il ne vous croit pas, vous pouvez demander à un MJ d'arbitrer)