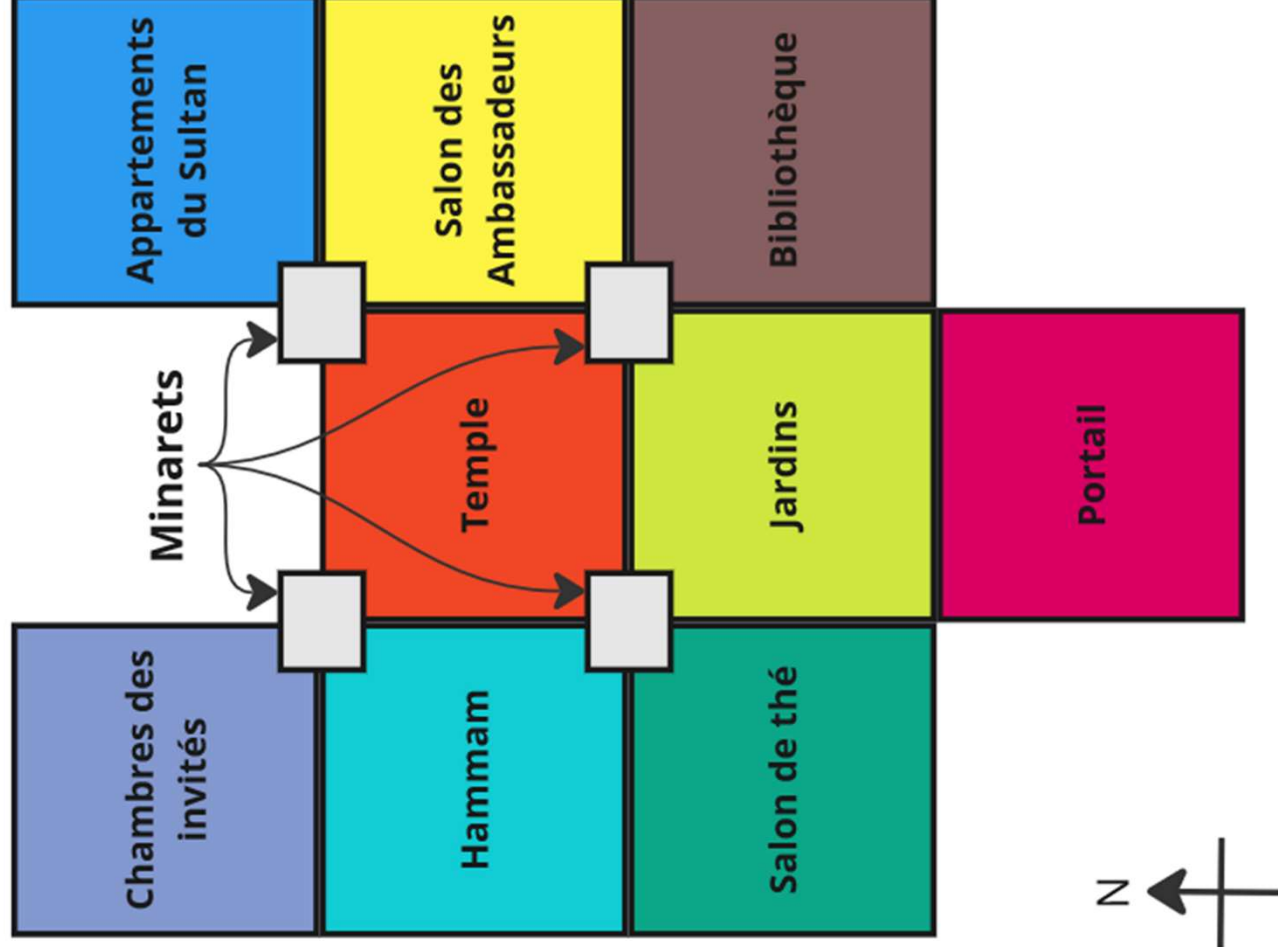


# Plan du Palais du Sultan



### Murder Party - La Lampe Rhizomée - **Zanast El-Raj**

#### Points d'action


**Pouvoir** : Regarder les poches pour 1PA & accès salle condamnée

**Handicap** : Ne pas démarrer les conversations

#### Points de handicap

--

	1	2	3	4	5	6
Intuition	Echec	Echec	Succès	SC	SC	SC
Enquêter	Echec	Echec	Succès	Succès	SC	SC
Recopier	Echec	Echec	Succès	Succès	SC	SC
Vérifier	Echec	Echec	Succès	SC	SC	SC

### Murder Party - La Lampe Rhizomée - **Sibil Craft**

#### Points d'action


**Pouvoir** : Ne pas laisser de traces dans un lieu pour 1PA & 3 relances de dé par action & accès salle condamnée

**Handicap** : Ne pas mentir

#### Points de handicap

--	--	--

	1	2	3	4	5	6
Intuition	Succès	Succès	Succès	Succès	Succès	SC
Enquêter	Succès	Succès	Succès	Succès	Succès	SC
Recopier	Succès	Succès	Succès	Succès	Succès	SC
Vérifier	Succès	Succès	Succès	Succès	Succès	SC

### Murder Party - La Lampe Rhizomée - **Morfessa Craft**

#### Points d'action


**Pouvoir** : Être averti de la prochaine action d'un joueur/dans un lieu pour 1PA & suivre les déplacements d'un objet pour 1PA

**Handicap** : Ne jamais directement refuser, réfuter, contredire, insulter

#### Points de handicap

--

	1	2	3	4	5	6
Intuition	Echec	Succès	Succès	SC	SC	SC
Enquêter	Echec	Succès	Succès	Succès	SC	SC
Recopier	Echec	Succès	Succès	SC	SC	SC
Vérifier	Echec	Succès	Succès	Succès	Succès	SC

### Murder Party - La Lampe Rhizomée - **Sobekyoni**

#### Points d'action


**Pouvoir** : Transformer *échec* en *succès critique* de *Décrypter* pour 1PA

**Handicap** : Besoin d'un Grand Électeur allié pour contredire un autre Grand Électeur en sa présence

#### Points de handicap

--	--

	1	2	3	4	5	6
Intuition	Echec	Echec	Succès	Succès	SC	SC
Enquêter	Echec	Echec	Succès	Succès	SC	SC
Recopier	Echec	Echec	Succès	SC	SC	SC
Vérifier	Echec	Echec	Succès	Succès	SC	SC

*Murder Party - La Lampe Rhizomée - Amelia Magnacarta*

Points d'action


**Pouvoir** : Pour 1PA, poser une question à un joueur > il perd en secret 0/1/2 PA selon sa réponse

**Handicap** : Entrer en colère quand un joueur s'écarte de la loi ou de la foi

Points de handicap

--	--	--

	1	2	3	4	5	6
Intuition	Echec	Succès	Succès	Succès	Succès	SC
Enquêter	Echec	Succès	Succès	Succès	SC	SC
Recopier	Echec	Succès	Succès	Succès	SC	SC
Vérifier	Echec	Succès	Succès	SC	SC	SC

*Murder Party - La Lampe Rhizomée - Titus Quantus*

Points d'action


**Pouvoir** : Sceller un objet dans un autre pour 1PA & Désceller un objet

**Handicap** : Ne pas supporter qu'on parle de guerre

Points de handicap

--	--

	1	2	3	4	5	6
Intuition	Succès	Succès	Succès	Succès	Succès	SC
Enquêter	Succès	Succès	Succès	Succès	Succès	SC
Recopier	Succès	Succès	Succès	Succès	SC	SC
Vérifier	Succès	Succès	Succès	SC	SC	SC

*Murder Party - La Lampe Rhizomée - Scipion le Sakraméen*

Points d'action


**Pouvoir** : Forcer la prochain(e) Fouille/Décryptage à trouver un unique objet/texte de son choix pour 1PA

**Pouvoir** : Créer une contrefaçon pour 2PA

**Handicap** : Être constamment apathique

Points de handicap

--

	1	2	3	4	5	6
Intuition	Succès	Succès	Succès	Succès	SC	SC
Enquêter	Succès	Succès	Succès	Succès	SC	SC
Recopier	Succès	Succès	Succès	SC	SC	SC
Vérifier	Succès	Succès	Succès	Succès	Succès	SC

*Murder Party - La Lampe Rhizomée - Philétairos*

Points d'action


**Pouvoir** : Apprendre un pouvoir/handicap de joueur pour 1PA

**Handicap** : Ne pas finir les conversation, poser des questions sans arrêt

Points de handicap

--	--

	1	2	3	4	5	6
Intuition	Echec	Succès	Succès	Succès	SC	SC
Enquêter	Echec	Succès	Succès	SC	SC	SC
Recopier	Echec	Succès	Succès	Succès	Succès	SC
Vérifier	Echec	Succès	Succès	Succès	SC	SC