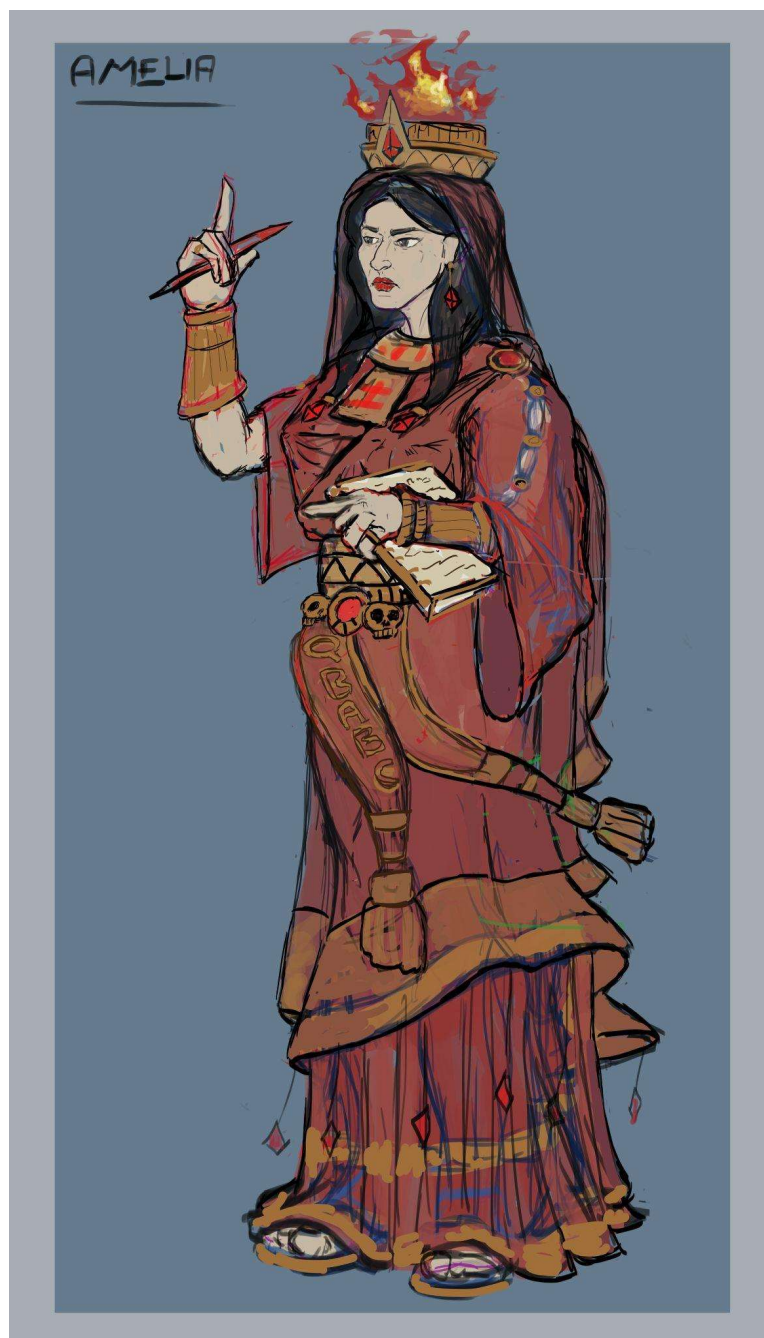


Murder Party  
-  
ALYSS/La Lampe Rhizomée

Amelia Magnacarta, *Pontifex Maxima*

**Apparence**



# Histoire

Amelia naquit dans un petit village de la campagne Sphyrienne où elle ne grandit qu'avec sa mère. Cette dernière, très croyante, l'éduqua dans le strict respect de la **morale Radicale**. Leur condition matérielle était chiche mais elles trouvaient réconfort dans la foi et le dogme. Malgré l'opprobre sociale dont faisait preuve le village à l'égard d'une famille sans père, elles vécurent une vie relativement tranquille, simple et très pieuse.

Amelia avait 15 ans quand l'Empereur Sphyrien décéda et que le processus de sélection du prochain dirigeant prit place. Le rite voulait que les deux attributs divins de l'Empereur, la **Thaumaturgie du Feu** et la **Thaumaturgie des Sceaux**, quittent sa dépouille et s'en aillent chacune trouver un citoyen Sphyrien à la piété exemplaire. Puis, les deux élus devraient se retrouver à travers l'Empire pour se battre à mort. Alors, le vainqueur, en absorbant la Thaumaturgie du perdant, deviendrait le nouvel Empereur et Pontifex Maximus.

La Thaumaturgie des Sceaux élit Amelia comme hôte. Considéré comme un grand honneur, ce fut l'occasion d'une grande célébration dans le village et ce malgré la réputation qu'Amelia avait eu jusqu'à présent.

Amelia se résolut à partir sur les chemins pour accomplir sa destinée. Avant de la voir partir, sa mère lui confia une petite **amulette** porte bonheur qu'elle avait elle-même confectionnée. Même si elles comptaient bien échanger une correspondance au cours du voyage d'Amelia, la jeune fille avait fait vœu de ne pas revenir tant qu'elle ne serait pas devenue Impératrice et Pontifex Maximus - ou morte en essayant de le devenir.

Parcourir le vaste Empire Sphyrien à la recherche de son futur adversaire ne fut pas une mince affaire. Amelia n'avait pas beaucoup d'indices, et elle commença seule. Néanmoins, sa détermination, soutenue par sa foi, était inébranlable. Elle passa de villes en villages, déclarant à chaque fois qu'elle y défiait en duel toute personne qui maîtrisait la thaumaturgie du feu. Cette attitude très abrasive lui valut des ennuis, mais lui attira parfois l'admiration et l'affection de certains originaux. Amelia forma ainsi au fur et à mesure de ses pérégrinations un petit groupe qui l'accompagnait dans ses aventures.

Sur la piste d'un potentiel thaumaturge qui vivait à **Sakram**, ils embarquèrent un jour pour le Sultanat. Là-bas, Amelia fit la rencontre de **Zanast El-Raj**, à l'époque un garçon des rues mal fagotté et apathique, et ils devinrent tout de suite bons amis. Celui-ci rejoignit son groupe pour l'aider à accomplir son but.

Tous ensemble, ils parcoururent ainsi Sakram, l'Empire Sphyrien et même le Royaume de l'Échiquier à la recherche de l'homme au feu divin. Ils vécurent d'étranges aventures autour de la Mare des Larmes, allant même jusqu'à déjouer un complot étranger qui visait le gouvernement de Sakram.

Mais lorsque la Guerre des Tulipes éclata quelques années après, Zanast fut contraint de rester à Sakram tandis qu'Amelia repartit pour son pays. Au regret d'Amelia, ils perdirent tout contact, mais elle continua fermement sa tâche.

Deux ans plus tard, elle commença à perdre foi. Elle avait parcouru en long, large et en travers tous les pays où aurait pu se trouver le second élu, y avait défié systématiquement tous ceux qui

maîtrisaient le feu et tous ceux qui étaient pieux, et elle n'avait toujours pas trouvé celui qu'elle cherchait. A ce stade, tout l'Empire savait qu'Amelia Magnacarta était la première élue de la prophétie des Empereurs. C'était d'autant plus invraisemblable que ce second élu lui-même devait aussi être à sa recherche, puisqu'il savait qu'il avait été désigné par Sphyr pour accomplir la même tâche. Que pouvait donc retenir cet élu de faire son devoir ? Amelia finit par comprendre.

Elle retourna dans son village natal, où sa mère l'attendait. Toutes les lettres qu'Amelia lui avait envoyées pendant ces années étaient parfaitement rangées dans la maison. Elle en prenait soin et les relisait régulièrement.

La mère et la fille n'échangèrent pas beaucoup de mots, car elles savaient ce qui devait être fait et étaient résolues à s'y soumettre. Amelia osa à peine la regarder dans les yeux. Alors qu'elle la serrait dans ses bras, elle scella l'âme de sa mère dans son propre cœur.

Amelia Magnacarta avait gagné la **Thaumaturgie du Feu** et devint ainsi Impératrice et Pontifex Maxima de l'Empire Sphyrien. Sa foi en Sphyr ressortit de cet événement plus forte et indestructible que jamais, car il était inconcevable qu'elle ait tué sa mère sans qu'il s'agisse là d'une épreuve nécessaire de son dieu.

Amelia n'occupa pas longtemps son double poste. Peu après son couronnement officiel dans la capitale Sphyrienne, elle engagea avec les pays de la Mare des Larmes des discussions pour la **création d'ALYSS**. Dès que le principe de l'alliance fut convenu, et notamment celui de la mise en commun des Ordres de chaque pays, elle partit chercher un Sphyrien avec qui partager son **double titre**. Amelia savait qu'elle garderait celui de Pontifex Maxima; elle partit donc à la recherche d'un candidat pour celui d'**Empereur**.

Pensant à la somme de souffrance qu'elle avait dû traverser depuis son élection à la prophétie pour accéder à son poste, elle se dit que le candidat ne pourrait qu'être quelqu'un comme elle. Elle doutât, cependant, ce pouvoir trouver quelqu'un d'aussi pieux qu'elle - mais ce n'était pas nécessaire pour la charge d'Empereur. Au contraire, elle comptait trouver quelqu'un qui avait souffert et qui, abandonné par le destin, avait perdu la foi. En lui offrant la charge impériale, elle lui montrerait ainsi que ses tribulations n'avaient pas été en vain, et sa foi serait restaurée.

Amelia décida pour ces raisons de chercher un déserteur Sphyrien de la Guerre des Tulipes. Ils étaient trop nombreux. Elle annonça donc que la peine de tous les déserteurs qui se présenteraient à elle seraient commutée, ce qu'elle fit. Mais en vérité, elle cherchait un déserteur particulièrement rebuté par sa vie, qui malgré l'offre de grâce ne se présenterait pas. C'est ainsi que ses émissaires finirent par lui parler d'un **Livius**, ex-légionnaire qui vivait en ermite et cultivait des choux.

Elle partit à sa rencontre et débattit longtemps avec lui de son expérience dans l'armée, des raisons de sa désertion, et de sa foi. Après plusieurs jours de discussions intenses, elle le convainquit de prendre la charge suprême avec le nom qu'il avait pris en désertant : **Titus Quantus**.

Souhaitant conserver la Thaumaturgie du Feu de sa mère défunte, **elle lui décerna la Thaumaturgie des Sceaux** qui l'avait accompagnée pendant des années afin qu'il reste hôte d'un attribut divin.

Une fois ALYSS établie, ce sont Amelia et Titus qui firent promulguer la politique **OPUS**, afin de nettoyer la Mare des Larmes de tout risque d'une nouvelle instabilité causée par les Équilibristes.

## Rôle dans la Murder Party

Il y a quelques mois, Amelia reçut un courrier de l'Inquisition dans le cadre de la politique OPUS lui signalant l'existence d'un artefact hérétique, la **Lampe Rhizomée**. La légende veut qu'elle ait été conçue par un prophète **Équilibriste Sphyrien** fou, quelques décennies seulement après qu'Henazfar ait transcendé. En fait, la légende n'est pas très claire quant à l'ordre des événements. Selon les interprétations, il est également possible que ce soit la lampe qui ait rendu fou son créateur. En effet, le corpus s'accorde à peu près à dire que la Lampe Rhizomée contient un fragment divin de Nothledge, le prétendu 6ème dieu, et que quiconque la possède peut donc dialoguer avec lui dans une certaine mesure.

Quoi qu'il en soit, à cette époque, la **Lagidie** était sous forte influence Sphyrienne, et c'est sur cette île que le faux prophète a conçu et utilisé l'artefact pour sa prédication. La légende n'en dit pas plus, et laisse entendre que la lampe a été enterrée avec son détenteur, en Lagidie.

Ce genre de délires hérétiques est un peu comme les anciennes mines de guerre oubliées : tant qu'on n'y touche pas, il n'y a pas de danger, mais si par mégarde une personne tombe dessus, alors les conséquences sont catastrophiques. Il est donc important de les éliminer avant qu'elles ne causent plus de dégâts. Et puis, il est toujours possible que des Équilibristes en manque d'idoles exhument l'objet pour organiser un nouveau culte.

Les Inquisiteurs débordaient de ce type de problèmes car il n'y avait pas assez de bras dans l'Ordre pour tout gérer à travers tous les pays d'ALYSS. C'est pourquoi Amelia préparait un plan pour déléguer la gestion de ces sujets sensibles aux pays responsables directement - ce qui aurait en plus l'avantage de faire travailler les pays au prorata de leur implication historique dans l'Équilibrisme. Dans l'organisation de cette nouvelle politique, les responsables nationaux n'auraient qu'à trouver et ramener l'objet à l'Inquisition. Une fois entre les mains des Inquisiteurs, ceux-ci s'occuperaient de procéder en toute sécurité à la destruction de l'artefact impie - ou à son enterrement définitif, au cas où la destruction était impossible.

Afin de crash-test cette future politique, Amelia confia à **Titus Quantus** la mission de retrouver et de ramener à l'Inquisition la Lampe Rhizomée, puisque le créateur initial de l'objet était Sphyrien. Titus accepta, et elle n'eut plus de nouvelles, ni de lui ni de la lampe, pendant plusieurs mois.

Quelle ne fut pas la surprise d'Amelia, donc, quand elle reçut l'invitation de **Zanast, le Sultan de Sakram** pour venir à sa réception où il exhibait, avec tambours et trompettes, exactement l'objet en question !

L'incompréhension laissa place à la colère, et elle voulut tirer l'affaire au clair. Amelia accepta l'invitation, mais non sans faire venir en même temps Titus. Elle comptait bien le mettre face au problème et lui demander des explications.

## Vos actions de la veille

En arrivant au palais, vous avez essayé d'écrire un mot pour proposer à **Zanast** de se voir en dehors du cérémonial officiel afin de rattraper le temps perdu depuis que vous vous êtes séparés, avant la guerre. Mais vous n'avez pas réussi à trouver une formulation qui vous convienne, alors vous avez laissé tomber et êtes partie prendre l'air.

A l'heure du **dîner**, vous avez discuté au **Portail** avec **Philétairos**, **le Juste de l'Inquisition**. Seul membre de l'Inquisition avec vous dans cette réception, vous l'avez pressé de questions pour en savoir plus sur ce qu'il se passait. En effet, comme il était invité par la Conseillère du Sultan, vous imaginez qu'il savait des choses. Il est resté calme, humble et déférent à votre égard, comme son statut le lui impose, mais l'homme est resté muet au sujet de la réception et de la lampe.

En **soirée**, vous êtes allée au **Temple** du Palais pour la prière du soir. Vous y avez aperçu rapidement **Sybille Craft**, mais elle a disparu aussi vite. Elle n'est pas restée avec vous dans la salle de prière : vous vous êtes demandée où elle avait pu passer. En revanche, **Zanast** est venu prier avec vous.

**Après la prière**, vous avez profité de l'occasion pour proposer directement à Zanast de discuter un peu. Il a accepté avec joie, mais il faisait nuit et a hésité quant à l'endroit le plus propice. Finalement, il a décidé d'investir le **Salon de thé**. Vous avez passé plusieurs heures à discuter ensemble de vos aventures passées, de vos vies respectives depuis cette époque, et enfin de tout et de rien. Complètement absorbé dans le moment, le temps a passé très vite, et aucun de vous deux n'a abordé le moindre sujet politique ou religieux. Bref, vous avez passé un sublime rendez-vous galant improvisé. Enfin, tard dans la nuit, vous l'avez quitté pour rejoindre vos **appartements**.

## Personnalité

Vous êtes déterminée dans vos décisions et vos actions. Vous devez peut-être réfléchir longuement à ce que vous allez faire, mais quand vous l'avez décidé, vous mettez un point d'honneur à aller jusqu'au bout des choses. Vous ne laissez pas un sujet sans conclusion.

Vous n'aimez pas les zones grises, floues, les accords implicites. Quand les gens se mettent d'accord sur quelque chose, il faut que tout le monde ait bien compris ce qu'il doit et peut faire. Vous-même êtes très directe quand vous parlez parce que vous ne voulez pas qu'on prétende vous avoir mal comprise.

Cette franchise qui vous caractérise vous amène à dire parfois sans filtre ce que vous pensez des gens ou de ce qu'ils font.

Par extension, vous avez du mal à cacher vos sentiments, et notamment votre colère. Il y a beaucoup de sujets avec lesquels vous ne plaisantez pas, et quand les gens enfreignent les règles, se montrent paresseux envers leur devoir ou faillissent à leur loyauté, vous explosez.

Enfin, vous êtes sûrement la personne la plus pieuse de l'Empire Sphyrien. Votre croyance dans la supériorité absolue du Radicalisme sur les autres branches de l'Henazfarisme est gravée dans le roc. Vous supportez, défendez et promulguez corps et âme votre foi et combattez l'athéisme et l'hérésie avec la même force. Sous votre regard, aucun comportement

immoral n'est autorisé. Vous êtes la Pontifex Maxima et incarnez, après tout, la foi et la loi dans ALYSS.

Ainsi, dès que le sujet de la religion est évoqué dans une conversion, vous avez la manie de rentrer dans une diatribe expliquant pourquoi l'Henazfarisme est la religion du salut, pourquoi les radicaux sont les meilleurs, pourquoi les Équilibristes sont égarés ou pourquoi les athées sont dégénérés, etc...

### **Phrases fétiches**

- Personne ne s'attend à l'Inquisition Sphyrienne !
- Qu'on lui coupe la tête !
- Il n'y a pas de fumée sans feu
- L'habit ne fait pas le moine
- Je vous mettrais bien au bûcher mais j'ai déjà mangé barbecue hier midi
- Deus vult !
- Vade retro nothledgias !

## **Relations aux autres personnages**

### **Zanast El-Raj** - *Sultan de Sakram*

Vous aviez le béguin pour lui à l'époque, et votre rendez-vous de hier soir a confirmé vos sentiments. Il serait bon de profiter de l'occasion d'être chez lui pour transformer l'essai...

### **Sybill Craft** - *Conseillère du Sultan*

Vous ne savez pas grand-chose d'elle.

### **Morfessa Craft** - *Recteur de l'Académie*

Un serpent manipulateur et mielleux qui cache tout le temps ses intentions. C'est d'ailleurs pour cela que vous ne lui confiez pas directement la récupération des artefacts Équilibristes, alors que ça devrait être le travail des Collecteurs !

### **Sobekyoni** - *Collectrice de l'Académie*

Qui a autorisé cette archéologue à aller déterrer et exposer un artefact Équilibriste ? Et surtout, pourquoi a-t-elle accepté une mission hérétique ?

### **Titus Quantus** - *Empereur Sphyrien*

Il va falloir qu'il vous donne une bonne explication de ce qu'il se passe !

### **Scipion le Sakraméen** - *Collecteur de l'Académie*

C'est l'Inquisition qui nomme les Censeurs de l'Académie, même si le Recteur a techniquement la possibilité de les révoquer. Vous comptez bien vous appuyer sur ce Sphyrien pendant la

réception pour vous aider dans vos objectifs liés au maintien du Radicalisme, et vérifier ainsi sa compétence. Vous n'êtes pas plus tendre avec les hérétiques qu'avec les incompetents.

### **Philéteiros** - *Juste de l'Inquisition*

Les Justes représentent le second plus important corps de l'Inquisition. Sa loyauté est donc clairement censée être envers vous ! Son lien avec Sybille Craft est louche, et votre entretien vain avec lui hier soir l'a confirmé. Vous devez en apprendre plus sur ses motivations.

## **Objectifs**

- Comprendre ce qui s'est passé entre le moment où vous avez demandé à Titus de vous apporter la Lampe Rhizomée et celui où elle a atterri dans le Salon des Ambassadeurs du Sultan
- Récupérer la Lampe Rhizomée pour l'Inquisition ou tout du moins vous assurer qu'elle ne causera jamais de problème.
- Limiter l'influence des Équilibristes et augmenter celle du radicalisme en vous appuyant sur le Censeur d'OPUS.
- Juger si Philéteiros est digne de sa charge à l'Inquisition. Sinon, menacer de le révoquer.
- Vous rapprocher plus intimement de Zanast El-Raj

## **Mécaniques**

### **Pouvoir & Handicap**

- **Et Consumimur Igni**  
La Thaumaturgie du Feu, que vous avez hérité de votre mère, vous confère le pouvoir de contrôler des flammes purificatrices. Pour 1 PA, vous pouvez entourer de vos flammes un autre joueur pour le soumettre à votre jugement. En présence d'un MJ, posez une question à ce joueur : s'il répond la vérité, rien ne se passe; s'il ne dit rien, il perdra 1 PA; s'il ment, il perdra 2PA. Le MJ ne vous dira pas si le joueur perd des PA.
- **Dans la foi et dans la loi**  
Votre mauvais tempérament vous fait piquer des crises de colère assez facilement. Vous tolérez les incartades ponctuelles à la foi et à la loi si, après que vous l'ayez réprimandé sur le champ, le fautif se corrige rapidement. Mais dès que vous constatez que quelqu'un s'évertue à enfreindre les règles, poursuit des objectifs impies ou s'obstine dans ses erreurs, alors vous êtes hors de vous. Dans ce type de situation, vous n'hésitez pas à hurler et à condamner vertement, s'il le faut publiquement, la personne en question.

### **Objet sur vous**

Aucun

## Contenu de votre chambre

- La corbeille est pleine de brouillons raturés de lettre. L'auteur essayait visiblement de trouver une formulation polie-mais-pas-trop pour demander au Sultan de se rencontrer dans les jardins du palais.
- Un rapport de l'Inquisition qui détaille l'histoire et les légendes autour de la lampe rhizomée, et qui recommande sa destruction pure et simple dans le cadre de la politique OPUS
- Un médaillon en lin avec un cartouche de verre et de bois contenant une fleur séchée. Au dos est écrit en sphyrien "Sphyr nous protège".

## Actions

### Avoir une intuition

- 1 : échec
- 2 à 5 : succès
- 6 : succès critique

### Enquêter

- 1 : échec
- 2 à 4 : succès
- 5 à 6 : succès critique

### Recopier

- 1 : échec
- 2 à 5 : succès
- 6 : succès critique

### Vérifier

- 1 : échec
- 2 à 3 : succès
- 4 à 6 : succès critique

### Ignorer le handicap

- 3 fois