

Murder Party

-

ALYSS/La Lampe Rhizomée

Morfessa CRAFT, *Recteur de l'Académie*

Apparence



Histoire

Morfessa Craft est née au Sylbra, un pays à l'opposé de Sakram par rapport à la Mare des Larmes. Doué en magie, Morfessa présentait un don particulier pour communiquer avec les fourmis, lui permettant notamment d'en glisser dans les moindres interstices et de partager ses sens avec elles. Ses facultés particulières l'amènèrent à être recruté par les services secrets de son pays, où il devint un maître espion hors pair. C'est dans les services secrets qu'il rencontra **Sybille**, une infiltratrice de terrain, avec qui il noua une relation intime et finit par se marier. Durant leur service, Sybille et Morfessa ne furent jamais en mission dans les actuels pays d'ALYSS. Leur tâche était dédiée à saboter l'Edar, voisin du Sylbra avec lequel ils étaient en guerre depuis des décennies. Sylbra et Edar restèrent totalement étrangers à la Guerre des Tulipes.

Néanmoins, vers la fin de la Guerre des Tulipes, une catastrophe surnaturelle insurmontable ravagea le Sylbra et l'Edar, qui les contraint à arrêter leur propre guerre et à faire émigrer leur population vers les autres pays de la Mare des Larmes. La catastrophe était telle qu'elle avait fini par rendre les deux pays complètement inaccessibles.

Comme la plupart des Sylbramides s'exilèrent en Vorpalie, plus proche pays voisin du Sylbra épargné par la catastrophe, le couple Craft se dit qu'il serait trop difficile de s'y faire une place correcte. Il opta au contraire pour la destination la moins privilégiée par ses compatriotes et demanda refuge à Sakram, diamétralement opposé à leur patrie.

Arrivés à Sakram juste après la guerre civile, les Craft profitèrent du trouble ambiant et usèrent de leur capacité à obtenir de bonnes informations pour s'installer confortablement. De fil en aiguille, ils se vendirent comme espions d'élite et intégrèrent le **Noir Manteau**, le service secret Sakraméen.

Du côté de Morfessa, tout se passa excellemment bien. En effet, il s'appuya sur le vaste et puissant réseau du Noir Manteau pour se frayer un chemin à l'Académie d'ALYSS nouvellement créée. Véritable encyclopédie sur pattes, il fit excellente impression aux cercles dirigeants de l'institution, qui finirent par lui décerner la charge suprême de **Recteur**.

Ce rôle lui alla à merveille. Diriger, même de loin, l'ensemble des professeurs, journalistes, artistes et archéologues de l'alliance conféra à Morfessa une connaissance profonde et inégalée de l'histoire, de la culture et de tous les rouages politiques modernes des pays d'ALYSS. Comme il avait conservé son poste de membre de Noir Manteau, Morfessa devint ainsi l'un des personnages les mieux informés et les plus influents d'ALYSS. Pour autant, sa vie n'était pas un long fleuve tranquille.

Tout d'abord, il dut apprendre à lutter contre **le Grand Kongaku**, un institut des Sans-cœurs, peuple étranger à ALYSS et dénué de sentiments. Cet institut a pour mission de dérober le plus grand nombre d'artefacts possible dans le territoire même d'ALYSS : c'est pourquoi ses émissaires entrent souvent en conflit direct avec les Collecteurs de l'Académie. La puissance du Grand Kongaku réside dans son réseau d'espions constitué d'infiltrés dans toute la société Alysséenne, à qui sont souvent promises de juteuses récompenses financières en contrepartie de leur trahison.

Ensuite, à l'intérieur d'ALYSS, Morfessa dut apprendre à protéger des autres Grands Électeurs son pré carré. Par exemple, il ne put rien faire contre la promulgation de la politique OPUS de **l'Empereur Sphyrien** et de la **Pontifex Maxima**. Cette politique eut l'humiliante conséquence que les Censeurs soient membres des Collecteurs de l'Académie, alors qu'ils étaient nommés par l'Inquisition et que leur seul travail soit de détruire des objets culturels. Tout au plus Morfessa pouvait-il révoquer les Censeurs trop zélés dans leur travail, même s'ils seraient inévitablement remplacés par d'autres suppôts de l'Inquisition.

Pour compenser cette humiliation, Morfessa introduisit plusieurs Noir Manteaux dans les rangs de l'Inquisition et de l'administration Sphyrienne. L'un de ses plus beaux tours de passe-passe reste la nomination de **Philétairos** comme Juste de l'Inquisition. Ancien légionnaire Sphyrien, il déserta pendant la Guerre des Tulipes pour rejoindre les putschistes Équilibristes, qu'il trahit à nouveau pour rejoindre les Sakraméens Radicaux, pour finir naturellement avec le Noir Manteau. Morfessa organisa le simulacre de sa mort après la guerre pour lui faire changer d'identité et ainsi organiser son retour dans son pays natal, où il devint juge aux affaires de trafic d'art. Depuis, chaque fois que Philétairos procède à une condamnation, il substitue les pièces à conviction par des contrefaçons, et envoie à Morfessa la véritable œuvre. En bientôt 10 ans de service, Philétairos n'a jamais été découvert et continue fidèlement sa tâche.

Du côté de Sybille, les choses furent plus compliquées. Une expédition à laquelle elle participait dans le désert Sakraméen pour le Noir Manteau, qui cherchait à éliminer les dernières poches rebelles Equilibristes, tourna mal. Prise dans un rituel encore parfaitement mystérieux aujourd'hui, une deuxième âme s'implanta dans son corps : celle de **l'Oracle du Silence**, une entité chargée de préserver le culte de **Nothledge** parmi les croyants.

Depuis, Sybille et l'Oracle partagent le même corps par alternance, sans jamais prévenir quand elles vont échanger. Ce qui peut se révéler gênant... Comme si ça ne suffisait pas, Sybille doit aider l'Oracle dans sa tâche de sauvegarde de l'Équibrisme. Elle alla jusqu'à se rapprocher du **Sultan** à cette fin. Sa confiance gagnée, Sybille lui fit réinstaurer en secret le **Prieuré de Nothledge**, une institution Sakraméenne dédiée au culte de Nothledge, historiquement membre du conseil du Sultan mais abolie par l'Inquisition. Sybille en prit la direction avec le titre d'Oracle du Silence, et reçut entre autres la tâche de sauvegarder le passé Équilibriste de Sakram.

Parmi les mesures prises par le Prieuré de Nothledge, les actions de sauvegarde des trésors archéologiques de l'Équibrisme s'opposent directement à la politique OPUS. Régulièrement, des archéologues du Noir Manteau récupèrent des objets religieux ciblés par les Censeurs d'OPUS et les entreposent au Palais de la capitale dans une salle secrète, où ces objets attendent le jour où ils pourront servir à nouveau.

Rôle dans la Murder Party

Il y a quelques mois, Morfessa a reçu un courrier de **l'Empereur Sphyrien** lui demandant, contre monnaie sonnante et trébuchante, de mettre ses Collecteurs au travail pour

lui procurer un objet appelé **Lampe Rhizomée**, avec seulement quelques vagues informations (comprendre : des légendes) à son sujet.

Curieux, Morfessa fit quelques recherches supplémentaires avant de répondre, et apprit qu'il s'agissait d'une antiquité lagidienne, créée par un Sphyrien dévoué à Nothledge et qu'on avait vu la dernière fois à Sakram. Au vu des lourdes tensions diplomatiques entre Sakram et l'Empire au sujet de la Lagidie, que Titus recherche un tel artefact ne pouvait être une simple lubie. Il fallait connaître la raison de la demande.

Le Recteur avança qu'après une étude préliminaire, les recherches et les fouilles pour un objet aussi petit, intraversable et ancien avec une base d'informations aussi légère allaient coûter plus cher que l'argent proposé par Titus et lui proposa donc soit de payer plus cher, soit de lui dire pourquoi il voulait la lampe. La réponse de Titus parvint rapidement, où il acceptait sans négocier le nouveau prix. Ce refus obstiné de dire la vérité aiguïsa d'autant plus la curiosité de Morfessa, qui profita de l'après-réunion d'un concile des Grands Électeurs pour prendre l'Empereur à part et le cuisiner sans lettres interposées.

Morfessa lui annonça cette fois que la Lampe Rhizomée ayant de toute évidence des liens avec l'Équilibrisme, il prenait des risques en partant à sa recherche et qu'il devrait payer cher pour éviter que les Censeurs tombent sur l'expédition. Il annonça alors une surcharge exorbitante pour le dédommagement, qu'il était sûr que Titus ne paierait pas.

Malgré cela, Titus hésita longtemps à choisir. Il accepta tout de même de donner sa raison. Il tira de sa poche un porte-nom Sphyrien de la dernière guerre gravé *Adonis Tryphon* et dit seulement, la voix tremblante : "Un camarade a donné sa vie pour une lampe, mais il repose sans sépulture. Elle fera la moindre des pierres tombales". Bouleversé par cette confidence, Morfessa ne poussa pas l'interrogatoire plus loin.

Il voulut faire des recherches sur le passé dans la légion de Titus, mais ne trouva rien. Avait-il menti ? Mais alors, comment s'était-il retrouvé en possession du porte-nom ? Et surtout, comment expliquer dans ce cas qu'il ait eu l'air si émotionnellement troublé, lui qui n'avait jamais fait preuve de capacité de comédien en 10 ans de Grand Électeur ?

Cela piqua la curiosité de Morfessa. Quel était le véritable passé de Titus Quantus ? Comment ce parfait inconnu s'était-il fait adouber Empereur par **Amelia Magnacarta** après la guerre ? En apprendre plus sur la Lampe Rhizomée semblait être un bon départ pour creuser l'affaire. Morfessa accepta donc la mission, au deuxième prix qu'il avait proposé à l'Empereur.

Il fit chercher le meilleur expert possible pour une telle mission et on lui présenta **Sobekyoni**. Lagidienne de naissance, elle avait rejoint les Collecteurs par passion pour l'archéologie, et elle avait intégré très jeune grâce à des compétences exceptionnelles. Pour parfaire le CV, sa thèse de recherche portait sur les lampes Sakraméennes antiques.

Morfessa fut averti que des émissaires du **Grand Kongaku** étaient aussi sur la piste de la Lampe, ce que Sobekyoni confirma dans un premier temps, avant de dire qu'elle avait écarté le danger. Bref, en quelques mois, elle accomplit brillamment sa mission : tout allait pour le mieux.

Néanmoins, un beau jour, sans qu'il ne comprenne pourquoi, le **Sultan de Sakram** vint le voir pour le féliciter d'avoir mis à jour la lampe, et lui annonça la tenue prochaine d'une grande réception au palais pour fêter l'événement. Les bras lui en tombèrent. Cela jetait par la fenêtre

tout son plan et le mettait dans une situation particulièrement précaire vis-à-vis de Titus ; en même temps, Morfessa ne pouvait pas avouer à Zanast qu'il comptait exfiltrer de Sakram une lampe à caractère Équilibriste pour la donner à son principal rival politique...

Il fit part du problème à son client, qui proposa pour y remédier un plan audacieux : échanger la lampe exposée pour une contrefaçon. L'idée était risquée mais permettait sans trop de concessions de garder la face des deux côtés. Morfessa accepta, mais eut une nouvelle mauvaise surprise en apprenant que le voleur choisi par Titus pour procéder à la subtilisation était **Scipion le Sakraméen**, un Censeur. Outre que Morfessa n'apprécie pas personnellement cette caste, il allait devoir l'inviter publiquement à la réception, ce qui ne serait certainement pas du goût de Zanast et de l'**Oracle du Silence**...

Pour éviter les mauvaises surprises avec cet individu, Morfessa invita à son tour à la réception l'excellent Noir Manteau **Philétairos**. De toute façon, Philétairos devait lui faire parvenir le dernier artefact qu'il avait détourné, faisant ainsi d'une pierre deux coups. Cependant, pour éviter les soupçons, il demanda à **Sybille** de l'inviter officiellement plutôt que de le faire lui-même.

Vos actions de la veille

Dès votre arrivée, **Zanast** vous a interpellé pour **dîner** avec lui au **Salon de thé**. Il vous a chaudement félicité pour votre brillante idée d'avoir fait chercher la lampe Rhizomée, dont l'exhumation s'aligne parfaitement avec tous ses objectifs politiques. Vous imaginez qu'il parlait de renforcer ses revendications sur la Lagidie et sur la sauvegarde de l'Équilibriste.

Ce repas imprévu vous a empêché de retrouver **Philétairos**, qui vous attendait au **Portail** pour vous remettre la **Lampe Oul**, son dernier artefact détourné avec son travail de magistrat.

En soirée, vous avez rejoint **Titus Quantus** et **Scipion le Sakraméen** au **hammam** afin de discuter du plan d'action. Il a été convenu que **dans la nuit**, **Scipion irait dans le salon des ambassadeurs** remplacer la Lampe Rhizomée par une copie convaincante, puis vous la remettrait en mains propres discrètement le lendemain. Vous pourrez alors remettre vous-même l'artefact à Titus, qui vous paiera en liquide sur le champ. Vous étiez contre car dans cette configuration, rien n'empêchait Scipion de directement donner l'objet à Titus, qui pourrait alors feindre de n'avoir rien reçu et ne pas vous payer ; mais la seule option plus sûre était de procéder vous-même au vol, ce qui était hors de question. Du reste, Titus vous montra qu'il avait effectivement amené l'argent prévu dans une mallette scellée dont il gardait la clé sur lui.

La nuit tombée, vous avez cherché **Philétairos** dans le palais pour qu'il vous remette la lampe Oul, en vain. Vous avez laissé tomber, en vous disant que vous le verriez bien le lendemain matin à la réception. Vous êtes donc reparti dans votre **chambre**, mais **votre femme** n'y était pas. Vous vous êtes quand même couché, mais au matin, elle n'était toujours pas rentrée.

Personnalité

Vous êtes avant tout un maître espion averse à la violence et au conflit ouvert. A l'époque de Sylbra, votre responsabilité était d'éviter les incidents diplomatiques, et ce rôle n'a finalement

pas tant changé maintenant que vous êtes Recteur de l'Académie. Vous ne supportez pas la violence et faites tout pour l'empêcher d'arriver.

C'est pour cette raison que vous êtes particulièrement à cheval sur l'étiquette. La politesse et la courtoisie sont pour vous les meilleurs outils du diplomate, et vous abondez toujours vos phrases de formules de politesse. Vous n'êtes jamais vulgaire. Il est hors de question qu'un interlocuteur se sente blessé par votre discours...Tant que vous ne l'avez pas voulu.

En effet, si au contraire un hôte ne respecte pas l'étiquette, vous ne manquez pas une occasion de le faire savoir par une pique bien sentie. Vous ne pouvez pas imposer à tout le monde une discipline de forme aussi stricte que la vôtre, mais il y a des choses sur lesquelles vous ne transigez pas. Les insultes, la diffamation, les attaques personnelles à votre égard sont immanquablement retournées au centuple...avec bienséance, toujours.

Vous n'avez jamais été religieux et même le dévouement de Sybille pour l'Équilibrisme n'y a rien changé. Néanmoins, vous savez que les croyants sont très sensibles sur leur religion : vous adaptez donc votre comportement et votre discours selon que vous parliez à un Équilibriste, un Radical ou un athée.

Enfin, vous êtes très curieux. Vous voulez toujours en savoir plus sur les gens et les choses, même pour des détails a priori insignifiants ou inutiles. En fait, vous êtes même un capitaliste de l'information; à tel point que vous aimez suivre la règle de "une information contre une autre". Enfin, seulement si votre interlocuteur est dur à cuire...Si vous pouvez avoir son information gratuitement, c'est encore mieux !

Phrases fétiches

- On perd en unité ce qu'on gagne en diversité.
- Ça n'a l'air de rien, mais il faut voir ça fini, évidemment...
- A Sophia, on fait comme les Sophiens
- Quand on voit ce que je vois et qu'on entend ce que j'entends, on a raison de savoir ce que je sais
- Confiez-vous sans crainte : avec moi, c'est motus et bouche cousue.

Relations aux autres personnages

Zanast El-Raj - *Sultan de Sakram*

Du fait des liens historiques entre l'Académie et Sakram, vous êtes un proche du Sultan. C'est pour protéger cette relation privilégiée que vous ne voudriez pas que cette histoire de Lampe Rhizomée vous mette en froid avec lui. En même temps, sa décision d'accaparer la Lampe Rhizomée pour Sakram alors que VOUS avez mandaté la mission était franchement contraire à l'étiquette...

Sybille Craft - *Conseillère du Sultan*

Il n'est pas toujours aisé de gérer la dualité d'âmes qui partage son corps. Vous ne vous ferez jamais aux basculements intempestifs du type "Tu voudras de la menthe dans ton thé, chéri ?" à "L'HEURE DU JUGEMENT A SONNÉ, LES FIDÈLES SE RASSEMBLENT SOUS LES ÉTOILES"

Sobekyoni - *Collectrice de l'Académie*

Une jeune archéologue visiblement pleine de ressources et de passion. Un peu trop, peut-être : comment a-t-elle fait pour retrouver aussi vite ce que des générations d'Équilibristes n'ont jamais déniché ?

Amelia Magnacarta - *Pontifex Maxima de l'Inquisition*

Certainement pas votre Grande Électrice préférée. Bruyante et colérique, elle refuse toujours le moindre compromis...Et pour couronner le tout, elle se fiche éperdument de l'étiquette, comme en témoigne son invitation de l'Empereur Sphyrien à la réception alors que rien ne l'y autorisait. Non mais où se croit-elle ? Dans une fête alcoolisée d'adolescents où tout est permis ?

Titus Quantus - *Empereur Sphyrien*

Sa présence à la réception ne vous arrange pas trop car c'est une pression supplémentaire...A-t-il demandé à Amelia de l'inviter ? Ou a-t-il été tiré ici contre son gré ?

Scipion le Sakraméen - *Collecteur de l'Académie*

Vous ne connaissiez pas personnellement ce Censeur avant hier soir. Des quelques échanges avec lui, vous pouvez seulement dire qu'il avait l'air confiant dans sa capacité à réaliser la tâche qu'on lui a confiée.

Philétairos - *Juste de l'Inquisition*

De la même manière que vous êtes en mesure de révoquer les Censeurs de l'Académie nommés par l'Inquisition, Amélia peut révoquer ce magistrat de l'Inquisition que vous avez (discrètement) nommé. Sauf que dans le cas de Philétairos, vous n'aurez pas une seconde occasion avant longtemps. Sa présence à la réception vous aide, mais elle l'expose beaucoup au danger. Vous devez protéger son poste.

Objectifs

- Être payé par Titus
- Ne pas vous mettre du mauvais côté de Zanast et de Sybille
- Récupérer la Lampe Oul
- Vous prémunir d'une attaque des émissaires du Grand Kongaku
- Protéger la position privilégiée de Philétairos
- En apprendre plus sur le passé de Titus

Mécaniques

Pouvoirs & Handicap

- **Académicien**
Vous savez distinguer les contrefaçons des véritables antiquités en dépendant 1PA.
- **Murmurer aux Myrmidons**
Vous possédez une magie rarissime dans ALYSS qui vous permet d'héberger des fourmis dans votre corps et de partager vos sens avec elles. Pour 1 PA, vous pouvez désigner un lieu ou un joueur; le MJ vous racontera la prochaine action faite dans ce lieu, ou la prochaine action faite par ce joueur. Vous pouvez également attacher une fourmi à un objet : dans ce cas le MJ vous préviendra chaque fois que cet objet changera de lieu ou de mains.
- **L'Étiquette avant tout**
Vous détestez la confrontation et essayez toujours d'arrondir les angles. Quand vous parlez à quelqu'un, vous ne pouvez ni lui refuser un service qu'il vous demande, ni l'accuser d'un mal directement. Vous n'avez en revanche aucun scrupule pour casser du sucre sur le dos des gens.

Objet sur vous

Aucun

Vos affaires dans votre chambre

- Un outil d'encodage et de décodage de texte. Permet de décoder les lettres cryptées avec ce même système.
- Un vivarium à fourmis. Vous sentez qu'elles ont quelque chose de magique, mais pas du genre qu'on trouve normalement dans ALYSS. Vraisemblablement, c'est une magie de transmission de l'information à distance.
- Une lettre cryptée
[CHIFFRE] > Dans cette lettre anonyme, l'expéditeur assure à son destinataire qu'il lui remettra en mains propres la Lampe Oul la prochaine fois qu'il le verra, c'est-à-dire pour aujourd'hui

Actions

Avoir une intuition

1 : échec

2 à 3 : succès

4 à 6 : succès critique

Enquêter

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

Recopier

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

Vérifier

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

Ignorer le handicap

1 fois