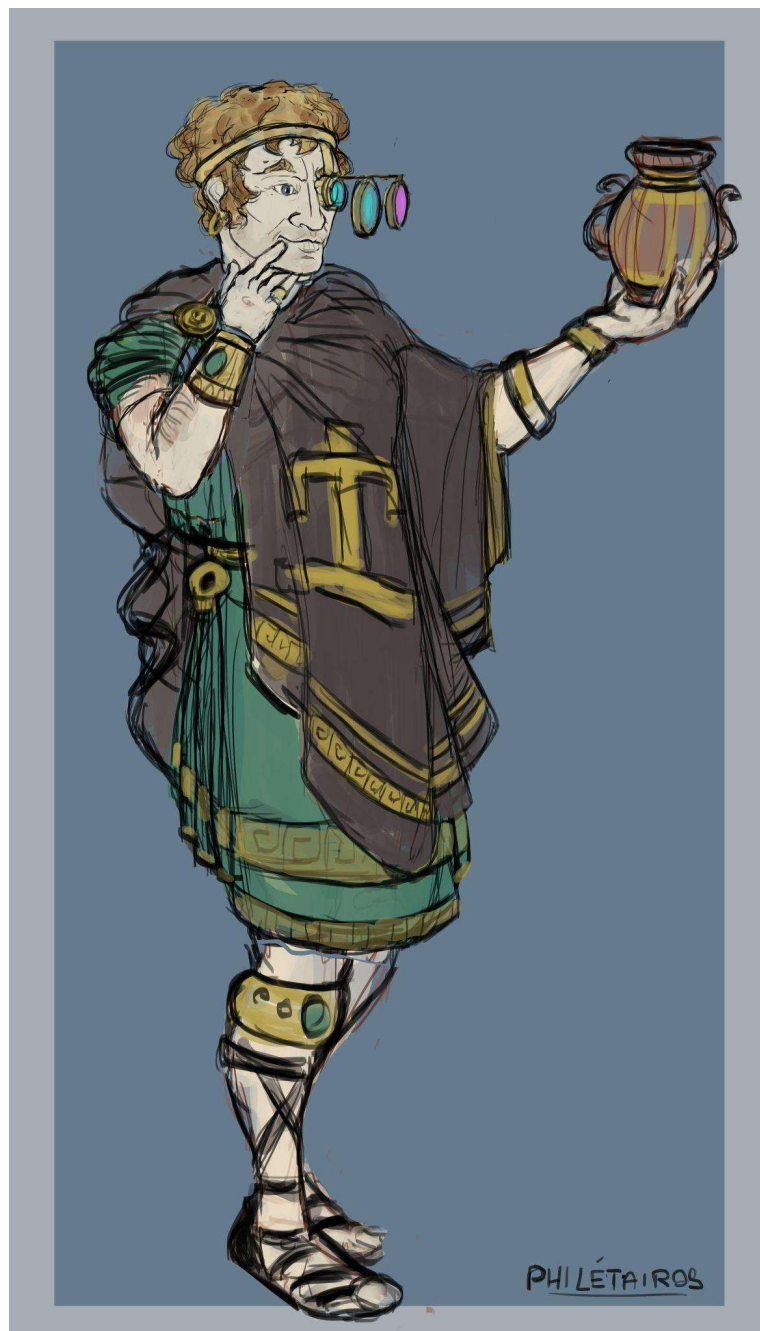


Murder Party  
-  
ALYSS/La Lampe Rhizomée

Philétairos, *Juste de l'Inquisition*

**Apparence**



# Histoire

Un jour, un esprit du désert fut enfermé dans une lampe. Il ne pouvait plus voir et entendre que par l'orifice prévu pour la flamme de sa prison. Il protesta, mais le mage qui l'avait enfermé l'ignora. Sans cesse, le mage lui posait des questions absurdes, sans queue ni tête, et l'esprit ni ne savait ni ne voulait répondre.

L'esprit finit un jour par se dire que la seule chance de sortir était de contenter le mage. Alors il se mit à répondre à ses questions, en racontant n'importe quoi. Mais le mage avait l'air satisfait. Cet échange dura des années, mais n'aboutit à rien. Le mage mourut, on enferma la lampe dans son sarcophage, et l'esprit n'entendit ni ne vit plus rien.

Des siècles passèrent. Un jour il vit à travers l'orifice une lumière. Il pensait son calvaire terminé. On tira la lampe du sarcophage, on la posa sur une stèle, et on referma la porte de la pièce. L'esprit était de nouveau dans le noir.

Des siècles passèrent. Un jour il vit à travers l'orifice une lumière, et entendit beaucoup de bruit. On sortit enfin la lampe de la pièce sombre. La lumière du soleil aveugla l'esprit, mais il était heureux de pouvoir enfin la voir.

On chargea la lampe dans une carriole, et l'esprit vit le désert, et enfin, une ville.

## Vos actions de la veille

**En fin d'après-midi**, votre lampe a été déposée en plein milieu d'une **très belle pièce lumineuse et richement ornée**.

Quand **la nuit** est tombée, un individu a pris la lampe et l'a mise sous son manteau. Ensuite, vous avez entendu une succession de cris, de grognements, de soupirs, de halètements et enfin de gémissements. La lampe est sortie du manteau, et vous avez vu le ciel étoilé à travers l'orifice de la lampe.

Deux personnes tenaient la lampe dans leurs mains. L'une d'entre elles a frotté la lampe, et vous êtes sorti de votre prison. Vous étiez en haut d'**une tour, au sud-ouest du temple du palais**. Mais à ce moment, celui qui avait frotté est tombé dans le vide.

Pour secourir votre libérateur, vous n'avez eu d'autre choix que d'investir son corps pour tenter d'en amortir l'impact au sol par magie. Vous vous êtes écrasé sur un arbre du jardin en contrebas, qui a également aidé à amortir votre chute.

La **lampe n'était pas à côté de vous**, mais vous sentiez que vous y étiez toujours rattaché.

Vous avez alors déambulé dans tout le palais pour comprendre ce qui vous arrivait. Quand vous êtes arrivé dans le Salon des Ambassadeurs ce matin, vous avez été surpris de voir que la lampe était revenue sur sa stèle.

## Rôle dans la Murder Party

Vous êtes le djinn de la Lampe Rhizomée et vous venez de prendre possession du corps du dénommé **Philétiros**. Toutes les informations que vous avez lues jusqu'à présent sont ce que vous avez déduit de votre environnement depuis votre incarnation.

Le sort qui vous a permis de prendre possession de son corps va bientôt s'épuiser. A ce moment, vous retournerez dans la lampe. D'ici là, vous comptez profiter un maximum de votre incarnation pour faire ce que vous devez et voulez faire.

D'abord, il ne faut pas que vous causiez du tort à Philétiros pendant que vous empruntez son corps. A la réception, peut-être que des gens attendent des choses de lui, tandis que d'autres le menacent. Quoi qu'il en soit, vous devez protéger sa vie et son statut, et tenter d'accomplir ce qu'il était venu faire. Vous ne voulez pas porter préjudice à ce monsieur alors que vous vous êtes accaparé son corps.

Ensuite, vous ne voulez pas qu'on apprenne que vous êtes le djinn de la lampe, cela briserait votre sort de possession immédiatement.

Enfin, quand vous avez lu le texte lacunaire de la stèle dans le Salon des Ambassadeurs, vous y avez vu une chance de salut. En effet, vous vous êtes rendu compte que le texte est similaire en de nombreux points à celui prononcé par le mage lorsqu'il vous a enfermé. Or, la formule magique pour briser un sort est souvent la même que pour le lancer, avec quelques variations de sens dans le texte qui permettent de les différencier. Seulement, le texte étant incomplet, il va falloir trouver les bons morceaux manquants : c'est-à-dire ceux dont le sens encourage votre libération hors de la lampe.

Il y a fort à parier qu'une fois le texte complet, il ne sera pas long avant que quelqu'un le prononce devant la lampe, même s'il n'a pas du tout en tête de procéder à un contre-sortilège. Une fois que ce sera fait, vous serez libre. D'ailleurs, le fait que la lampe ait été déplacée après la mort du mage et posée sur cette stèle laisse entendre qu'il était prévu de faire lire à quelqu'un son texte pour briser le sort.

Pour y arriver, il va falloir convaincre les gens qui s'approcheront de la lampe dans le futur que le texte de la stèle est celui que vous vouliez qu'il soit. Le meilleur moyen pour cela étant de passer par le rapport sur la découverte de la lampe qui sera publié et lu partout.

Vous allez donc essayer d'influencer **Sobekyoni**, responsable du rendu final de l'article, pour que le texte de la stèle qu'elle publie soit un texte qui enjoigne à la liberté.

## Personnalité

Vous devez essayer de deviner et d'affecter la personnalité de Philétiros.

Évidemment, votre naturel va reprendre le dessus de temps en temps...Cela fait 1200 ans que vous n'avez plus vu la lumière du jour ni parlé à un être doué de conscience, donc vous êtes un peu excité à l'idée de simplement pouvoir bouger et parler.

#### **Phrases fétiches**

- Les temps ont bien changé...
- C'est chouette ça dites donc, c'est nouveau ?
- J'aime profiter de l'air frais
- On se sent un peu serrés ici, non ?
- Je déteste qu'on me laisse dans le noir
- C'était pas mieux avant

## **Relations aux autres personnages**

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

Vous ne savez rien d'autre que ce que tout le monde sait.

### **Sybille Craft** - *Conseillère du Sultan*

C'est elle qui a invité Philétairos à la réception.

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

Vous ne savez rien d'autre que ce que tout le monde sait.

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

C'est elle qui a sorti la lampe de plusieurs siècles de noir absolu et qui va rédiger l'article de la découverte de la lampe.

### **Amelia Magnacarta** - *Pontifex Maxima*

Vous ne savez rien d'autre que ce que tout le monde sait.

### **Titus Quantus** - *Collecteur de l'Académie*

Vous ne savez rien d'autre que ce que tout le monde sait.

### **Scipion le Sakraméen**- *Juste de l'Inquisition*

Vous ne savez rien d'autre que ce que tout le monde sait.

# Objectifs

- Ne pas compromettre Philétaïros et accomplir ce pour quoi il est venu
- Ne pas laisser révéler que vous n'êtes pas Philétaïros
- Faire en sorte que le texte de la stèle publié dans l'article évoque le plus possible la notion de remise en liberté
- Apprendre le maximum de choses sur tout le monde

# Mécaniques

## Pouvoir & Handicap

- **Jugement du désert**  
Votre nature d'esprit vous offre une bonne connexion à la pensée des mortels. Vous possédez le pouvoir de sonder l'âme des individus afin de révéler leurs secrets. Pour 1PA, vous pouvez demander au MJ qu'il vous explique le pouvoir ou le handicap d'un joueur, et pourquoi il le possède.
- **L'estime du savoir**  
Vous venez de vous incarner pour la première fois en 1200 ans et avez hâte de profiter du monde. Vous devez rattraper le temps perdu et ne pouvez retenir votre excitation. Quand vous discutez avec quelqu'un, vous ne pouvez pas arrêter vous-même la conversation, c'est l'interlocuteur qui doit y mettre un terme. Dès qu'il y a un blanc dans la conversation, vous posez sans cesse des questions, même complètement inutiles, juste parce que vous êtes heureux de pouvoir parler à des gens et d'apprendre de nouvelles choses.

## Objet sur vous

Une lampe ancienne en très bon état, sculptée dans de l'obsidienne. La lampe est clairement magique, mais vous ne savez pas ce qu'elle peut faire.

## Contenu de votre chambre

- Lettre cryptée
- Un volumineux dossier qui récapitule tous les procès que Philétaïros a présidé ces 6 derniers mois. La dernière affaire concernait la vente aux enchères, interdite, d'une antiquité sphyrienne nommée Lampe Oul
- Une médaille de guerre sakraméenne décernée aux agents ayant risqué leur vie au milieu des camps rebelles, décernée à un certain *Pergame*.
- Une lampe ancienne en très bon état, dorée et luisante. C'est la Lampe Oul.

## Actions

Avoir une intuition

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

### **Enquêter**

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

### **Recopier**

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

### **Vérifier**

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

### **Ignorer le handicap**

2 fois