

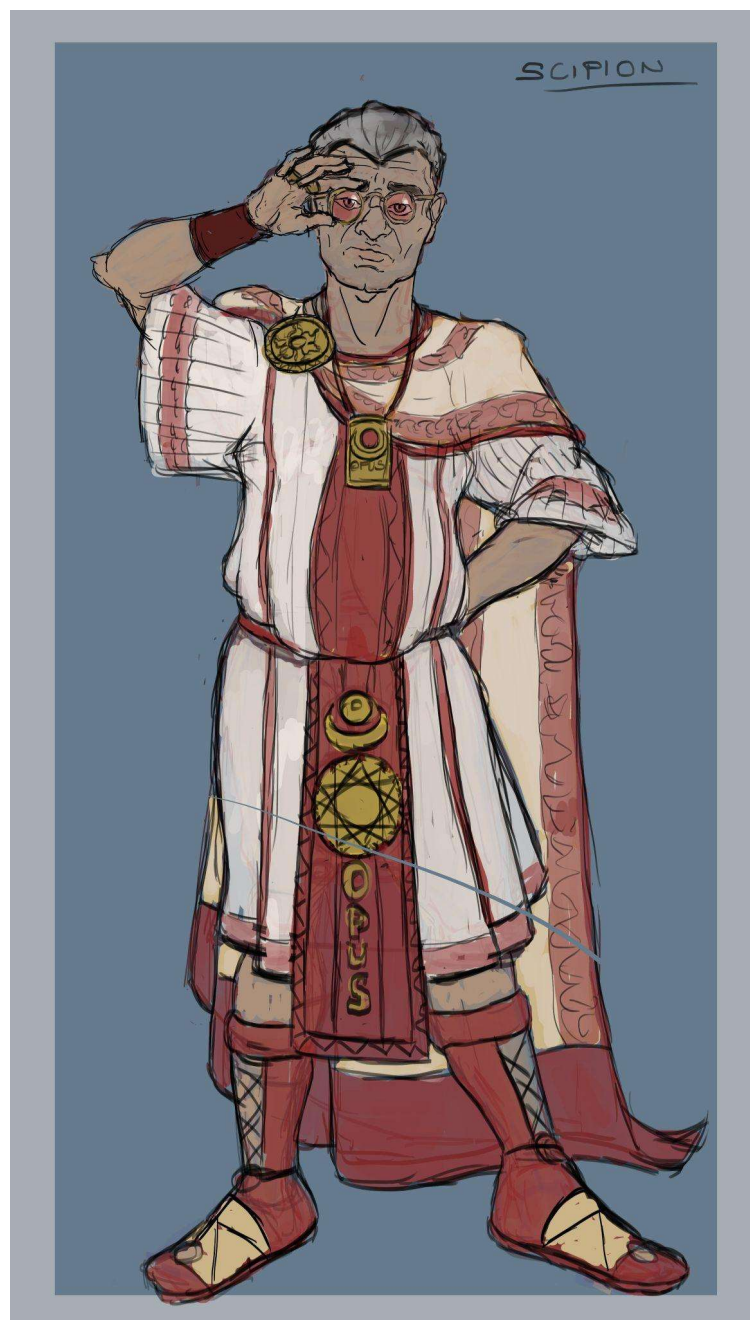
Murder Party

-

ALYSS/La Lampe Rhizomée

Scipion le Sakraméen, *Collecteur de l'Académie*

Apparence



Histoire

Pontius Pilatus Scipio naquit à Sakram dans la famille de diplomates Sphyriens qui travaillaient à l'ambassade. Il y vécut toute son enfance et y fit son éducation. Sous l'influence de ses parents diplomates, il acquit très tôt une certaine connaissance du pays de Sakram et de son histoire avec l'Empire Sphyrien.

Il quitta Sakram pour faire ses grandes études dans sa patrie, mais il y fut mal reçu. Son université, réservée à une certaine élite patricienne de la capitale, se gaussait de son léger accent Sakraméen, de son teint de peau différent dû au soleil du désert, et surtout de son physique assez ingrat. C'est là qu'il acquit le surnom de *Scipion le Sakraméen*, qui lui resta toute sa vie.

Forcé de vivre reclus, il apprit à trouver de la joie dans des activités plus solitaires, nommément l'art. Scipion se passionna pour l'architecture, la peinture, la sculpture, la musique, enfin tout ce que les humains avaient pu inventer et qu'il trouvait beau. Il s'essaya un temps à produire lui-même et à façonner de ses mains de l'art, mais il n'y parvint jamais. Il lui manquait une sensibilité, une émotion à donner à l'œuvre. Alors il se contenta d'observer et de profiter de ce que les autres avant lui avaient pu créer.

Ses études terminées, Scipion était meilleur critique d'art que diplomate. Mais tradition familiale oblige, il repartit pour Sakram continuer le travail de ses parents. Ce n'était pas si mal : non seulement il avait beaucoup de temps libre pour profiter de sa passion, mais en plus sa position de dignitaire lui donnait un accès privilégié à toute la scène artistique Sakraméenne. Sa façon de travailler était très différente de celle de ses parents. Homme reclus et introverti, Scipion n'était pas du genre à nouer des relations dans les dîners mondains. Il était plutôt adepte des sociétés secrètes, des rumeurs d'en bas, de l'envers du décor. Il se rapprocha des milieux interlopes, où la discrétion était de mise et où personne ne s'intéressait aux qualités qui lui avaient fait défaut dans sa jeunesse.

Au fil des années, il se bâtit un vaste réseau d'informateurs souterrains à travers Sakram et l'Empire Sphyrien qui ne lui fit jamais défaut.

Lorsque la guerre civile éclata à Sakram, il fut rappelé pour une courte durée, juste le temps que l'Empire décide de rejoindre la guerre. De diplomate, il devint informateur militaire. S'appuyant sur son propre réseau et sa vaste connaissance de Sakram, il fournit aux armées de l'empire de précieuses informations sur les manières de procédés de leurs ennemis et sur la façon de penser des Équilibristes. Sa véritable motivation, dans son poste, était de s'accaparer en toute discrétion les trésors Sakraméens laissés à l'abandon par les ravages de la guerre.

Un jour, il prévint la légion que la **Lampe Réserve Noir**, un artefact lié au culte de **Nothledge**, était visé par les rebelles Equilibristes. La lampe, objet de grand pouvoir, ne devait pas tomber dans leurs mains. La légende racontait qu'elle était habitée d'un esprit omniscient capable de répondre à n'importe quelle question fermée.

Initialement, Scipion voulait s'occuper lui-même de la lampe pour se l'approprier discrètement, mais il préféra finalement ne pas prendre le risque au vu de la détermination de leurs ennemis pour s'en emparer. Il valait mieux abandonner une lampe qu'abandonner sa vie.

L'histoire lui donna raison. La centurie de **Sosibius** fut décimée par l'opération de récupération et on n'entendit plus jamais parler de la Lampe Réserve Noir. Une chose l'intrigua cependant. Du carnage ne survécurent que 2 légionnaires : le vétéran **Livius** et le centurion Sosibius, qui fut le seul à en parler. Ce dernier raconta que, comme ils étaient encerclés par les ennemis, un légionnaire avait utilisé l'artefact dans une tentative désespérée pour se défendre contre les ceux qui les encerclaient ; mais le pouvoir de la lampe, pur artefact de désolation comme on s'y attendait d'un artefact Équilibriste, avait décimé la centurie barricadée au lieu de la sauver. Cette histoire ne correspondait en rien à ce que Scipion connaissait de la lampe.

Il en reçut une autre version quelques semaines plus tard quand l'autre survivant, **Livius**, vint le rencontrer pour lui demander de l'aider à organiser sa **désertion** pour repartir chez lui. En soit, nombreux étaient les légionnaires dépités de la guerre à venir lui demander ce genre de passe-passe. Mais le cas de Livius était particulier. Scipion lui offrit une ristourne en échange de sa version des faits de l'opération de la Lampe Réserve Noir.

Le légionnaire lui raconta que les équilibristes qui les avaient encerclés avaient promis de les épargner s'ils leur donnaient la lampe sans broncher. Un combat avait alors éclaté entre deux légionnaires pour la possession de la lampe, l'un voulant la donner aux ennemis et l'autre, persuadé que c'était un mensonge, voulant la cacher et mourir avec honneur. Le premier tua le second et partit avec Sosibius remettre la lampe aux assaillants. Ceux-ci ne tinrent pas leur parole et anéantirent la centurie barricadée.

Evidemment, Livius étant moins haut gradé que Sosibius, il n'avait aucun moyen de faire valoir sa version des faits à la hiérarchie.

Satisfait de son histoire, Scipion l'aida à repartir pour sa terre natale. Comme Livius deviendrait déserteur, il lui fallait une nouvelle identité pour sa nouvelle vie. Il prit alors le nom de **Titus Quantus**.

Par la suite, convaincu que **Sosibius** était devenu un espion au sein de l'armée Sphyrienne, Scipion le traqua pour mettre à jour sa trahison. Quand il le fit saisir par des gardes, il le questionna sur le devenir de la Lampe Réserve Noir, mais en dehors du fait qu'elle était aux mains des Équilibristes, il ne savait rien. Devenu inutile, Scipion l'exécuta.

La guerre prit fin et Scipion attendit sa prochaine mission de l'Empire. Quelques mois plus tard, il apprit avec surprise que son déserteur était devenu **Empereur**.

A cette époque, Scipion était fatigué. Même s'il avait réussi à tirer parti de la guerre, elle l'avait abîmé, qu'il le veuille ou non. Déjà pas très sentimental avant, la Guerre des Tulipes avait achevé de le rendre froid et indifférent aux choses. Seule la beauté pure et objective de l'art continuait de le faire sourire.

C'est à force de ruminer sur sa condition qu'il se transforma finalement en **Sans-coeur**, c'est-à-dire un être dépourvu de sentiments. Ceux-ci étant mal vus dans ALYSS, il se renseigna via son réseau sur les différentes façons de rejoindre le lointain pays de ses nouveaux compatriotes.

C'est ainsi qu'il fut mis en contact avec le **Grand Kongaku**, une institution Sans-coeur vouée à la préservation archéologique d'artefacts du monde entier. Séduit par leur projet, Scipion se mit à leur service en échange d'y avoir un accès privilégié à vie. La perspective de pouvoir un jour vivre entouré de milliers d'oeuvres d'art du monde entier l'enivrait.

Sa mission, en tant qu'**émissaire du Grand Kongaku**, était de repérer et exfiltrer vers le pays des Sans-coeurs tous les artefacts de valeur qu'il pouvait trouver en ALYSS. Il renonça donc à révéler qu'il était devenu Sans-cœur pour rester dans ALYSS et se fit **Censeur à l'Académie** pour la politique **OPUS**. De cette façon, il aurait les moyens et le pouvoir de faire des recherches sur de nombreuses antiquités et, **sous couvert de les détruire**, pourrait les envoyer aux Sans-coeurs. De fait, l'Inquisition ne pourrait pas lui reprocher de propager l'Équilibrisme...

Le subterfuge fonctionna à merveille. La plupart du temps, il tombait sur des breloques familiales vaguement liées à Nothledge, d'intérêt artistique et historique inexistant. Mais parfois, il avait la chance de tomber sur de véritables trésors d'époque. Alors, il mettait de côté l'original, en fabriquait une copie bluffante, et donnait cette dernière à l'Inquisition pour destruction.

Expert de l'art sakraméen, Scipion savait toujours où chercher. Son efficacité redoutable, aidée par sa nature froide et calculatrice de Sans-cœur, lui valut les louanges de l'Inquisition qui voyait en lui un héros de la lutte contre les dissidences religieuses.

Rôle dans la Murder Party

Scipion a été contacté il y a quelques semaines par **Titus Quantus**, avec qui il avait gardé contact après son accession à la l'imperium, pour lui arranger un casse original. Titus avait commandité la **Lampe Rhizomée** au **Recteur de l'Académie** en secret, mais comme le **Sultan** s'en était emparé juste après que la découverte ait eu lieu, ils devaient trouver un moyen de la récupérer. Titus voulait donc que Morfessa invite un voleur à la réception pour que ce dernier en profite pour échanger la lampe avec une contrefaçon.

En temps normal, pour ce genre d'opération, Scipion aurait trouvé un pion pour faire ce travail dangereux. Mais il avait reçu quelques temps avant un courrier du **Grand Kongaku** lui demandant de l'aide pour mettre la main sur cette exacte même lampe. D'autres émissaires avaient déjà été envoyés avant lui pour rafler directement la lampe, mais l'expédition de **Sobekyoni** les avait tous repoussés. Pour un tel défi, il fallait un expert, et il ne pouvait compter que sur lui-même.

Il se proposa donc lui-même pour réaliser le casse. Ce faisant, son objectif était de créer en secret une **deuxième contrefaçon de la lampe** et de la donner aux deux Grands Électeurs tout en gardant le véritable exemplaire pour lui.

La présence de la **Pontifex Maxima** à la réception, cependant, était imprévue et est problématique. Même si Scipion travaille techniquement à **l'Académie**, c'est surtout à **l'Inquisition** qu'il est redevable. Or, les sujets abordés par les dirigeants à cette réception vont évidemment beaucoup tourner autour de la religion et de l'art, c'est-à-dire les domaines de prédilection de Scipion. Il est donc probable qu'**Amelia** surveille qu'il fasse bien son rôle de **Censeur**.

La publication de l'article sur la découverte va notamment poser problème. A moins que la publication ne soit finalement interdite, il faudra faire attention à ce que la version du texte de

la stèle soit politiquement correcte, c'est-à-dire qu'elle évoque proprement le canon religieux **Radical** et non pas autre chose.

Vos actions de la veille

En arrivant, vous êtes allé au Salon des Ambassadeurs voir la Lampe Rhizomée pour en confectionner la contrefaçon plus tard.

A l'heure du **dîner**, vous avez demandé à un muezzin de vous faire visiter le **minaret nord est**. Votre objectif était de voir s'il y avait un passage que vous pourriez emprunter qui mènerait directement du Salon des Ambassadeurs à votre chambre, mais vous avez constaté que c'était impossible. Vous avez conclu que le seul passage possible consistait à longer le temple par le sud. En sortant du minaret dans le temple, vous avez croisé le **Sultan**, qui s'y installait sur un coussin.

En **soirée**, vous avez rejoint **Morfessa Craft** et **Titus Quantus** au **hammam** afin de discuter du plan d'action. Il a été convenu que **dans la nuit, vous iriez dans le Salon des Ambassadeurs** remplacer la Lampe Rhizomée par une copie convaincante, puis la remettriez en mains propres à Morfessa discrètement le lendemain. Il pourra alors remettre lui-même l'artefact à Titus, contre lequel il le paiera en liquide sur le champ avec la malette de billets qu'il a apportée.

Dans la **nuit**, vous avez fini de créer **deux contrefaçons** de la Lampe Rhizomée : une pour le Salon des Ambassadeurs et une pour Morfessa Craft. Puis vous vous êtes rendu masqué au **Salon des Ambassadeurs**, où vous n'avez eu aucun mal à procéder à l'échange.

Cependant, **en sortant de la salle**, vous avez été aperçu par **Sybille Craft**, qui vous a interpellé pour vous demander ce que vous faisiez. Vous avez immédiatement pris la fuite, et elle vous a donné la chasse. Quand vous êtes passé devant les **Jardins, Philétiros** qui s'y trouvait a vu votre course poursuite, et il s'est joint à Sybille pour vous pourchasser.

En tentant de les semer, vous vous êtes retrouvé au sommet du **minaret sud-ouest**, où, acculé, vous n'avez eu d'autre choix que de tenter de combattre vos assaillants. Malgré votre sous-nombre, vous avez fait jeu égal grâce au terrain qui leur était désavantageux. Sybille a eu particulièrement de mal à rendre utile sa **magie de téléportation**, qui brillait d'une **lumière violette** au milieu de la nuit.

Vous vous êtes d'abord débarrassé d'elle en la poussant dans le vide du haut du minaret. Mais, profitant de votre action audacieuse, Philétiros s'est jeté sur vous pour agripper la lampe volée. Le bougre ne voulait pas lâcher prise, mais en lui décochant un puissant coup de pied, vous l'avez envoyé valser par-dessus le balcon. Cependant, le choc a libéré la lampe de vos deux paires de mains et elle est tombée du minaret.

A ce stade, aller chercher la lampe était devenu trop risqué. Dans le noir, vous ne pouviez distinguer où elle était tombée, et Sybille allait revenir d'un instant à l'autre grâce à sa téléportation. Vous avez préféré fuir en espérant pouvoir rattraper les pots cassés le lendemain. Vous êtes alors retourné dans votre **chambre** pour y finir la nuit.

Personnalité

Vous êtes un Sans-cœur, un homme dépourvu d'émotions, et notamment d'amour, de haine, d'orgueil et de honte. Vous êtes égoïste, rationnel et privilégiez votre survie avant toute chose.

Malgré cela vous êtes un très mauvais comédien, car vous n'arrivez plus à comprendre comment les humains fonctionnent. Vous ne savez donc pas imiter leurs manières. Vous ne savez pas accorder votre visage et vos mimiques à ce que vous dites. Vous n'avez aucun souci pour dire l'inverse de ce que vous pensez, mais votre visage, lui, traduit toujours votre véritable opinion. Et de manière générale, votre opinion est : je m'en fiche.

La seule chose qui trouve grâce à vos yeux est l'art. On ne sent de vous une pointe d'excitation que quand il s'agit de parler, commenter, critiquer ou apprécier de l'art.

Phrases fétiches

- Le beau est une finalité sans fin qui plaît universellement sans concept
- Voici l'œuvre !
- Je m'en lave les mains.
- Êtes vous le roi des Henazfariens ?
- Ecoutez j'ai eu beau chercher partout, je n'ai pas trouvé ce que j'en avais à faire

Relations aux autres personnages

Zanast El-Raj - *Sultan de Sakram*

Des rumeurs circulent comme quoi le Sultan, malgré son allégeance Radicale, aurait des liens avec des poches Équilibristes de son pays.

Sybille Craft - *Conseillère du Sultan*

Malgré son rôle d'importance, vous n'avez pu obtenir que très peu d'informations sur elle en 10 ans. Vous trouvez louche qu'elle évade aussi facilement vos services de renseignement. Elle était hier soir au sommet du minaret et va sûrement essayer de comprendre qui était l'homme masqué qu'elle a combattu...

Morfessa Craft- *Recteur de l'Académie*

Il attend que vous lui remettiez la Lampe Rhizomée tel que prévu dans le contrat. Paradoxalement, il faudra être prudent car il doit savoir que le Grand Kongaku essaye de s'emparer de la lampe, et il sera sur ses gardes. C'est surtout de lui qu'il faudra protéger votre identité secrète.

Sobekyoni - *Collectrice de l'Académie*

Cette archéologue a été assez dégourdie pour repousser toutes les tentatives du Grand Kongaku de s'emparer de la lampe avant elle. Ce ne sera pas une mince affaire de la manipuler pour qu'elle écrive un article tel que l'Inquisition le souhaite.

Amelia Magnacarta - *Pontifex Maxima*

En tant que Censeur, vous êtes censé incarner sa volonté dans le cadre de la politique OPUS.

Titus Quantus - *Collecteur de l'Académie*

Votre client de l'opération de substitution de la Lampe Rhizomée.

Philétairos - *Juste de l'Inquisition*

Comme Sybille, il voudra sûrement enquêter à la réception pour savoir qui l'a combattu hier en haut du minaret. Vous ne vous expliquez pas qu'il ait survécu à sa chute.

Objectifs

- Être en possession de la vraie Lampe Rhizomée à la fin de la partie, et/ou d'autres artefacts précieux qui pourraient intéresser le Grand Kongaku.
- Remplir votre contrat auprès de Titus et Morfessa
- Influencer Sobekyoni pour que le texte de l'article publié soit de nature Radicale
- De manière générale, tout faire pour garder votre image de bon Censeur de l'Académie auprès de la Pontifex Maxima afin de garder votre poste

Mécaniques

Pouvoirs & Handicap

- **Ecce opus !**
Vous avez une longue expérience de trafic d'œuvres d'art derrière vous. Vous savez vous y prendre pour cacher les choses ou au contraire mettre en avant ce qui n'intéressait personne d'ordinaire. Dans un lieu, pour 1 PA, vous pouvez désigner au MJ un objet qui s'y trouve ; la prochaine fouille d'un joueur dans ce lieu trouvera forcément cet objet et aucun autre, même si c'est un succès critique. Vous pouvez le faire sur un objet que vous avez vous-même déposé dans ce lieu. De la même façon, après avoir décrypté un objet, vous pouvez payer 1PA pour que le prochain décryptage ne trouve que ce texte et aucun autre. Vous ne pouvez pas ajouter de texte à un objet.
- **Faussaire**
En dépensant 2 PA, vous pouvez créer une contrefaçon de n'importe quel artefact que vous avez vu récemment. Vous savez distinguer les contrefaçons des véritables antiquités sans dépenser de PA.

- **Sans-cœur du Feu**

En tant que Sans-cœur, vous avez perdu la plupart de vos émotions. Rien ne vous apporte de joie ou au contraire de tristesse. Vous observez tout avec une grande indifférence, peu de choses vous intéressent. Vous pouvez montrer de la surprise, mais vous ne savez plus comment vous montrer touché par les événements, en bien ou en mal. Même si quelqu'un vient vous annoncer avec gravité le décès d'un proche ou la destruction de votre maison, vous réagissez de la même manière que quand on vous rend la monnaie à la boulangerie.

Objet sur vous

Aucun

Contenu de votre chambre

- Un éventail de bois recouvert d'une estampe colorée représentant une montagne au printemps couverte de cerisiers en fleurs. Sur le côté, ce que vous supposez être une description du paysage est écrit en caractères Sans-cœur.
- Une lampe qui ressemble en tout point à celle exposée dans le salon des ambassadeurs.
- Un gros dossier récapitulant les destructions d'objets dont s'est occupé Scipion ces dernières années dans le cadre de la politique OPUS. Y sont notés les objets, où ils ont été trouvés, à qui ils appartenaient, leur description, une évaluation historique, et comment ils ont été détruits.

Actions

Avoir une intuition

1 à 4 : succès

5 à 6 : succès critique

Enquêter

1 à 4 : succès

5 à 6 : succès critique

Recopier

1 à 3 : succès

4 à 6 : succès critique

Vérifier

1 à 5 : succès

6 : succès critique

Ignorer le handicap

1 fois