

Murder Party  
-  
ALYSS/La Lampe Rhizomée

Titus Quantus, *Empereur Sphyrien*

**Apparence**



# Histoire

Livius naquit dans une famille de la classe moyenne de l'Empire Sphyrien au milieu de nombreux frères et sœurs. Chacun d'entre eux s'étant choisi un métier honorable, il ne grandit pas avec une pression particulière pour exercer telle ou telle activité, et n'acquiesça pas de penchant pour un domaine quelconque. Éduqué comme tout bon Sphyrien dans la morale **Radical** et le respect de l'Empire, il choisit sans trop se poser de question la "vocation par défaut" de ses compatriotes et rejoignit la **légion**. En dehors de la gloire de servir l'Empire, on en disait plein de belles choses : que le solde était bon, qu'on s'y faisait des amis pour la vie et qu'on en ressortait avec des terres et un statut social. Et puis, c'était un travail tranquille : il y avait longtemps que l'Empire n'avait pas été en guerre.

Cette dernière allégation resta vraie pendant 10 ans, durant lesquelles Livius traversa et découvrit l'Empire au rythme de ses affectations. Du solde, il ne vit pas grand-chose puisque, ne pouvant en profiter pendant son service, il envoyait tout à ses parents. Des amis, il s'en fit un seul : **Pergame**, qui n'avait rien en commun avec lui, ni de l'origine sociale ni de la personnalité. Mais, pour une raison ou une autre, ils s'entendaient bien. Des terres et du statut social, enfin, il n'eut absolument rien.

L'Empire, alors gouverné par le vice-Empereur **Ecto Perfecto**, prit part à la guerre civile Sakraméenne et Livius fut envoyé au front. Les combats, sanglants, décimaient les troupes mal équipées et mal entraînées pour le combat dans les dunes Sakraméennes. De la nouvelle chaire à canon venait constamment renflouer les troupes. Les **vétérans** comme Livius étaient épargnés à chaque fois de la première ligne et survécurent pour cette seule raison.

Un jour toutefois se présenta **Adonis Tryphon**, une nouvelle recrue qui se présenta comme un vétéran de la précédente guerre. De toute évidence mécontent d'avoir été rappelé, il devint compagnon de fortune de **Livius** et **Pergame**. Contrairement à **Livius** et **Pergame** qui ne vivaient que pour eux-mêmes, Adonis avait une famille qu'il avait laissée en **Lagidie** et avec laquelle il communiquait beaucoup.

Un jour, leur centurie fut envoyée dans un vieux temple **Équilibriste** pour y récupérer un artefact qui ne devait pas tomber dans les mains de l'ennemi, la **Lampe Réserve Noir**. Sur place, pendant que les légionnaires fouillaient de fond en comble l'endroit, ils furent encerclés par les troupes ennemies. Celles-ci lancèrent un ultimatum aux Sphyriens, leur ordonnant de leur remettre la lampe contre la vie sauve. Le centurion **Sosibius** voulait accéder à leur requête mais n'avait pas trouvé l'artefact; **Adonis**, au contraire, pensait qu'ils étaient condamnés à mourir et comptait tout du moins les empêcher de trouver la lampe, vu que lui avait mis la main dessus.

En l'apprenant, **Pergame** voulut le convaincre de donner la lampe au centurion pour les tirer d'affaire, mais Adonis refusa catégoriquement. Livius, lui, hésitait entre les deux options en penchant légèrement pour la vision d'Adonis. Un combat pour la lampe éclata entre les deux hommes, et Pergame tua son camarade. Livius resta interdit.

Le centurion et Pergame partirent en émissaire remettre la lampe aux assaillants, qui ne tinrent pas leur promesse. La centurie fut annihilée par les Équilibristes. A sa connaissance, seul Livius parvint à s'échapper.

Quand il revint au camp après des jours d'errance dans le désert, Livius découvrit que **Sosibius était vivant**, et arrivé bien avant lui. Il racontait partout qu'Adonis Tryphon avait utilisé l'artefact dans une tentative désespérée pour se défendre contre les ennemis 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 version ubuesque des faits et le retour sain et sauf de Sosibius au camp fit comprendre à Livius que le centurion avait dû échanger sa vie contre sa loyauté pour l'Empire auprès des Équilibristes. Quant à Pergame, moins haut gradé, il avait simplement dû être exécuté.

Si Livius donnait sa version des faits, ce serait sa parole contre celle de son supérieur, et il n'avait aucune chance. Il préféra faire profil bas et se tint loin de Sosibius, afin que ce dernier ne tente rien contre lui.

Dégoûté et plein de ressentiment, Livius commença à organiser son départ en avance de l'armée, rendu compliqué par le fait qu'il était bloqué à Sakram. Pendant ce temps, il eut l'occasion de vivre ou d'observer d'autres tragédies du même type. Il fut maigrement satisfait d'apprendre un jour par hasard que Sosibius était mort dans une embuscade.

Un jour, il fut mis en contact de **Scipion le Sakraméen**, l'informateur qui avait trouvé l'emplacement de la Lampe Réserve Noir. L'homme, d'une nature très différente des militaires, appartenait au monde des ombres. Il accepta d'organiser le retour sain et sauf de Livius dans l'Empire Sphyrien contre une somme coquette d'argent et la version des faits de Livius des événements de la Lampe Réserve Noir.

Livius accepta et quitta sur le champ la légion sans dire un mot, ce qui fut considéré comme une désertion. Mais il n'en avait cure. Scipion lui fit prendre une nouvelle identité, celle de **Titus Quantus**, et il rentra au pays. Devenu paria, il ne put rester longtemps avec sa famille. Il partit simplement dans un village reculé à l'ouest de l'Empire où personne ne le connaissait et s'y isola dans une cabane où il cultiva des choux.

Le bruit courut un jour que la nouvelle **Impératrice** donnait son pardon à tous les déserteurs dans la capitale. Piège ou pas piège, la question n'était pas là. Titus n'irait pas car il ne comptait pas réintégrer cette société Sphyrienne, qui pavanait en héros ses soldats et son armée alors qu'ils étaient chacun bâtis sur un amoncellement innommable de tragédies. Sa vie calme, en marge de cette société pervertie lui allait.

Il eut tout de même du mal à cacher sa surprise quand, plus tard, l'Impératrice elle-même vint dans son hameau pour lui parler, et encore plus quand elle lui annonça qu'elle lui proposait la charge impériale. Il y avait un millier de raisons qui faisaient de lui un mauvais candidat pour l'imperium, et il n'en voyait pas une seule qui en faisait de lui un bon. **Amelia Magnacarta** lui expliqua qu'elle cherchait quelqu'un qui avait terriblement 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. Elle débattit

plusieurs jours et plusieurs nuits avec lui de son expérience dans l'armée, des raisons de sa désertion, et de sa foi dans le Radicalisme.

Elle finit par avoir raison de son pessimisme et de sa haine de l'Empire et de la religion. Titus **accepta de mener les Sphyriens dans l'ère d'ALYSS**, celle qu'Amelia avait initiée, et de reprendre foi dans l'Henazfarisme en faisant un pari avec elle. Si, avec sa gouvernance avertie du vrai visage de l'Empire, ce dernier se trouverait plus mal en point au terme de son exercice qu'à sa prise de fonction, Titus considérerait finalement qu'Amelia avait tort et qu'il avait eu raison de renier les dieux.

Pendant la passation de pouvoir, Titus rencontra le vice-Empereur qui avait gouverné pendant l'essentiel de la Guerre des Tulipes. C'était un homme de faible compétence stratégique, mais d'une habileté au mensonge redoutable et né sous une très bonne étoile. Il lui avoua ne pas avoir été à la hauteur de sa charge : par exemple, **l'annexion de la Lagidie avait été réalisée par hasard**, et n'était fondée sur rien d'autre qu'un quiproquo des diplomates de chaque côté et de piètres interprètes. Il le prévint ainsi que la possession de la Lagidie par l'Empire était on ne peut plus fragile et que le moindre remous culturel sur la relation des deux régions la menaçait.

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 des théologiens 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.

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

Les théologiens 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. Dans l'organisation de cette nouvelle politique, la responsabilité de retrouver les artefacts incomberait aux responsables nationaux tandis que les théologiens ne s'occuperaient plus que de procéder à la destruction en toute sécurité de l'artefact impie - ou à son enterrement définitif, au cas où la destruction était impossible.

C'est dans le cadre du **crash-test de cette politique** qu'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.

Quand Titus prit connaissance de la missive, il ne put réprimer un soupir d'exaspération. Il savait qu'il ne pouvait pas refuser sans s'attirer les foudres d'Amelia, mais il avait franchement plus important à faire qu'aller chercher des lampes perdues créées par des Sphyriens morts il y a 1200 ans.

Il fit faire quelques recherches supplémentaires au sujet de la lampe, et il poussa un encore plus gros soupir quand il apprit que les meilleurs indices qui existaient sur sa localisation étaient "sous le sable de Sakram" et non pas en Lagidie.

Pour se retirer une épine de pied, il préféra faire appel à la sous-traitance et envoya au **Recteur de l'Académie** un courrier lui demandant, contre monnaie sonnante et trébuchante, de mettre ses Collecteurs au travail pour lui procurer l'objet.

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**.

Or, Titus savait très bien que Morfessa était lié de près ou de loin aux conservateurs de l'Équilibrisme à Sakram. Impossible donc de dire au Recteur qu'il voulait la lampe pour la faire détruire par l'Inquisition. Il préféra dire qu'il était prêt à payer plus que répondre à la question.

Comme il s'en doutait, Morfessa ne s'en contenta pas, et ce dernier profita de l'après-réunion d'un concile des Grands Électeurs pour le prendre 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 ne tombent sur l'expédition. Il annonça alors une surcharge exorbitante pour le dédommagement.

Titus réfléchit longtemps. Au prix annoncé, il aurait mieux fait de faire chercher lui-même la lampe. Pour ne pas payer, il lui fallait donc donner à Morfessa une raison qui lui convienne, c'est-à-dire fausse, tout en étant persuasif - mais Titus se savait mauvais acteur. Il eut alors l'idée de se fonder sur son expérience véridique pour se montrer convaincant sans donner la moindre piste proche de la vérité. 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". La performance dut fonctionner car Morfessa ne poussa pas l'interrogatoire plus loin.

**Morfessa** ayant accepté la mission, Titus retourna à ses préoccupations premières, tranquille. Pourtant, quelques mois après, Morfessa le contacta en catastrophe pour lui dire que le **Sultan de Sakram** s'était accaparé la lampe qu'il avait lui-même fait chercher, et qu'il invitait de nombreux dignitaires pour son exposition.

Cette situation était doublement fâcheuse : d'abord, elle empêchait Titus de terminer la mission donnée par **Amelia**; ensuite, elle donnait une occasion en or à Zanast de jeter des étincelles sur le brasier de **la souveraineté de la Lagidie**. En étalant devant tout ALYSS qu'un artefact

lagidien, qui plus est religieux, s'était retrouvé à Sakram, il faisait montre que la Lagidie était intimement liée à Sakram, sous entendant plus qu'à l'Empire Sphyrien...

Titus proposa pour y remédier un plan audacieux : échanger la lampe exposée pour une **contrefaçon**. Pour cela, il fit inviter à la réception par Morfessa **Scipion le Sakraméen**, qui accepta de s'occuper de produire une contrefaçon convaincante et de l'échanger avec la vraie lampe.

Quant au sujet de la Lagidie, il allait devoir faire en sorte que la nouvelle de la découverte de la lampe ne s'ébruite pas. Interdire la publication de l'article, par exemple, était une bonne piste.

Les migraines de Titus ne firent que s'empirer quand il apprit que Amelia était invitée à la réception. C'était la pire chose qui puisse arriver. Il est sûr que, dès le début de la réception, elle viendra lui demander des comptes sur sa gestion de la Lampe Rhizomée. Avec Morfessa juste à côté, il sera entre le marteau et l'enclume...

Enfin, l'événement le plus singulier est la présence du soi-disant **Philétairos**. Quand Titus l'a vu arriver au Palais du Sultan, son sang s'est glacé : c'est **Pergame**. Comment a-t-il survécu ? Comment a-t-il changé d'identité pour se retrouver magistrat de l'Empire Sphyrien ? Que fait-il ici ?

## Vos actions de la veille

A l'heure du **dîner**, vous avez essayé de prendre **Pergame/Philétairos** à part, mais **Amelia** s'en est chargée avant vous. Ils sont partis discuter au **Portail**. Vous les avez observé depuis les **Jardins** mais vous n'avez pas réussi à deviner ce dont ils parlaient.

En **soirée**, ils se sont séparés pour partir chacun de leur côté, ce que vous fait également. Vous avez rejoint **Morfessa Craft** 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 la remettrait en mains propres à Morfessa discrètement le lendemain. Il pourra alors vous remettre lui-même l'artefact, contre lequel vous le paierez en liquide sur le champ avec la malette de billets que vous avez apportée.

Enfin, vous êtes parti vous coucher dans votre **chambre**.

## Personnalité

Vous êtes un homme abîmé par la vie. Vos traits secs, droits et ridés malgré votre âge relativement jeune traduisent cette fatigue. Vous êtes sévère avec vous-même et les autres, mais vous savez abandonner quand vous voyez que vos efforts ne mènent nulle part. Vous êtes trop fatigué pour vous évertuer dans des combats perdus d'avance.

Vous êtes juste mais vous avez des priorités. Vous dirigez un immense empire dont mille facteurs menacent chaque jour la stabilité, donc quand on vient vous demander de prendre soin des vieilles lampes perdues, vous soupirez très fort.

Vous détestez les traîtres, les espions, et vous détestez vous-même avoir à mentir. D'ailleurs, vous mentez mal. Mais plus encore que les mensonges, vous détestez la guerre, et vous êtes prêt à vous salir les mains pour l'éviter.

Vous êtes Henazfariste Radical mais, suite à votre service dans l'armée, votre foi est fragile. Vous n'acceptez de vénérer les dieux que tant qu'ils vous prouvent qu'ils n'ont pas complètement abandonné l'Empire Sphyrien.

Vous êtes résolument convaincu que l'homogénéisation de la religion d'ALYSS est une bonne chose, car elle est garante de la paix dans la Mare des Larmes, ce qui n'a pas de prix à vos yeux.

Votre avis sur la Lagidie est un peu similaire. Est-il légitime qu'elle appartienne à l'Empire Sphyrien plutôt qu'à Sakram ? Vous n'avez pas assez de connaissances en histoire pour en être sûr, mais vous savez tout du moins qu'il n'est pas invraisemblable qu'elle soit rattachée à votre Empire. Dans l'état des choses actuel, la paix règne, et vous devez la protéger. Toute tentative de bouger le statu quo est un risque de déstabilisation, de troubles, bref de conflits. Afin de l'éviter, vous êtes donc intransigeant sur l'appartenance de la Lagidie à l'Empire Sphyrien

### **Phrases fétiches**

- Engagez-vous, rengagez-vous qu'ils disaient...
- La guerre est une chose bien trop sérieuse pour qu'on la laisse aux mains des militaires
- Avant, j'étais jeune et idiot. Mais tout a changé maintenant, je ne suis plus jeune.
- Répétez après moi : je ne dois pas mentir.

## **Relations aux autres personnages**

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

Vous n'imaginiez pas que sa prochaine offensive diplomatique se porterait sur la Lagidie. Il va falloir lui faire comprendre qu'il ne peut pas faire ce qu'il veut.

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

Vous ne savez pas grand-chose d'elle.

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

Il va falloir la jouer fine pour que le mensonge que vous lui avez donné ne s'ébruite pas...

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

Vous ne savez rien de cette archéologue.

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

Elle va sûrement vous demander des comptes dès le début de la réception sur ce qui est arrivé à la mission qu'elle vous a donnée.

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

Il faudra s'assurer assez tôt qu'il a pu accomplir la mission que vous et le Recteur lui avez confiée hier soir.

## Philétairos - *Juste de l'Inquisition*

Malgré sa nouvelle identité, Pergame ne semblait pas avoir beaucoup changé quand vous l'avez aperçu hier soir...

# Objectifs

- Éviter tout incident diplomatique entre vous et le Recteur
- Éviter tout incident diplomatique entre vous et la Pontifex Maxima
- Convaincre le Recteur d'annuler la publication de l'article sur la lampe Rhizomée, ou tout du moins d'en minimiser l'impact public. De manière générale, repousser les ambitions du Sultan sur la Lagidie.
- Comprendre ce que Pergame est devenu, ce qu'il fait là, ce qu'il pense des événements de la guerre. En fonction, décider du sort que vous lui réservez pendant et après la réception.

# Mécaniques

## Pouvoir & Handicap

- **Index Prohibitorium**  
Vous êtes devenu Empereur parce que Amelia vous a confié la Thaumaturgie des Sceaux, une magie qui vous permet d'enfermer n'importe quoi n'importe où. Pour 1 PA, vous pouvez cacher un objet dans un autre objet. Si quelqu'un tente de *Décrypter* l'objet visible, il verra qu'un Sceau a été posé dessus, sans savoir que vous en êtes l'auteur, ni ce qui a été scellé. Desceller un objet ne vous coûte pas de PA.
- **Au sud, rien de nouveau**  
La guerre vous a traumatisé : vous ne voulez pas y penser et vous détestez qu'on vous en remémore les affres. Durant la murder party, vous ne pouvez pas aborder de vous même le sujet de la guerre; si quelqu'un d'autre le fait dans la conversation, vous devenez muet comme un tombe et prenez un air affligé, vous insistez pour changer de sujet, vous partez, etc...

## Objet sur vous

Trousseau de clé



## Contenu de votre chambre

- Lettre cryptée  
[DECODEUR] > Dans cette lettre, l'expéditeur accepte la mise en scène proposée par le destinataire et demande, si l'opération réussit, une énorme somme d'argent remise en mains propres
- Une mallette en métal. Quand vous la secouez, vous entendez un bruissement de papiers qui s'entrechoquent.  
[TROUSSEAU DE CLE] > Contient une énorme somme d'argent
- Un porte-nom de la guerre civile, où il est écrit "Adonis Tryphon"

## Actions

### Avoir une intuition

1 à 5 : succès

6 : succès critique

### Enquêter

1 à 5 : succès

6 : succès critique

### Recopier

1 à 4 : succès

5 à 6 : succès critique

### Vérifier

1 à 3 : succès

4 à 6 : succès critique

### Ignorer le handicap

2 fois