Le souffle du Madel - “Not a murder” party

Explication de toutes les intrigues

à destination des organisateurs

CONFIDENTIEL

En introduction, expliquez que les joueurs peuvent signer des contrats écrits entre eux, qui ne peuvent être annulés qu’avec l’accord des autres signataires.

Mort d’Hector

Joséphine et Victoria savent que Hector était un excellent botaniste : il n'aurait pas ingurgité un poison par erreur.

Edwin Falem, Emeline et Constantine Delgado ont remarqué qu’il avait l’air stressé dernièrement.

Sacagawea a donné la veille des graines de pavoline à Hector, une drogue utilisée contre l’anxiété par son peuple (Danache, originaire des grandes plaines Tehnaho, à l’ouest de la mer Félecienne). Aucun des deux ne savait que les peuples nordiques y sont allergiques. Cependant, Edwin Falem a déjà fumé un calumet avec des Danaches et des Nordiques : elle perd sa toxicité une fois chauffée. Harald, qui fournit régulièrement des drogues euphorisantes à Hector, lui a conseillé le matin de tester la poudre de feuille de coca sur la langue, au lieu de le fumer.

Hector a passé la soirée à l’auberge, de même que Sangaren, Sacagawea, Harald, Lucile, Fanny et Imany. Houssem, Esteban Bordons et Morys sont arrivés tôt et ont discuté ensemble de leurs ambitions respectives. Les autres sont arrivés peu avant le déjeuner.

Joséphine et Morys ont vu Hector discuter le matin avec Sangaren (du Grand Voyage), Harald (de drogue) et Esteban Bordons (essayait de soutirer des informations pour récupérer une ville).

Causes du décès révélées par Morgan au cours de la soirée :

1. Un vomissement contenant du sang a été retrouvé sous la terrasse
2. Hector s’est empoisonné
3. Des restes d’une poudre noire ont été trouvés dans sa bouche
4. La poudre noire est de la pavoline, cultivée dans les Grandes plaines Tehnaho

Grand Voyage

Le Grand Voyage est le rêve de Edwin Falem et Joséphine Delgado. Il s’agit de monter une expédition maritime pour traverser pour la première fois l’Océan Epletique, à l’Est du Madel.

Victoria Delgado, Joséphine Delgado et Edwin Falem doivent convaincre 3 autres personnes d'adhérer au Grand Voyage. Les personnes suivantes peuvent être convaincues :

* Emeline (affiliée à la famille Delgado mais pas une membre) : elle idôlatre la famille Delgado, elle veut sa réussite
* Myriam : elle veut unifier le Syndicat autour de projets plutôt qu’une personne, elle acceptera si Edwin n’en est pas à la tête
* Harald : il est très curieux, il veut découvrir de nouvelles choses, surtout en ce qui concerne la magie et les drogues
* Imany : il a une curiosité scientifique, il aimerait devenir réputé avec une grande découverte
* Houssem : il est ambitieux, il acceptera avec un poste prestigieux
* Esteban Bordons : il pourrait accepter de le financer en échange d’une cité des Delgado
* Morys : il est bientôt à la retraite et regrette de ne pas avoir plus voyagé, mais il n’acceptera que si cela aide son employeur, donc une cité pour les Bordons

Pour être validé, un adhérent doit soit être prêt à embarquer avec vous, soit financer l’expédition.

Madel Libre

Pour accomplir le Grand Voyage, Victoria a expulsé des habitants de Montpélerin de leurs maisons en bois, en les relogeant dans des maisons en pierre, afin que le bois alimente leur chantier naval. Le Madel Libre est un mouvement contestataire, fondé par Sangaren, Sacagawea, Harald et Lucile pour s’opposer à ce qu’ils considèrent comme une dérive dictatoriale. Leur principale revendication est un pouvoir plus démocratique dans les cités du Madel.

Sangaren, Sacagawea et Lucile doivent recruter 2 membres du Madel Libre. Les personnes suivantes peuvent être convaincues :

* Constantine Delgado : cela peut sembler paradoxal, mais elle ne fait qu’exécuter les décisions de sa soeur, elle considère le Grand Voyage comme une lubie et un gouffre financier.
* Emeline : en lui révélant la trahison de Sangaren, mais elle le fera certainement pour les infiltrer…
* Fanny Telerain : elle s’intéresse peu aux gens, mais elle est convaincue que la démocratie est bénéfique pour la science
* Imany : il acceptera si le Madel Libre l’aide à vendre sa pierre ou participer à une découverte scientifique
* Esther : elle veut le bien de sa cité et n’a pas apprécié les expulsions d’habitants, mais n’acceptera qu’avec une garantie de stabilité (donc une nouvelle famille dirigeante plutôt qu’une cohabitation)
* Esteban Bordons : il n’acceptera que si cela peut lui permettre de reprendre une cité aux Delgado. Pour cela, il faudrait qu’Esther et tous les membres du Madel Libre fassent pression auprès du consulat de Montpèlerin pour lancer un nouveau défi d’architactique.
* Morys : idem Esteban

Pour être validé, un adhérent doit affirmer qu’il comprend le risque de devenir un paria dans toutes les cités contrôlées par les Delgado.

Investissements

Les joueurs peuvent signer des contrats pour acheter, vendre, prêter, investir. Voir l’onglet Calculs du tableur pour tous les montants de Constantine, Fanny, Imany, Edwin Falem, Emeline, Myriam, Esteban Bordons et Esther. Les personnages non cités ont un patrimoine trop faible (< 50kb)

Trois joueurs ont des objectifs financiers :

* Constantine : elle commence avec 1,425 million de billes, trouver comment doubler d'ici 5 ans
* Fanny : obtenir un mécénat pour un immense projet de l'Académie (technologie pour reproduire la magie de contrôle du vent)
* Imany : vendre une pierre précieuse découverte dans une mine

Poste de Houssem

Houssem veut obtenir un poste plus prestigieux. Les opportunités sont :

* une promotion par Joséphine ou Victoria Delgado s’il arrive à convaincre une personne de rejoindre le Grand Voyage
* un poste de conseiller des Bordons s’il les aide
* Un poste d’adjoint à la mairie de Montpèlerin s’il aide Esther

Magie d’Harald

Sangaren a découvert lors d’un voyage à la Citadelle - qui protège le Gemedor contre l’annexion de l’empire Silène - que ses mages tirent leur magie de l’Impératrice des Songes. Victoria a lu que l'Impératrice de l'empire Silène est sortie d'une météorite il y a plusieurs centaines d'années, et suppose qu'elle vient d'un monde aux règles physiques différentes (donc où la violence pourrait exister).

Syndicat

Le Syndicat est une organisation secrète de navigateurices qui se réunit régulièrement pour partager des informations et des projets. Il n’a pas de chef, mais Edwin Falem y a développé une influence considérable, ce qui déplait à Myriam. Pour réduire son influence, elle peut :

* Accepter de rejoindre le Grand Voyage à condition qu’Edwin Falem n’en soit pas à la tête
* Aider la vente de l’entreprise d’Edwin Falem à Constantine
* Convaincre Esther d’interdire au Voyageur l’accès au port de Montpèlerin (elle sait que c’est son port d’attache)

Infiltration des Bordons

Emeline veut prouver que Sangaren a infiltré les Delgado pour le compte des Bordons. Les personnages qui le savent :

* Sangaren, mais il niera !
* Esteban Bordons et Morys, le diront contre une information précieuse sur les Delgado (leur ville la plus vulnérable)
* Lucile et Sacagawea, si Emeline accepte de rejoindre le Madel Libre

Géopolitique

Esteban Bordons et Morys veulent trouver comment reprendre une cité aux Delgado :

* Emeline peut leur dire que Sudar est la plus vulnérable car elle était plus prospère avec ses aérostats avant l’arrivée des Delgado
* Esther peut convaincre le consulat de changer de famille dominante si cela leur offre plus d’autonomie
* Nord-Ria est en cours de négociation pour changer de famille, Fanny Telerain y a une grande influence, penchera pour les Bordons s’ils financent son projet

Esther veut plus d’autonomie pour Monpèlerin :

* Les Bordons peuvent le garantir si elle convaint le consulat de les favoriser
* Elle peut le négocier avec les Delgado en échange de son budget de financement de projet
* Elle peut convaincre Edwin Falem (en investissant dans son projet) ou Fanny Telerain (contre le financement de son projet) de le réclamer aux Delgado

**Encyclopédie**

Si un joueur consulte Fanny Telerain ou Imany à propos de questions scientifiques précises, ils peuvent tous les deux consulter l’encyclopédie de Fanny qu’elle conserve dans sa chambre. Un des MJ répond alors à la question en aparté. Voici les informations critiques, le reste peut être improvisé :

* Violence :
  + Le mot “violence” n’existe pas, il n’en est fait aucune mention. Si un joueur insiste sur le règne animal : oui certains animaux en tuent d’autres pour se nourrir, c’est naturel, c’est un cycle. Non les humains n’ont jamais tué volontairement d’animaux, ils n’en ont pas l’utilité (alimentation végétale, vêtements en chanvre, lin, coton, jute, fibre d’agave ou de palmier). Un humain peut s’énerver, mais la colère a peu d’incidence physique : son visage se crispe, il hausse la voix.
* Technologie :
  + Energie principalement mécanique : éolien et hydraulique, stocké dans des centrales gravitiques (milliers de poids soulevés puis libérés), inventées par Elisa Forciolis
  + Lumipierre : pierre qui émet une forte lumière quand elle parcourut par un courant électrique
  + Electricité uniquement pour la lumière : centrales éoliennes, fluviales ou marémotrices alimentent des lumipierres
  + Autrement un niveau technologique d’ordre médiéval
* Transports :
  + train tracté par centrales gravitiques, vélos
* Monnaie madeline :
  + billes de couleurs, valeur de référence, la "bille", de couleur blanche. Une "verte" vaut 10 billes, une "bleue" 60, une "mauve" 120, une "rubis" 600
  + Unė artisanė gagne en moyenne 2000 billes par mois
* Magie :
  + La Citadelle est composée d’une caste de mages qui semblent être capables de pratiques surnaturelles, comme de contrôler le vent
* Produits toxiques :
  + Vous pouvez citer ceux courants : arsenic, cyanure (poudres blanches), belladone (baies noires et feuilles vertes), laurier-rose (feuilles vertes et fleurs colorées). Leur toxicité est de notoriété publique, personne n’en aurait consommé volontairement
* Drogues :
  + Consommation courante de divers alcools de fruits régionaux
  + Consommation plus rare de tabac : cultivé autour de la forêt noire
  + Drogues plus dures : presque jamais dans le Madel (exemples : feuille de coca, cannabis, graine de pavoline, champignon hallucinogène)
  + Si des questions spécifiquement à propos de la Pavoline, ne donner qu’une information à la fois dans cet ordre :
    - 1) graine noire d’une fleur cultivée dans les Grandes plaines Tehnaho
    - 2) propriétés anxiolotiques
    - 3) Le peuple Danache la fume dans un calumet
    - 4) Des animaux de la Forêt éternelle qui se sont aventurés dans les Grandes plaines Tehnaho ont été retrouvés morts dans des champs de fleur de pavoline
* Géographie : Vous pouvez montrer la carte ci-dessous

