DOSSIER ORGANISATEUR

**Cher organisateur…**

Si vous n’êtes pas l’organisateur de cette soirée, arrêtez immédiatement de lire, car tout ce qui est

inscrit ici décrit l’intrigue, et ne doit pas être lu par les joueurs.

Si vous êtes l’organisateur, merci de faire jouer ce scénario, et n’hésitez pas nous écrire un petit mot

pour nous décrire votre soirée !

Je tiens à remercier les nombreux joueurs qui au fil des années m’ont transmis des errata et ont créé des

personnages, dont celui de Boris Karpamov, qui ont été ajoutés à cette nouvelle édition.

**Organisation de la soirée :**

N’hésitez pas à demander une petite contribution pécuniaire à vos joueurs. Cela les implique

dans le jeu, et permet d’organiser un joli buffet. Prévoyez un petit local, avec si possibl e

plusieurs pièces, et aménagez-le de manière qu’il y ait des endroits non visibles, afin que ceux

qui ont des actions discrètes à faire puissent le faire.

Distribuez la feuille de personnage, ainsi que le prologue aux joueurs, au moins une semaine à

l’avance, qu’ils puissent se préparer.

La soirée a une durée approximative située entre trois et six heures de jeu. Tout dépend de

l'intérêt de vos joueurs et de la façon dont ils se débrouillent. Le jeu n’a pas de fin définie, et est

prévu pour se terminer de manière assez libre.

**Ce qui s'est passé le soir même:**

Le soir du meurtre, plusieurs évènements ont eu lieu.

**Tanner,** qui avait puisé dans la caisse, est allé chez **Winsworthy** afin de l'assassiner. Il

s'est servi du coupe-papier qui traînait sur le bureau. Il a ensuite marqué ELI avec le

sang. Il a emporté les documents l'incriminant.

**Elisa**, se rendant compte que son mari rentrerait tard, est allé chez **Elias**. Ils sont

amants, les coquins.

**Judith,** ayant entendu que **Elisa** quittait sa chambre, est discrètement allée voler les

bijoux et les a cachés dans la cuve des toilettes.

**Gary** nettoyait le pont arrière lorsqu'il a vu le **capitaine** surgir de Dieu sait où (de la cale,

en fait, où il a) nourrissait **Smith** ou b) Vérifiait sa cargaison de Whisky.

**Nick** a photographié beaucoup de choses qu'il n'aurait peut-être pas dû...

**Lucy**, **Lucien** et **Max** n’ont rien fait de remarquable ce soir là .

**Déroulement de la soirée**

La soirée débute alors que Charles vient d’être retrouvé assassiné dans sa cabine. Le **capitaine O’Brian**, qui peut au choix être interprété par l’organisateur ou par un PNJ, rassemble les joueurs dans la pièce principale et annonce que **Charles** a été retrouvé assassiné. Tandis que les premières questions fusent, il annonce également qu’il y a un autre passager à bord, et introduit **Sam Smith**, qui se présentera sous le nom de Jack Walsh.

Rapidement, pour lancer la partie, le capitaine demandera aux passagers de voter pour savoir s’il faut

continuer vers New York ou retourner à Halifax – sachant que débarquer à New York avec un cadavre

dans une cabine et une cale pleine d’alcool interdit, le capitaine le sait, c’est la prison direct. **Judith**

devrait insister pour continuer vers New York, espérons qu’il y ait un peu de débat.

**Le capitaine** partira ensuite dans sa cabine se saouler, et en profitera pour aller débrancher la radio, car il espère encore pouvoir se débarrasser de la marchandise avant que les gardes-côtes n’interviennent.

Ivre, il reviendra plus tard créer un scandale – armé d’un pistolet, il menacera d’abattre quiconque

refuse d’appliquer ses ordres, et cherchera à provoquer une bagarre…

Durant la soirée, certains joueurs entendront des coups sourds contre la coque. Certains joueurs verront des ailerons étranges fendre l’eau – une créature sera déchiquetée par l’hélice et poussera un cri affreux qui sera entendu par tous les joueurs. Un orage se lève au loin, le tonnerre gronde. Il est important que **Lucy Lenoir trouve assez rapidement un fragment du livre** pour pouvoir faire

l’invocation. Elle devrait fouiller le bureau de Charles rapidement, arrangez-vous pour qu’elle trouve le

livre tôt dans la partie.

Une fois que **Lucy Lenoir** a fait l’invocation, **Damien Balzear** s’incarnera dans le corps de **Max Hansen**

(l’esprit le plus faible). Il faut donc lui remettre discrètement la feuille de personnage de Damien, et lui

demander de s’écrouler au sol et d’y rester quelques minutes.

Lorsque **Damien** sera opérationnel, il cherchera à tuer une nouvelle victime afin de finaliser le sortilège, Lucy l’aidera sans doute dans cette démarche. Lorsque la nouvelle victime est connue, donner le personnage de **Nick Trant** à la victime.

C’est sans compter l’intervention probable de **Boris Karpamov,** qui cherche à récupérer le livre et à

couler le Hettie. S’il parvient à récupérer l’autre moitié du livre, laissez-le tout détruire et invoquer le

Dévoreur – une scène sympa pour terminer le jeu.

L’envoûtement lancé par Damien aura toutefois eu pour effet de créer un nexus étrange, où même la

mort n’a plus effet sur les joueurs pendant en tout cas une heure… s’il s’avère que quelqu’un est

assassiné après l’envoûtement, cette personne se réveillera, emplie de douleurs, mais bien vivante… elle succombera plus tard lorsque l’effet du sort s’estompera, à peu près lorsque la tempête fera rage, que les coups contre la coque la fissureront, que l’eau s’y écoulera en masse… Par conséquent, il y a deux fins possibles :

1) Soit Boris récupère le livre en entier et lance son invocation – un dévoreur apparaît qui lui obéit

totalement, et c’est la cohue

2) Boris n’y parvient pas, mais l’envoûtement partiel lancé par Damien a excité le Dévoreur qui ne

répond plus à personne et décide de dévorer tout le monde – ceux qui ont des fragments du

livre pourront tenter de le contrer s’ils s’unissent.

En tout les cas ce sera le chaos, et il n’y aura alors qu’une chaloupe de 5 places, et il faudra choisir qui

pourra monter à bord.

**AIDES DE JEU**

Points Action à découper p.6

Plan du Hettie p.7

Cabine du Capitaine O’Brian p.8

Cabine de Henri Tanner p.9

Cabine de Max Hansen p.10

Cabine de Lucy Lenoir p.11

Cabine de Lucien Winsworthy P.12 – 13

Cabine de Judith Melba P.14

Cabine de Gary Dopler P.15

Cabine d’Elisa Winsworthy P.16-17

Cabine d’Elias Saphir P.19-20

Cabine et bureau de Charles D. Winsworthy P.21 - 22

Radio, Cale, Toilette P.23

Pouvoirs spéciaux et possessions P.24

**Plan du Hettie**

1. Cabine de Scott O’Brian

2. Cabine de Henri Tanner

3. Cabine de Max Hansen

4. Cabine de Lucy Lenoir

5. Cabine de Lucien Winsworthy

6. Cabine de Judith Melba

7. Cabine de Gary Dopler

8. Cabine de Elisa Winsworthy

9. Cabine d’Elias Saphir

10. Cabine de Charles D. Winsworthy

11. Bureau de Charles D. Winsworhty

12. Salle radio

13. Cale

14. Toilettes de bord

**Cabine du Scott O’Brian**

**Indice 1**

Sous le lit, vous trouvez une bouteille de whisky vide, et le prenez avec vous

**Indice 2**

Sur un bout de table, une note déchirée

**Cabine de Henri Tanner**

**1) Vous trouvez Un livre du genre de “Jack l’éventreur”(à amener) ou indice ci -dessous**

**2) Vous trouvez des papiers de comptabilité de la Winsworthy Shipping Co.**

(coût: 2PA pour les analyser et 10 minutes de concentration dans un coin du bateau: preuve

d’un détournement de fonds assez important...Tanner aurait détourné environ 2000$)

**3) Un mouchoir sali de poussière et taché de sang dans un coin ( à amener)**

**Cabine de Max Hansen**

**1)des partitions de musique (à amener)**

**2)Une figurine en bois représentant une bestiole bizarre...(à amener)**

**Cabine de Lucy Lenoir**

**1) Un article étrange**

*Daily Halifax*, 23rd of August, 1923

## Mysterious Murder in Halifax!

*Heinous crime shakes the city. The murderer runs freely while police still investigate.*

On the night of the 21st of august, a shady character broke into the manor of Sir Damien Balzear, a famous antique collector from our proud city of Halifax. The thief, according to police statement, was caught by surprise by Sir Balzear. A terrible fight followed: the burglar took a fire iron and violently smashed his victim head, leading to his death. The murderer kept beating his victim recklessly for another ten blows.

Sir Damien Balzear was the owner of a particularly impressive collection of primitive fetishes and many contemporary art pieces. He also possessed a large library containing very rare books. A true conoisseur, Sir Balzear was found with a book in his hands, probably rescued from the robber a few seconds ago.

*Simon Scriptum*

**2) Un papier griffonné d’une écriture étrange**

**Cabine de Lucien Winsworthy**

1) Un article bizarre (identique à celui de Lucy)

**2) Un collier très bizarre ( à amener)**

13

**3)Une bouteille contenant un espèce de Slime vert, un concentré naturel qui chasse les**

**esprits (à amener)**

**Cabine de Judith Melba**

**1) Un livre “comment faire croire qu’on s’y connaît en ART”**

**2) Un article sur le voleur AP.**

**Where did the jewels go?**

***Mysterious “AP” strikes again! Police still doesn’t know anything about this incredible thief.***

Once more, mysterious “AP” is involved in an incredible burglary. This time, it is nothing less than the famous Jewels from the Musée Orfèvre, Paris. And as usual, AP signed his crime with one of his business card. Many others cards are piled up on the desk of Commissaire Bourdon, who said: “He can’t run away all his life. We will catch him eventually”...

In the meantime, AP is still free. The Musée Orfèvre offers a generous £500 reward to anyone helping to find the jewels, and an additional £500 to anyone helping arresting AP the evil genius.

*Winfield Mountbredfield Junior.*

**3) Une carte d’identité Adeline Pulin**

**Cabine de Gary Dopler**

1) Passeport: jack Calgary

2) Une note posée entre deux livres (l’écriture de Charles)

3) Un mot avec l’écriture de Gary, apparemment non terminé

Sir,

Sadly, she is quite hard to trail right now. Nonetheless, I would like your permission to search her luggage while she is away from her room. With due respect Sir, I believe she is guilty. Anyhow, I will uncover the truth.

## Cabine d’ Elisa Winsworthy

1) des capsules d’hémoglobine (à amener)

2) Un message sur une serviette: ce soir, sois discrète (à amener)

3) Un article “malheureux accident...”17

The Point, March 1924

Terrible Accident In Vally-In-Beevs

Famous millionaire Richard of the Point-Huc died in a tragic accident, during the night of the 12th march. He was having a bath when he probably felt and sliced his throat with the edge of his bathtub. Canadian Police pronounce concluded to death by accident and wishes to warn the public, through her spokesperson Herb Grothon, against domestic accidents.

4) Une chemise de nuit à laquelle il manque un bouton

## Cabine d’Elias Saphir

1) Une lettre d’une banque adressée à Elias

Princetown August 1924

The Bank of Princetown *Bank Wisely*

563 Boobard Avenue

PR5BP Princetown

Alberta, Canada

559-6936

Sir,

Given the lack of funds on your current account and your lack of regular income, or of any income at all, we are saddened to refuse the loan you requested.

We wish you the best of luck in your future endeavours,

Best regards,

Hans Bruhlembeckenbacher, associate at The Bank Of Princetown.

2) Une citation d’un livre, griffonnée par Elias

And so will the city of R’ley rise up once again, and with her the vile Cthul’hu. But before this, he will carefully pervert dreams, injecting his dreadful curse in each and every one. Then the age of the Great Old Ones will come which, guided by the one who laugh in the darkness, will lay waste on earth and corrupt its inhabitants. But those will be long dead, and madness will have infected those.”

Al Hazred, from the Necronomicon

3) Un bouton

## Charles D. Winsworthy-Sa Cabine

1)Dans une veste, une carte d’une agence de détective

2)Un avis de recherche pour un certain “Sam Smith”

## Le Bureau de Winsworthy

1) Fragment du livre (à ne donner que à Lucie Lenoir)

2) Copie du testament de Charles

3) En fouillant, vous remarquez qu’un des tiroirs est anormalement vide… quelqu’un aurait volé des documents importants ?

This is a copy. The original documents can be accessed via James Helbridge Ltd, Solicitor, in London.

I, James Helbridge, solicitor representing Charles D. Winsoworthy, testify the following document to be the official will of Will of Charles D. Winsworthy, as of the 27th of January 1924 in London.

I, Charles D. Winsworthy, in full possession of my mental capacities, hereby states my official last will. May my fortune be divided between my drunken brother, Lucien Winsworthy, and my slutty wife, Elisa The Point-Huc Winsworthy. If one of those persons were to be dead, or supposed dead, when this document is read, I wish to give the totality of my wealth to the one left alive. I hop you will never have to read those few words,

Charles D. Winsworthy:

James Helbridge, solicitor:

## Salle radio:

La radio est brisée. Quelqu’un s’est échiné à la démolir. Vous pouvez cependant remarquer des traces de doigts noires sur l’appareil défoncé (note au M.J...il s’agit des doigts du capitaine, salis par le tabac de sa pipe...)

## Cale: 2PA

Elle est vaste et accueille toute la nourriture que vous consommez à bord. Cependant, vous remarquez plusieurs grosses caisses dans un coin. Vous en ouvrez une. Elle contient des bouteilles de Whisky!

## Toilettes:

2PA Vous regardez partout, puis ouvrez l e réservoir à eau des toilettes. Avec stupeur, vous y trouvez les bijoux qui ont étés volés à Elisa! (à amener)

## Sur Eux:

Scott O’Brian: Un pistolet

Henri Tanner: Un couteau

Sam Smith: Un bâton rongé (à amener)

Nick Trant: divers photos

Max Hansen: Un couteau

Lucy Lenoir: Un papier avec formule pour invoquer Damien (idem que chambre)

Lucien Winsworthy: Une craie, une bible, etc…

Judith Melba: des cartes

Gary Dopler: Un pistolet

Elisa Winsworthy: Capsules d’hémoglobine

Elias Saphir: Un pistolet

## Radiophonons un peu

Lorsque qqn communique avec l’extérieur, pondérez vos réponses de façon à défendre un peu celui dont on cherche à apprendre un peu plus...Attention, pour certains, il faut que la radio soit réparée…

Elias Saphir: Pigeons voyageurs...infos sur: Elisa, Damien, Nick, Sam, Judith, Lucien, Charles

Elisa Winsworthy: Dracula...Infos sur: Damien, Sam, Lucien, Lucy, Elias

Nick Trant: Rédacteur en chef...infos sur Sam, Judith, Lucien, Elisa, Damien

Gary Dopler: Peggy Sue...Infos sur: Lucien, Elisa, Damien, Nick, Sam

Judith Melba: Passe-partout...infos sur: Lucien, O’Brian, Elias, Damien, Elisa, Damien, Nick, JackCalgary

Pouvoirs spéciaux

Sam Smith: Pouvoir de sixième sens. 2PAGary Dopler: Cette créature cache bien son jeu. Elle semble être à bord sur les ordres de qqn,mais pas pour les raisons que l’on croit.

Judith Melba: Cette créature est attirée par les choses matérielles. Elle dissimule cependant un coeur noble.

Lucien Winsworthy: Cette créature semble passablement dérangée. Dans son esprit se bousculent toutes ces choses contre lesquelles Mère Nature s’échine à lutter contre…

Lucy Lenoir: Le coeur de cette créature est aussi sombre que son nom…

Max Hansen: Un coeur et un esprit simple, voilà qui ferait un excellent allié…

Damien Balzear: Cette créature semble pervertie par le mal. Plus troublant encore, L’esprit ne semble pas être le bon…

Henri Tanner: Cette créature est froide et sans scrupule. Elle cache bien son jeu.

O’Brian: Cette créature a un bon fond. Son coeur est cependant corrompu. Pourrez-vous le sauver?

Elias Saphir: cette créature défend les mêmes idées que vous. Mais attention car elle aime les brochettes de lapin.

Elisa Winsworthy: Vous n’avez jamais été aussi troublé par une créature...celle-ci vous semble tellement, naturelle!

Nick Trant: Cette créature serait prête à vendre Mère Nature si elle pouvait en retirer un bénéfice substantiel.

Sonder une âme, pouvoir de Lucien Winsworthy, 2PA

Tonton Baron Samedi dire…

Lucy Lenoir: Pas gentille Mamadou! Toi faire très attention à elle…

Max Hansen: Pas illuminé par sagesse du chien, mais gentil comme un macaque.

Damien Balzear: Esprit pas bon du tout. Corps non plus. Danger pour tout Li monde…

Henri Tanner: Très égoïste, attention à lui!

O’Brian: Toi aimer bien lui, si lui montrer toi son secret…

Elias Saphir: Pas plus frère que moi ta mère…

Elisa Winsworthy: Mambo étrange, nuit englober son pouvoir…

Nick Trant: Papa Razzi a parlé: lui avoir un peu d’âme de quelques uns sur papier carrés…

Gary Dopler: Pas né pour être mousse, et pas plus mousse que toi ou moi. Toi voir lui en privé.

Judith Melba: Elle cacher grand secret, bien noyé au fond des choses.

Sam Smith: La nature est en lui, mais son esprit est perverti par la vengeance…

Henri Tanner, Psychological guess, 2PA

O’Brian: un peu trop attiré par les valeurs matérielles pour être honnête.

Elisa Winsworthy: Un peu trop attiré par l’argent pour être honnête.

Max Hansen: trop simplet pour pouvoir faire du mal à qui que ce soit…

Damien Balzear: Voilà un changement d’attitude subit qui me fait penser que voilà un très bonacteur...attention à lui…

Nick Trant: Un peu d’argent et ce gars là ferme sa gueule

Gary Dopler: pas plus mousse que moi, celui-là

Judith Melba: Pas plus peintre que moi. Bonne actrice cependant, faut que je me méfie…

Sam Smith: Etrange, je n’arrive pas à le cerner...c’est bien la première fois que ça m’arrive…

Lucien Winsworthy: il a l’air complètement taré, ce mec, méfiance…

Lucy Lenoir: Une dinde qui cache bien son jeu. Très rusée en vérité…

Elias Saphir: J’ai bien compris que t’étais pas le frère de l’autre pétasse, petit malin…

Règles Spéciales

Tuer: Avec un couteau ou avec un pistolet: chaque tir ou coup coûte 2PA . Une première blessure inflige une perte de connaissances durant cinq minutes. Le deuxième coup achève lavictime.

Séduction: (Lucy) La victime doit prononcer le mot “séduction”(Elisa) Doit rester cinq minutes en tête à tête avec un mâle

Les effets: les victimes doivent obéir à un ordre simple et pas trop exigeant des femelles. En aucun cas il ne peut s’agir de tuer ou autre...Coût: 2PA

Réparer des trucs réparables: Sam peut réparer à peu près n’importe quoi, excepté une coque perforée. Au M.J de définir les prix en PA (ex: radio 3PA, moteurs 8PA, etc.)

Faire dormir: Judith Melba, coût 0

Judith doit verser une poudre blanche dans un verre. La victime s’endormira cinq minutes plus tard pour environ cinq minutes…

Discerner la vérité, Gary Dopler, coût 2 PA

Le M.J doit assister à la conversation. Il devra dire pour une question combien de chances il y a que la victime dise la vérité (ex:80%)

Bibliothèque: Tanner uniquement. coût 1 PA

Bon, s’il trouve le Livre, on peut lui expliquer en gros de quoi ça parle...Invocations et autres...(Lucy, Lucien, Damien, Elias...)

Lucy: Il lui faut impérativement une minuscule partie du Livre. Ensuite, à l’aide de la formule qu’elle a sur elle, elle doit réciter une mélopée. Damien prendra alors place dans le corps deMax. Coût: 4PA

Damien: Pour rester en vie, il doit sacrifier une personne et prendre son coeur. Puis, le Livre au complet à ses côtés, il devra faire une incantation. Il aura alors à nouveau le droit de vivre.Coût: 4PA

Lancer un sort de renvoi: Lucien et Elias: Coût: 4PA

Ils doivent absolument avoir le Livre en entier. Ils doivent tracer un pentacle à la craie. Puis, une fois leur victime à l’intérieur, doivent réciter une incantation. Si Damien est à l’intérieur, il disparaît et laisse sa place à Max. Si c’est Elisa, il ne se passe rien, car il s’agit d’une créature surnaturelle humaine.