



Boris Karpamov

Sa vie, son oeuvre

Vous êtes Anatoli, un sorcier très puissant du culte des Grands Anciens. Avant les événements de 1917, vous étiez établi en Russie, et votre titre de comte (sous le nom de Boris Karpamov) était une couverture idéale vous permettant de commettre les sacrifices exigés par ceux que vous servez, et d'effectuer vos recherches occultes. Après la révolution, vous n'avez du votre survie qu'à l'abandon de tout ce que vous possédiez, hormis la moitié d'un puissant grimoire que vous avez pu sauver. Depuis, plus moyen de travailler en paix. De plus, votre manque d'efficacité ces derniers temps ne plait pas à vos maîtres, et il va falloir rattraper ça. Aussi, lorsque l'an passé vous avez appris la mort de Damien Balzeur (vous avez ressenti une bien étrange émanation provenant de votre moitié de grimoire), votre "homologue" et rival établi à Halifax, vous avez voulu saisir l'occasion de faire d'une pierre deux coups : récupérer l'autre moitié du grimoire, que possédait Balzeur, et vous installer au Canada (ce qui est fait). Ayant appris que ce que vous convoitez était désormais en possession de Charles D. Winsworthy, vous avez décidé de reprendre votre rôle de Comte (Russe blanc). Et un plan diabolique a germé dans votre esprit (voir plus loin). Louant un yacht, vous accostez de nuit sur le Hettie avant de le renvoyer et vous installez dans la grande salle, accompagné d'un bon whisky, et vous attendez que le jour se lève...

Vos objectifs sont:

- arriver à New-York.
- obtenir le grimoire tout entier, votre avenir en dépend.
- ne pas être découvert, mais découvrir ce qui se passe à bord : vous détestez les imprévus.
- préparer la suite des événements : votre plan doit fonctionner...

Comment se la jouer ?

Vous vous faites passer pour un comte en ce moment, mais vous en avez bien été un. D'âge mûr, très digne, très classe, très chic et très riche, la totale quoi. Un monocle et un chapeau d'époque feraient l'affaire.

Vous allez jouer un rôle essentiel pour la seconde moitié de la soirée, alors tâchez de rester en vie ; vous avez tout prévu : des profondeurs (créatures sous-marines) vont escorter le Hettie avant de le saboter à l'heure convenue (11h25). Un bateau à vous, camouflé en bateau de pêche, viendra à votre secours. Les autres passagers seront désarmés mais resteront libres, pour ne pas les alarmer. Puis ils serviront d'apéritif au Dévoreur, une créature que vous comptez invoquer à l'aide du grimoire pour vous racheter auprès des Grands Anciens, et qui sèmera la terreur sur tout le continent...

Vos Répliques

-"Vous voyez cette dague ? C'est un objet d'art inappréciable." (si vous voulez montrer votre dague...)



- "Ces bolchéviques, la plaie de l'espèce humaine !"

- "Il semble que votre société soit rongé par le mal et ne pourrait en supporter davantage..."

Vous savez en faire des choses...

-Suivre quelqu'un : Vous pouvez espionner une personne se trouvant dans une pièce dite simulée. Vous pourrez ainsi voir et entendre ce qu'elle fait.

Coût : 1PA

-Contacter la Mary Flanders: vous pouvez prévenir le bateau de pêche en cas de changement d'horaire. De toutes façons vous disposez d'un lien télépathique avec les profonds pour commencer l'attaque.

Coût : 1PA

-Invoquer le Dévoreur : une fois à bord du Mary Flanders, vous pourrez invoquez la sale bête et la contrôler (si vous disposez du livre...).

Coût : 4PA

-Tuer : vous disposez d'une magnifique dague du moyen-âge, un objet d'art. Attention ! vous ne devez tuer que si vous avez une bonne raison de le faire ! Allez vérifier auprès de l'organisateur...le premier coup assomme la victime pour 5mn environ, le second est mortel.

Coût : 2PA par coup

Vous possédez

Sur vous : votre dague ; une moitié du grimoire ; un papier avec la fréquence radio du bateau de pêche ; un article sur la mort de Balzeur.