

Fiches de personnage



Votre personnage

Albert Blanchet

VÉRITABLE IDENTITÉ : Heuvelmans à partir de 23 heures

CARACTÈRE : réservé, poli, attentionné

VOTRE VIE. VOTRE OEUVRE

Vous avez, très tôt dans votre vie, décidé de suivre les traces du professeur Heuvelmans et l'avez ainsi accompagné dans ses plus étranges aventures. Vous n'êtes pas vraiment courageux mais vous lui avez fait confiance durant toute votre vie et il ne vous a jamais trahi. D'un âge avancé, vous ne savez pas vraiment ce que vous allez devenir sans lui, trop habitué que vous étiez à le suivre et à le copier dans tous ses actes. Vous avez ainsi partagé ses joies (rares) et ses déceptions (fréquentes) lorsqu'il pourchassait des bêtes inconnues aux quatre coins du globe. Vous seriez vraiment déçu si le monstre du lac de La Louvière n'existait pas.

La mort du professeur vous a vraiment bouleversé et vous avez même, durant quelques minutes, été possédé par une envie de vengeance. Que le monstre ait tué ainsi cet homme qui ne lui voulait aucun mal est un paradoxe que vous ne supportez pas. Si, durant la soirée, il s'avère que le professeur n'ait pas été tué par le monstre mais par les actions d'un personnage présent à la soirée, il est certain que vous ferez tout votre possible pour le démasquer.

VOUS RECONNAISSEZ

Tous les personnages que vous connaissez sont présentés dans le livret joueur. En tant que Blanchet, vous n'en savez pas plus. En tant qu'organisateur, vous devez vous rappeler de tous les rôles, histoire de bien suivre les interactions entre les personnages et pouvoir arbitrer certaines actions si besoin est.

Vous ne devez jamais agir ou parler comme si vous connaissiez des secrets que votre personnage n'est pas censé connaître. C'est relativement difficile pour un organisateur débutant mais vous verrez que l'on peut rapidement parvenir à un tel dédoublement de personnalité.

POUR VOUS LE MONSTRE C'EST ...

Le but des recherches de votre maître. Le symbole de sa perte en cette fin d'année 1925. Peut-être une créature marine inconnue mais vous craignez dans votre for intérieur que ce ne soit qu'un simple canular orchestré par quelques pêcheurs en état d'ébriété avancé.

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Vous avez passé la soirée précédant le meurtre à étudier en compagnie du professeur le trajet que le bachyscaphe doit effectuer. Il vous a fait part de sa grande fébrilité. Il était persuadé que ce voyage allait être le point culminant de sa carrière.

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE

Vos principaux buts lors de la soirée sont :

- Aider tous les joueurs présents à entrer dans la peau de leur personnage.
- Si vous assurez également le rôle d'organisateur :
 - simuler avec efficacité et réalisme les actions spéciales dans la pièce annexe
 - jouer ponctuellement le capitaine du batyscaphe
- Vous assurer que tout le monde s'amuse.
- Dans une moindre mesure, le but de votre personnage est de découvrir le coupable du meurtre d'Heuvelmans (votre employeur et ami) mais ce but "réaliste" ne doit pas occulter les précédents qui sont la seule façon de réussir une bonne Soirée Enquête.

PHRASES TYPIQUES

- Et maintenant, qu'est-ce qu'on fait ?
- Restons calmes, la situation n'est pas désespérée
- {Dans le rôle d'Heuvelmans} VENGEANCE !!!

CONTACTS TÉLÉPHONIQUES

Vous assurez la liaison téléphonique avec le thésard qui est dans le bateau de surface (si une seconde équipe est dans le bateau : extension à venir)

VOS ACCESSOIRES

Vous n'avez pas besoin d'apporter quoi que ce soit pour vous, mais prenez soin de bien décorer la pièce principale et d'ouvrir moult boîtes de biscuits apéritifs pour fêter dignement ce 31 Décembre 1925.

Votre déguisement devra être une livrée de serviteur, stricte mais pratique.



☛ Votre personnage :

Sean Bolander

CARACTÈRE : fou, fanatique, surnaturel

VOTRE VIE, VOTRE OEUVRE

Bravo, vous êtes l'assassin !

Vous êtes né en 1890 dans un petit village à quelques kilomètres seulement de Boston. Vous suivez des cours de journalisme avec ferveur et vous partez sur le terrain dès 1908. C'est d'ailleurs lors d'un de vos voyages en Afrique que vous rencontrez Heuvelmans. Il est passionné par les animaux inconnus alors que vous êtes plutôt intéressé par les cultes des régions primitives. Vous partagez vos passions et vous considérez alors le professeur comme un véritable ami.

Vous restez en contact pendant près d'un an, prenant des nouvelles et racontant vos histoires par l'intermédiaire de longues lettres. Lorsque Heuvelmans est au Népal, vous êtes en Chine. Quand il est au Canada, vous êtes au Brésil. Vous ne le reverrez plus avant longtemps mais cette année de correspondance restera gravée longtemps dans votre mémoire.

Votre vie change tout à coup, à la fin de l'année 1909. Vous enquêtez sur un curieux culte soi-disant "sataniste" dans la banlieue de Boston (comme quoi, lorsque l'on parcourt le monde, on en oublie quelquefois que le mystère se cache souvent tout près de chez soi). Vous entrez alors en possession d'un curieux recueil d'histoires et de sortilèges impies. Sa lecture vous frappe de plein fouet et vous fait sombrer dans la folie. Vous choisissez de dévouer votre vie au retour sur terre d'un étrange dieu extraterrestre : Cthulhu. Vous prenez dès lors le rôle inverse de celui qui vous a permis d'entrer en contact avec votre dieu : vous pourchassez les petits indiscrets qui tentent de prouver au monde incrédule que le retour de Cthulhu est proche. Sous votre couverture de journaliste, vous tendez des pièges aux petits curieux et vous vous arrangez pour qu'ils soient tués (ou simplement sacrifiés en l'honneur de votre seigneur).

Votre vie n'est donc qu'une suite de meurtres rituels, de crimes camouflés en accident et votre santé mentale est de plus en plus défaillante. Vous perdez peu à peu votre comportement humain.

D'ailleurs, vous ne faites pas tout à fait partie de cette engeance primitive. Vous avez récemment découvert que vous vous transformiez en Profond, une race humanoïde mi homme mi poisson qui vénère le grand Cthulhu et qui vit au fond de la plupart des océans terrestres. Des écailles commencent à apparaître sur votre peau, vous perdez vos cheveux et vos yeux ont l'air de plus en plus exorbités... Dans quelques années vous quitterez définitivement le monde des hommes pour rejoindre votre peuple.

Votre élévation dans la hiérarchie cthulhienne vous offre de plus en plus de puissance et vous permet d'accéder à des connaissances de plus en plus dérangeantes. Vous apprenez où se trouvent les immenses cités des Profonds, la façon dont on peut communiquer avec eux ainsi que leur but sur la terre ferme.

Lorsque vous apprenez que votre ancien ami, le professeur Heuvelmans décide de fouiller les eaux boueuses du lac de La Louvière, votre sang glacé ne fait qu'un tour : il risque de découvrir la cité des Profonds qu'elles dissimulent. Vous devez donc agir vite et ne laisser aucune chance au professeur.

Vous parvenez facilement à vous faire inviter, le professeur (quel idiot) étant trop heureux de retrouver son ami perdu de vue il y a dix ans. Mais cet ami n'existe plus, il est mort à Boston en 1909 et Heuvelmans va s'en rendre compte bien assez tôt.

Lorsque vous décidez de frapper le professeur, vous lui faites boire un cocktail composé d'un excellent cognac mélangé à une drogue toxique de votre composition. Le professeur doit mourir dans d'horribles souffrances et son corps se décomposer pour ne plus laisser, au final, qu'un simple petit tas de poussière.

Mais le professeur semble s'être attiré d'autres inimitiés puisque, lors de sa sortie à l'extérieur, quelques minutes après avoir absorbé le cocktail, sa tête est arrachée par une curieuse créature (peut-être le monstre mais en aucun cas un Profond).

VOUS RECONNAISSEZ

Heuvelmans (le mort) était l'ami de Sean. Mais Sean est mort.

Albert Blanchet était un ami du professeur et vous devez vous méfier de lui. Il connaît peut-être votre vraie nature. Vous devez le garder à l'œil.

René Martin et Otis Barton sont des techniciens et ne doivent pas être trop au courant des recherches du professeur, Ce que vous craignez, c'est que le professeur leur ait parlé d'une éventuelle structure sous-marine au fond du lac (la ville des Profonds).

Pierre Dubois est un médecin et, en tant que tel, se rendra certainement compte que le corps du professeur est victime d'un mal bien étrange. Vous devez tout faire pour qu'il n'ébruïte pas cette nouvelle.

Vous n'avez aucun renseignement sur les autres personnages présents à la soirée.

POUR VOUS LE MONSTRE C'EST ...

Le dieu sous marin que vous vénerez : le grand Cthulhu, celui qui dort sous la mer et qui attend son heure pour apparaître au grand jour. Gloire à Cthulhu.

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Vous avez passé la soirée précédant le réveillon à prendre contact avec les créatures impies qui peuplent le lac de La Louvière. Connaissant parfaitement le mode de vie des créatures appelées Profonds, vous vous êtes rendu sur leur lieu de vie et avez tenté de leur signaler le départ du bathyscaphe.

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE

Vos principaux buts lors de la soirée sont :

- Éloigner les soupçons de vous, tout en découvrant qui a arraché la tête du professeur.
- Tout faire pour que les structures chthoniennes ne soient pas découvertes ou, si c'est le cas, qu'aucun témoin ne survive à cette soirée.

PHRASES TYPIQUES

- Penser que l'être humain est la race dominante sur cette Terre est une grosse erreur.
- Je me suis longtemps passionné pour les religions orientales mais aucune ne permet vraiment de libérer ses énergies intérieures.
- Personne ne peut imaginer tout ce que j'ai vu durant mes divers voyages.

VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES !

À part les actions dites "normales" décrites dans le dossier joueur, vous disposez des actions spéciales suivantes :

CONTACTS TÉLÉPHONIQUES

La Bathysphère est attachée à un bateau de recherche à la surface par un seul câble en acier. Une ligne téléphonique permet de relayer les observations de l'équipage à une équipe chargée d'assurer la conservation des découvertes dans l'hypothèse d'une perte du bathyscaphe. Vous avez deux contacts dans cette équipe de surface.

- Maurice de Waleffe



Maurice Eugène Hubert Cartuyvels dit Maurice de Waleffe, né en 1874 à Bruxelles est un journaliste et écrivain français d'origine belge.

Il est notamment connu pour avoir dirigé le quotidien Paris-Midi à partir de 1911 et fondé en 1920 « La plus belle Femme de France », célèbre concours de beauté. Son style de journalisme est sensationnaliste avec une propension à publier des articles scandaleux. Il a écrit des articles sur divers sujets, notamment la politique, le crime et les affaires amoureuses. Ses articles ont souvent été critiqués pour leur manque de véracité et leur tendance à exagérer les faits.

- Joseph Roth



Moses Joseph Roth est un écrivain et journaliste austro-hongrois, né en 1894 en Galicie, aux confins de l'Empire autrichien, sous le règne de François-Joseph, dans une famille juive ashkénaze. Il devient journaliste à Vienne puis à Berlin. À partir de 1923, il travaille comme chroniqueur pour le renommé Frankfurter Zeitung. Il est actuellement correspondant à Paris depuis mai 1925. Ses articles sont socialement critiques et engagés. C'est l'analyse sociologique du phénomène des créatures mythiques et du folklore local qui l'intéresse et le conduit à suivre cette expédition éloignée en première approche de ses thèmes de prédilection.

SORTIR DU BATHYSCAPHE

Votre nature de Profond vous permet de plonger en apnée.

DOMINER UN ESPRIT FAIBLE

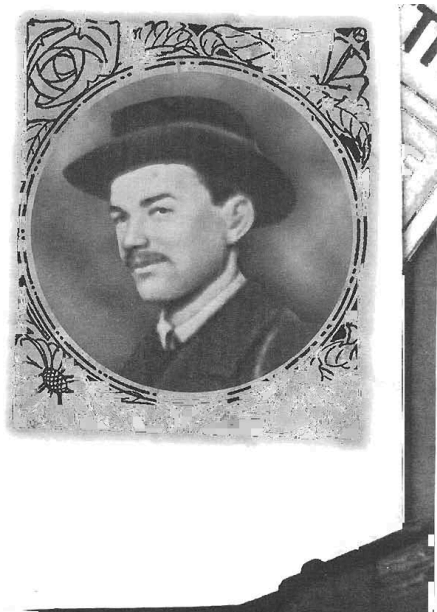
Vous êtes un adepte de magie cthulhienne et vous pouvez tenter de dominer les esprits pendant une courte durée. Pour ce faire, vous vous rendez dans la pièce annexe avec un organisateur et choisissez votre cible (un des personnages de la soirée). Vous devez donner un ordre simple (sous la forme d'une phrase) que la victime devra suivre au mieux de ses possibilités (une action suicidaire ou dangereuse ne sera pas prise en compte).

VOUS PARIEZ ET LISEZ L'ALLEMAND COURAMMENT

VOS ACCESSOIRES

Prévoyez un costume de journaliste, relativement fonctionnel, sans fioritures. Vous devez obligatoirement vous présenter à la soirée avec le ou les objets suivants :

- un appareil photo pas trop moderne (mettez-y de la pellicule cela vous permettra d'immortaliser les moments forts de la soirée)
- un carnet de notes et un crayon à papier bien taillé pour relever les indices
- livre sur le mythe de Cthulhu ou un roman de Lovecraft que vous recouvrirez avec la couverture que vous fournira l'organisateur. Ce livre appelé " Pages arrachées au livre d' Alhazred" contient d'authentiques passages du Nécronomicon mêlés aux pires délires ésotériques (voir organisateur)
- Une petite fiole qui a contenu le poison, que vous remettrez à l'organisateur en début de soirée.



Votre personnage :

Pierre Dubois

VÉRITABLE IDENTITÉ : Pierre Lavisse

CARACTÈRE : calme, aigri, jaloux

VOTRE VIE, VOTRE OEUVRE

Votre mère a été la maîtresse du professeur Heuvelmans de 1903 à 1905, jusqu'au moment où la jeune femme d'Heuvelmans découvre le pot aux roses et somme le professeur de mettre fin à cette relation adultérine. Il obtempère sans hésiter, le soir même où votre mère allait annoncer au professeur votre venue au monde. Elle ne se remettra jamais de ce chagrin d'amour et en gardera une haine éternelle pour les hommes. Elle vous éduquera dans un seul but : celui de vous venger de cet amant qui l'a laissé sans le sou un soir de 1905.

Durant toute votre vie, vous avez pensé au jour où le professeur serait devant vos yeux, sans savoir qui vous êtes, sans même savoir pourquoi vous voulez vous venger.

Vous avez en fait suivi très précisément les mêmes études que votre père, en bifurquant cependant vers la médecine à votre sortie de l'université libre de Bruxelles. Vous êtes un élève brillant, puisqu'il est rare de trouver, en 1925, un médecin diplômé à 20 ans à peine. Vos passions sont très similaires à celles de votre père puisque pour mieux l'approcher, vous avez vous aussi étudié la cryptozoologie. Vous avez suivi, de loin, les recherches de votre père et surtout ses échecs chaque fois qu'il pensait toucher au but. Une simple histoire d'enfant sauvage pour toute une vie, c'est bien peu et vous comprenez donc pourquoi ce voyage est si important à ses yeux. C'est donc bien ce jour-là qu'il doit payer, s'il paye un jour.

Vous ne pensez pas que le professeur ait pu garder un souvenir de votre mère mais dans le doute, vous vous présentez à lui avec un pseudonyme, histoire de ne rien laisser au hasard. Vous ne savez pas réellement comment vous allez le tuer, ni même si vous allez le tuer, mais ce qui est sûr c'est que votre vengeance sera terrible.

Obtenir une place sur le bathyscaphe n'a pas été difficile puisque le professeur désirait ardemment compter parmi ses invités un médecin et que le simple fait que ce médecin ait pour passion la cryptozoologie était une opportunité dont il était trop difficile de se passer.

Les premiers mots échangés avec votre père (en public, et toujours sur des sujets courants) ont fait vaciller en vous la flamme de la vengeance et avant même que vous puissiez lui avouer votre véritable identité, le terrible accident est survenu et vous devez vous rendre à l'évidence : vous ne pourrez jamais vous venger.

Mais peut-être désirez-vous déjà LE venger ?

VOUS RECONNAISSEZ

Heuvelmans (le mort) était votre père, mais n'était pas un ange pour cela. Il avait certainement commis des irrégularités au cours de sa vie mais jamais il n'a mérité de mourir d'une façon aussi atroce. Les coupables doivent payer.

Albert Blanchet n'est pas un coupable a priori puisqu'il servait votre père avec humilité depuis des années. Il peut même peut-être vous aider à retrouver le meurtrier que vous cherchez. Faites tout de même attention de ne pas lui révéler votre vraie nature, puisqu'il pourrait alors penser que vous êtes le criminel (cette réflexion reste valable pour tous les autres protagonistes de la soirée).

Sean Bolander est un journaliste et possède donc peut-être des informations intéressantes au sujet du meurtre. Il serait bon de le questionner sans toutefois sembler réellement intéressé. Ceci pour une seule et bonne raison : il ne doit pas soupçonner votre intérêt pour le professeur.

René Martin et Otis Barton sont de simples techniciens et vous ne voyez pas vraiment quels auraient été leurs intérêts à tuer votre père. Cela demande peut-être quand même une petite investigation.

Jack Ripley, le mécène de votre père, est un coupable rêvé : quoi de plus simple que de se débarrasser du professeur une fois l'affaire du bathyscaphe monté. Il ne lui reste plus qu'à écrire un roman sur la vie du professeur et le tour est joué.

Peter Kurten est le symbole même de l'esprit sportif : un corps bien bâti sous une tête bien vide. Meurtrier par bêtise ? Pourquoi pas. Il n'aurait de toute façon pas pu imaginer toute cette affaire lui-même (l'accident du professeur, la tête dévorée par le monstre...).

Edgar Saint-Gilles est un individu puant et menteur. Vous ne devez en aucun cas lui faire confiance. Vous le croyez cependant trop lâche pour avoir commis un crime de sang. Vous êtes par contre persuadé qu'il ne vous sera pas d'une grande aide.

Alfred Verspieren semble être quelqu'un de confiance mais il n'est pas évident qu'il soit aussi net que cela dans cette affaire. Vous trouvez son amour pour le lac, la créature du lac et sa région très en désaccord avec le fait d'aller déranger l'animal au plus profond des eaux qui l'abrite.

POUR VOUS LE MONSTRE C'EST ...

Une invention des paysans et des pêcheurs du coin pour attirer les touristes. La science ne permet pas que l'on puisse penser qu'il en soit autrement.

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Vous avez passé la nuit précédant le réveillon à rêver de ce qui se passerait si vous vous retrouviez en face de votre père. Bien entendu, la haine de votre mère envers lui a déteint sur vous, mais, ayant étudié ses travaux avec soin, vous vous êtes rendu compte qu'il était vraiment quelqu'un d'intelligent et de censé. Cela ne l'empêche pas d'être un salaud vous aurait soufflé votre mère. Quoi qu'il en soit, vous ne saviez pas si vous auriez été capable de le tuer....

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE

Vous n'avez qu'un seul but durant cette soirée :

- Découvrir l'assassin de votre père ; même si vous trouvez normal de lui faire payer la façon dont il a traité votre mère, vous ne supportez pas l'idée que quelqu'un d'autre l'ait fait avant vous. Trouver l'assassin est primordial pour une autre raison : si qui que ce soit parvient à découvrir votre véritable identité, il se peut que vous passiez de chasseur à chassé et que vous deviez vous défendre contre les accusations des autres participants.

PHRASES à TYPIQUES

- Je ne vous permets pas de dire cela du professeur Heuvelmans.
- C'était un grand homme, personne ne doit l'oublier.
- Je ne quitterai pas ce navire avant d'avoir démasqué le coupable de ce meurtre sordide, car je vous le jure, il s'agit bien d'un meurtre.

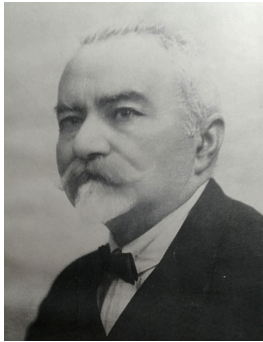
VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES !

À part les actions dites "normales" décrites dans le dossier joueur, vous disposez des actions spéciales suivantes :

CONTACTS TÉLÉPHONIQUES

Le bathyscaphe est attaché à un bateau de recherche à la surface par un seul câble en acier. Une ligne téléphonique permet de relayer les observations de l'équipage à une équipe chargée d'assurer la conservation des découvertes dans l'hypothèse d'une perte du bathyscaphe. Vous avez un contact dans cette équipe de surface.

Émile Georges Racovitza (zoologiste et océanographe roumain)



Emil G. Racoviță, souvent écrit Émile Georges Racovitza, né en 1868 à Iași (Jassy) en Roumanie, est un biologiste, zoologiste, océanographe et spéléologue roumain. Explorateur de l'Antarctique lors de l'expédition internationale de la Belgica (1897-1899). En 1893, Racoviță est élu membre de la Société zoologique de France. A Bruxelles en 1899, à Paris, à la Sorbonne, en 1900, et en Roumanie, la même année, il présente devant un grand et enthousiaste auditoire les résultats de ce voyage extraordinaire. Il restera en France jusqu'en 1920. Il est l'un des pères de la biospéologie avec Armand Viré. Racoviță a participé à des expéditions spéléologiques, notamment dans les monts du Bihor et dans les Carpates.

SORTIR DU BATHYSCAPHE

Vous pouvez sortir du vaisseau avec un scaphandre mais vous n'avez aucun entraînement dans ce genre de pratique.

AUTOPSIER LE CORPS DU PROFESSEUR

Vous êtes le seul à pouvoir autopsier le corps du professeur Heuvelmans. Vous pourrez être aidé par une tierce personne qui pourra ainsi obtenir les mêmes renseignements que vous.

BIBLIOTHÈQUE

Cette compétence permet de parcourir très rapidement un ouvrage afin d'en saisir la nature en un laps de temps très court.

VOS ACCESSOIRES

Vous devez préparer un déguisement de médecin, relativement strict. C'est d'aurant plus facile qu'un simple costume noir peut faire l'affaire, s'il est accompagné de la trousse décrite ci-dessous. Vous devez obligatoirement vous présenter à la soirée avec l'objet suivant : une trousse de médecine (voir organisateurs si vous n'en trouvez pas) remplie de divers produits pharmaceutiques (si elle est vide, ce n'est pas grave, on fera avec).



Votre personnage :

Peter Kurten

CARACTÈRE : calme, indécis, courageux

VOTRE VIE, VOTRE OEUVRE

Bravo ! Vous êtes le coupable.

Vous êtes né en 1899 dans un petit village de la banlieue de Munich. Vous vous êtes très vite intéressé au sport professionnel puisque vos dons pour la natation ont été remarqués par vos professeurs dès l'âge de 10 ans. Avant cela, vous étiez un enfant timide, tiraillé entre le besoin de se faire connaître et une terrible envie de ne jamais se faire remarquer (ni en bien, ni en mal).

Vous avez définitivement choisi votre camp en 1915 lorsque, passager du Lusitania quand celui-ci sombra en mer à cause d'un sous-marin allemand, vous vous êtes distingué en sauvant plusieurs dizaines de personnes, devenant par là même un héros national pour tous vos concitoyens qui n'appréciaient pas l'attitude du gouvernement dans cette affaire.

C'est aux USA que vos prouesses ont été remarquées avec le plus d'insistance et, dès 1916, vous avez choisi d'émigrer dans ce pays pour commencer sérieusement votre carrière de nageur professionnel. Tout s'est bien passé pendant des années, même si, petit à petit, votre Allemagne natale a commencé à vous manquer.

En 1924, vous rencontrez pour la première fois le Professeur Heuvelmans qui pense que le Lusitania n'a pas été coulé par un sous-marin mais par un monstre marin. Cette théorie est complètement fantaisiste mais, comme vous êtes légèrement influençable, vous trouvez que, finalement, cette option arrangerait tout le monde (Heuvelmans pourrait prouver que le serpent de mer existe et cela vous permettrait de redorer un peu le blason de votre pays). Les recherches effectuées conjointement par Heuvelmans et vous-même ne donnent rien et vous vous séparez. Vous quittez Heuvelmans avec un certain soulagement, son caractère étant, à la longue, relativement pesant.

Vous rentrez en Allemagne et, en mars 1925, lors d'une réception donnée en l'honneur des grands sportifs de l'année, vous rencontrez un politicien hargneux et charismatique qui va changer votre vision du monde : Adolf Hitler. Vous êtes subjugué par la personnalité du leader politique et gardez des contacts étroits avec lui. Pour lui, vous représentez le symbole de la future Allemagne et il est vrai que, petit à petit, cette idée germe dans votre esprit, le ronge comme un cancer et vous incite à croire à ce rêve mégalomane qui mènera toute l'Europe à ce que l'on sait (mais ceci est une autre histoire).

En mai 1925, Hitler fonde un petit réseau d'espionnage et vous y entrez afin de l'aider à prendre le pouvoir quelques années plus tard. Vous êtes tiraillé entre votre amour pour cette Allemagne que vous avez toujours connue et celle que vous promet Hitler, Votre sens commun cède sous les coups du charismatique futur dictateur.

En novembre, Heuvelmans qui fait le tour de ses relations afin de trouver quelques participants de plus à son expédition sous-marine dans le lac de La Louvière, vous contacte pour vous y convier mais vous préférez différer votre décision.

Quand vous parlez de la proposition du Professeur à vos " amis " du parti nazi, ceux-ci vous révèlent que l'Allemagne a envoyé un mini-bathyscaphe dans le lac de La Louvière, qui est relié à la mer du Nord par des galeries souterraines. Le site a été repéré pendant l'occupation allemande de Don pendant la première guerre mondiale. Ce mini-bathyscaphe doit servir de plate-forme mobile et discrète au service des espions allemands agissant dans le nord-ouest de l'Europe. Malheureusement depuis quelques semaines les services allemands n'ont plus de nouvelles du bathyscaphe, a-t-il été découvert et coulé par les Français, aurait-il été victime du monstre du lac ? Nul ne le sait. On vous charge alors d'accepter l'invitation de Heuvelmans afin de faire en sorte que personne ne puisse connaître l'existence du sous-marin et éventuellement de découvrir ce qui a pu lui arriver. Une mission confidentielle vous est confiée en parallèle par Hitler pour prendre des nouvelles d'un enfant qu'il aurait eu pendant la première guerre mondiale alors qu'il était affecté dans la zone comme simple soldat..

Vous suppliez Heuvelmans de vous garder une place. Ce dernier ne se fait pas prier et laisse entrer le loup arien dans la bergerie.

VOUS RECONNAISSEZ

Heuvelmans (le mort) ne vous a jamais vraiment accepté en tant qu'ami, préférant accentuer sa gloire personnelle plutôt que de vous aider quand vous en aviez besoin. Sa mort n'est une perte pour personne.

Il faut vous méfier d'Albert Blanchet puisqu'il était entièrement dévoué à Heuvelmans. Vous devez absolument garder un œil sur lui, même s'il paraît inoffensif.

Sean Bolander est un journaliste et Américain, donc un individu vil et mesquin et vous devez aussi garder un œil sur lui. Il ne peut normalement pas vous démasquer, mais avec ces gens-là, on ne sait jamais.

René Martin et Otis Barton étaient certainement dans le sous-marin lorsque vous êtes venu pour saboter la tenue de Heuvelmans. Il est très improbable qu'ils vous aient vu, mais aucune possibilité ne doit être écartée.

Edgar Saint-Gilles vous semble bien innocent avec ses soi-disant pouvoirs de médium. Vous méprisez le paranormal et donc, par la même occasion, Edgar le médium.

Pierre Dubois est médecin et pourra donc sans aucun doute autopsier le corps du professeur s'il peut être récupéré. Il risque donc de s'apercevoir qu'une charge explosive est responsable de la mort du professeur. Vous devez tout faire pour que ce fait ne s'ébruite pas.

Vous n'avez aucun renseignement concernant Jack Ripley et Alfred Verspieren. Dans le doute, gardez un œil sur eux. Surtout l'Anglais, vu qu'il appartient à un peuple par définition ennemi de l'Allemagne.

POUR VOUS LE MONSTRE C'EST ...

Probablement une légende. Mais si c'est le cas qu'a t'il pu arriver au sous marin ?

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Même si le sous-marin allemand ne répond plus, l'équipée de Heuvelmans risque fort d'en découvrir l'épave récente. Vous décidez donc de supprimer le professeur dans l'espoir de mettre une fin rapide à cette expédition. Pour ce faire, vous avez décidé de piéger son scaphandre avec une petite charge explosive déclenchable à distance. Vous vous êtes donc rendu sur le bathyscaphe la nuit précédente et avez monté la charge dans sa tenue, Il ne vous à même pas fallu 30 minutes pour réaliser votre forfait et personne ne vous a remarqué.

Vous avez ensuite regagné votre petit hôtel sur les berges du lac pour aller y dormir quelques heures afin d'être en pleine forme pour la soirée du réveillon qui va certainement être riche en rebondissements.

UNE BONNE N SOIREE EN PERSPECTIVE

Vos principaux buts de la soirée sont :

- Vous arranger pour que les soupçons ne se tournent pas vers vous. Votre sacrifice est possible mais pas souhaitable puisque le führer a encore besoin de vous pour des missions secrètes.
- Tout faire pour que l'épave du sous-marin allemand ne soit pas découverte ou, si elle l'est, que les témoins ne regagnent pas vivants la terre ferme.
- Découvrir ce qui a pu arriver au sous-marin allemand.

PHRASES TYPIQUES

- Aider son pays n'est pas seulement une bonne idée, c'est une façon de vivre.
- Le sport est la seule chose qui compte pour moi,
- Sauver les passagers du Lusitania ? N'importe qui en aurait fait autant a ma place.

VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES !

A part les actions dites "normales" décrites dans le dossier joueur, vous disposez des actions spéciales suivantes :

CONTACTS TÉLÉPHONIQUES

Le bathyscaphe est attaché à un bateau de recherche à la surface par un seul câble en acier. Une ligne téléphonique permet de relayer les observations de l'équipage à une équipe chargée d'assurer la conservation des découvertes dans l'hypothèse d'une perte du bathyscaphe, Vous avez un contact dans cette équipe de surface.

Votre contact est Emil Rausch (votre entraîneur, contact des services secrets allemands sous couverture),



Emil Rausch demeure considéré comme un des meilleurs nageurs allemands. Membre du Schwimmclub Poseidon-Berlin, il accumula les victoires de 1900 à 1910. Il se distingue notamment aux Jeux Olympiques de Saint Louis, en 1904, où il remporta la médaille d'or dans les épreuves du mile et du 880 yards ; il obtient également la médaille de bronze dans le 220 yards.

SORTIR DU BATHYSCAPHE

Sortir du vaisseau vous est aisé car vous êtes un champion de natation.

UTILISER VOTRE ARME

Les armes ne sont pas là pour que les joueurs se tirent mutuellement dessus. Par contre, elles peuvent être utiles pour tirer les vers du nez des personnages peu loquaces. Si vous désirez menacer un personnage de votre arme, vous devez le faire discrètement et attendre pour cela que votre victime parte à la quête d'indices dans le bathyscaphe (dans la pièce annexe hors jeu). Prévenez immédiatement l'organisateur qui vous donnera la marche à suivre.

À la fin de la partie vous pourrez utiliser votre arme de façon un plus offensive, mais en accord avec l'organisateur !

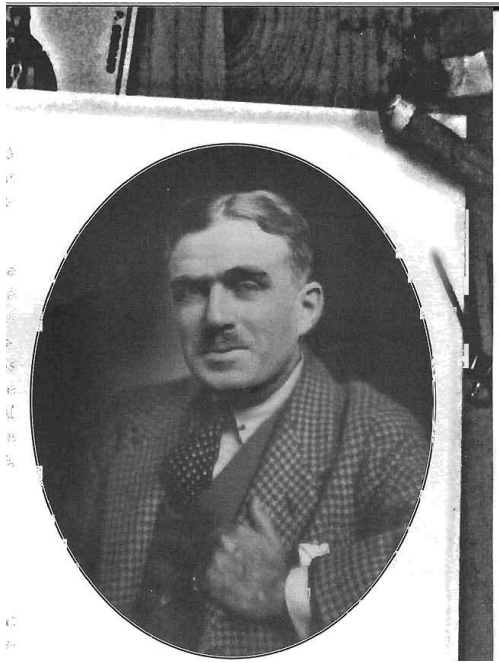
VOS ACCESSOIRES

Votre déguisement est relativement simple à prévoir puisqu'il doit simplement être strict et respectueux du style des années 20.

Vous devez par contre obligatoirement vous présenter à la soirée avec les objets suivants :

- une réplique de pistolet de facture allemande (un Luger ferait parfaitement l'affaire). Si vous n'en possédez pas, un pistolet d'une autre origine conviendra également (voir les organisateur en dernier recours)
- un système de déclenchement d'explosif à distance (une boîte bricolée avec des fils partout et un cadran d'horloge ou de montre fera parfaitement l'affaire)
- Un détonateur (un petit morceau de métal en forme de pointe ou d'ogive fera l'affaire)

Le futur führer a dédicacé votre carnet (texte en allemand signifiant : à mon fidèle chien de guerre).



Votre personnage :

Alfred Verspieren

CARACTÈRE : sévère, digne, impulsif

VOTRE VIE. VOTRE OEUVRE

Et non, vous n'êtes pas le meurtrier.

En 1880, votre père crée à Roubaix une société de courtage (cabinet d'assurances) à son nom. Il est le premier courtier indépendant français.

Vous êtes né un an plus tard, en 1881, dans un petit château en lisière de forêt. Fils de famille bourgeoise locale (d'origine flamande), vous avez passé toute votre enfance à explorer la forêt au contact de la nature sauvage..

Durant toute votre enfance, votre père (un indépendantiste flamand) vous a enseigné les principes de la lutte clandestine mais vous n'imaginiez pas en arriver à tuer des êtres humains pour sauver la nature. Vous avez commencé à être un membre actif des milieux indépendantistes dès l'âge de 20 ans

En 1916, un tremblement de terre a créé le lac de La Louvière, au droit des anciennes mines de fer. Depuis vous passez beaucoup de temps à flâner sur les bords du Lac de La Louvière afin de goûter l'ambiance toute particulière de l'endroit..

Il y a environ cinq ans, vous avez croisé la route de la créature du lac, que vous décririez comme une sorte de gros mammifère marin à long cou, de la famille des éléphants de mer. Votre vision du monde a tout à coup changé et vous êtes devenu encore plus proche de la nature, vous mettant à haïr les étrangers (non Flamands) de plus en plus.

Votre première action violente fut, il y a 3 ans, le sabotage d'un petit bateau de pêche affrété par un riche américain qui voulait se payer la tête du monstre du lac de La Louvière. L'accident qui suivit entraîna la mort du touriste et de toute sa famille. Choqué durant les premiers jours, vous avez tout de même continué à participer aux actions clandestines de la branche armée du mouvement indépendantiste flamand.

Maire du village, indépendantiste et écologiste depuis les dernières élections en début d'année, vous êtes désormais le propriétaire du château familial du Bois, très à l'écart du centre-ville.

Vous êtes proche du mouvement nationaliste flamand inspiré par le séminariste Gantois qui, dans les années 1920, lui donna une consistance politique.

Vous alternez ainsi les actions politiques et les actions terroristes visant à sauvegarder le milieu naturel de la région.

Vous êtes cependant en profond désaccord avec les indépendantistes les plus radicaux partisans d'une violence à outrance. Vous soupçonnez même certains d'entre eux de s'être rapprochés de puissances étrangères, ce que vous désapprouvez fermement.

Quand vous avez appris que le Professeur Heuvelmans (que vous respectiez pour son analyse très fine de la nature de la créature) organisait une expédition sous les eaux du lac, votre sang n'a fait qu'un tour. Endossant le rôle du passionné, vous êtes parvenu à vous faire inviter à bord lors du premier voyage. Votre intention étant de tout faire pour que la créature ne soit ni capturée, ni tuée, ni même dérangée.

Il n'a pas été facile d'approcher Heuvelmans de prime abord, surtout à cause de ce satané anglais (Ripley) qui passait son temps à vous scruter du regard lors de vos entretiens avec le professeur. Vous pensez que ce dernier ne vous a pas invité pour votre simple passion envers la créature du lac mais plutôt parce qu'il pensait qu'un allié local aurait été d'une aide fabuleuse pour débusquer le monstre une fois celui-ci officiellement observé, photographié et répertorié.

Vous avez entendu une rumeur selon laquelle un homme politique nationaliste allemand de premier plan, ayant tenté un coup d'Etat fin 1923, Adolf Hitler, aurait eu un enfant illégitime lors de son passage dans le Nord de la France comme simple soldat, quand son régiment bavarois vint en repos dans le village de Fournes-en-Weppes (proche de Don) alors à l'arrière du front.

VOUS RECONNAISSEZ

Heuvelmans (le mort) ne méritait certainement pas ce sort cruel. Mais si la créature est bien responsable de sa mort, ce qui est douteux, c'est que Dame Nature a jugé qu'il était nuisible.

Albert Blanchet est le bras droit et le majordome de Heuvelmans. Il est fidèle à son maître et le sera même s'il se passe quelque chose de grave.

Sean Bolander est un journaliste qui semble bien s'y connaître en cryptozoologie. C'est probablement aussi un fouineur attiré par l'appât du gain. Vous devez garder un œil sur lui.

Peter Kurten est devenu célèbre bien avant de devenir un nageur professionnel. Il est en effet un des rares survivants de la catastrophe du Lusitania dont il a sauvé des dizaines de personnes en les aidant à regagner les canots de sauvetage.

Jack Ripley est un jeune anglais imbu de sa personne, très certainement lié au gouvernement anglais, peut-être un envoyé du ministère de l'environnement,

René Martin vous est inconnu. Vous ne comptez pas de mécaniciens dans vos relations et encore moins parmi vos amis. Et pourtant il y a en Martin quelque chose d'indéfinissable qui vous attire...

Edgar Saint-Gilles est certainement plus un escroc qu'un médium. C'est un individu détestable qui vous irrite au plus haut point.

Otis Barton aurait été la deuxième personne sur votre liste (après Heuvelmans) si vous aviez décidé d'éliminer les ennemis de la créature du lac. Mais le moment n'est pas venu et Barton ne mourra pas à moins qu'il tienne absolument à rester à bord lorsque son bathyscaphe coulera une fois pour toute.

Vous n'avez aucun renseignement sur Pierre Dubois

POUR VOUS LE MONSTRE

C'est le représentant d'une espèce animale inconnue qui doit être protégé et laissé en paix. C'est le symbole de votre région et de votre pays.

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Deux jours avant la soirée, vous avez participé à un petit sabotage de bateau de pêche. Malheureusement, pour une fois, le bateau a tout de même quitté le port et a coulé corps et biens quelques heures plus tard. Il n'y a eu aucun survivant. Votre avis sur la question : on ne fait pas d'omelettes sans casser des œufs.

Durant la journée qui a précédé votre embarquement, vous avez pris soin de vous rendre chez votre notaire afin de mettre à jour les documents ayant trait à votre testament, histoire d'être sûr que tout se passera comme vous l'avez prévu au cas où vous devriez mourir sous les eaux en sauvant la créature du lac.

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE

Vos principaux buts lors de la soirée sont :

- Découvrir le meurtrier du professeur Heuvelmans (simplement parce qu'il se pourrait très bien que vous soyez soupçonné).
- Mais surtout, faire en sorte que la créature du lac ne soit plus jamais dérangée par ce submersible (le faire couler ou l'empêcher de remonter serait parfait, quitte à y laisser la vie),

PHRASES TYPIQUES

- Les berges du lac doivent rester vierges de toute nouvelle habitation. J'y veillerai (sur un air de menace).
- Les pêcheurs détruisent autant l'équilibre écologique du lac que ces satanés touristes français (presque désespéré).
- Personne n'a le droit de déranger la créature (sur un ton irrité, presque en criant).

VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES

À part les actions dites "normales" décrites dans le dossier joueur (et qui peuvent déjà vous permettre d'enquêter de façon relativement aisée), vous disposez des actions spéciales suivantes.

SORTIR DU BATHYSCAPHE

Vous pouvez sortir du vaisseau avec un scaphandre mais vous n'avez aucun entraînement dans ce genre de pratique. Il y a de toute façon très peu de raisons pour qu'une telle aventure vous tente, vu que la nature de la créature ne vous est pas inconnue et que les poissons du lac ont le droit d'être tranquilles comme tous les autres animaux.

BIBLIOTHÈQUE

Cette compétence permet de parcourir très rapidement un ouvrage afin d'en saisir la nature en un temps très court.

SENSIBILITÉ AUX PHÉNOMÈNES PARANORMAUX

Une particularité familiale de votre personnalité est votre familiarité avec les revenants. Depuis que vous êtes tout petit vous discutez avec votre ancêtre Charles Verspieren, vaillant soldat tué par les Français à la [bataille de Mons-en-Pévèle](#). Les gens qui ne croient pas aux fantômes sont des sots avec lesquels vous ne prenez pas la peine de discuter, quant à ceux qui en ont peur. Et bien ce sont des froussards.

En vous concentrant sur un objet, sur un événement, il vous arrive de percevoir ce que les autres ne voient pas, de deviner la nature magique d'un lieu ou d'un être, de sentir la présence de revenants, toutes sortes de choses qui effraient tout le monde, sauf les vaillants fils de la famille Verspieren .

VOS ACCESSOIRES



LE FLAMAND.

Votre déguisement doit être le plus proche possible du costume traditionnel de Flandres française (empruntez un kilt à une copine, ça sera charmant). Si vous ne pouvez disposer d'un tel costume, une tenue stricte mais élégante fera l'affaire. Même si vous êtes un écologiste convaincu, rien dans votre tenue ne devra le laisser supposer.

Vous devez vous présenter à la soirée avec l'objet suivant : une bague avec le sceau de votre famille (cet élément est facultatif mais apporterait du crédit à votre personnage et à votre rôle).



Votre personnage :

Jack Ripley

CARACTÈRE : galand, bon vivant, chauvin

VOTRE VIE. VOTRE OEUVRE

Lorsque vous êtes né, en 1890, vous étiez déjà rentier et, grâce au sens aigu des affaires que possédait votre père vous l'êtes encore. Après avoir passé une enfance dorée dans les plus beaux châteaux et hôtels d'Angleterre, votre adolescence fut pour vous un moment critique. Par esprit de rébellion ou simplement pour vous faire un prénom (à défaut d'un nom) vous avez décidé de quitter le giron familial pour donner un vrai sens à votre vie.

En fait, votre recherche personnelle s'est achevée après un voyage de quelques années en Europe dans les meilleurs palaces de chaque pays. Pour le côté rébellion, vous repasserez mais il faut bien avouer que vous ne supportez pas la pauvreté.

Vous ne savez pas très bien comment les services secrets anglais vous ont repéré mais il est évident que vos voyages en Europe y sont pour quelque chose. Vous avez donc commencé par servir de postier entre les agents agissant en Europe et c'est durant la fin de la grande guerre que vos actes ont été les plus importants. Vous n'avez jamais tué personne et vous n'êtes pas spécialement courageux mais votre charisme naturel et votre statut social vous ont souvent permis de porter des messages là où personne ne se rendait plus (au cœur de l'Allemagne par exemple).

La guerre terminée vos missions sont devenues de plus en plus rares et de moins en moins passionnantes. Vous avez même cru que les services secrets se méfiaient de vous (ils sont tellement paranoïaques).

Vous avez trouvé l'idée du bathyscaphe de Heuvelmans très amusante et vous lui avez proposé de financer le projet dans le simple but de vous amuser un peu. Vous aviez d'ailleurs bien vu que cette affaire était, pour le professeur, très importante et qu'il voyait d'un mauvais œil la désinvolture avec laquelle vous traitiez ses travaux et ses théories sur le monstre.

Il a été d'autant plus étonné par votre demande de passer le réveillon avec lui sous les eaux du lac de La Louvière, alors qu'une très belle réception à Londres était prévue de

longue date. Heuvelmans ne s'est cependant pas fait prier (pouvait-il vous refuser une place à bord d'un navire dont vous aviez partiellement payé l'expédition ?).

La raison de votre venue à ce réveillon est en fait un ordre du QG des services secrets. Vos chefs ont la conviction qu'il se passe des choses pas nettes dans les eaux troubles du lac, peut-être liées aux mouvements indépendantistes flamands qui sont en relation avec les mouvements indépendantistes écossais. Il ne vous ont pas dit grand chose mais il se peut que ce réveillon soit riche en rebondissements.

La mort du Professeur vous a prouvé, s'il en était encore besoin, que vos renseignements étaient justes.

VOUS RECONNAISSEZ

Heuvelman, le mort, était une sorte d'ami et son décès vous irrite au plus au point. Vous ne parvenez pas à imaginer que ce puisse être un accident.

Albert Blanchet était le fidèle bras droit de Heuvelmans et ne peut l'avoir tué. C'est vers lui que vous vous tournerez si vous avez besoin d'aide.

Sean Bolander est un journaliste, donc quelqu'un qui remarque les choses étranges. Une conversation rapide avec lui devrait vous permettre de commencer votre enquête.

Peter Kurten a beau être allemand, ce n'est pas le premier suspect qui vous vient à l'idée : ce bellâtre n'a pas l'air d'avoir inventé l'eau tiède. Et puis, franchement, vous verriez tout de même plus un espion français ou soviétique.

René Martin est un bon gars, taillé dans le roc et au fort accent des villes industrielles de Belgique. Il vous sera certainement d'une grande utilité au moment de l'arrestation du coupable.

Alfred Verspieren est un indépendantiste flamand, donc quelqu'un dont on doit se méfier. Vous ne voyez cependant pas réellement pourquoi il aurait tué le professeur. En effet, pour un bourgeois (maire de surcroît), tuer quelqu'un d'une manière aussi peu distinguée est l'acte le plus ignoble qui soit. Vous ne voyez donc pas en lui le coupable recherché.

Edgar Saint-Gilles est un individu peu recommandable c'est certain. Vous le connaissez membre d'une curieuse association de Londres appelée "Les adorateurs de la Dame Noire". Vous pensez que c'est un cercle d'intellectuels. Il est lâche et comploterait peut-être quelque chose. Mais il n'a en aucune manière la trempe d'un criminel.

Pierre Dubois est le médecin du groupe. Sa présence au bon moment aux abords du lac et sa passion pour la cryptozoologie vous semblent trop de coïncidences. Vous ne connaissez pas assez cette discipline pour pouvoir le démasquer (si c'est un imposteur) mais vous pensez tout de même que le professeur a fait sa petite enquête avant de l'accepter à bord. Quoi qu'il en soit, Dubois cache quelque chose, et vous devez savoir quoi.

Otis Barton est un cas spécial. Chaque fois que vous êtes venu donner de l'argent à Heuvelmans, Paul ne semblait pas dans son assiette et vous n'êtes pas parvenu à savoir pourquoi. Le plus souvent il paraissait absorbé dans ses pensées, d'autres fois il semblait très incertain de la façon dont il fallait construire le bathyscaphe. De deux choses l'une : soit il n'avait aucune confiance dans son invention, soit il trouvait que sa construction n'avait pas lieu d'être. Vous devez donc garder un œil sur lui au cas où.

POUR VOUS LE MONSTRE C'EST ...

Une invention des paysans et pêcheurs du coin. Ou peut-être un véritable animal, pourquoi pas.

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Vous avez passé la soirée précédant le début du voyage dans un petit hôtel au bord du lac à relire les deux messages codés envoyés par votre QG.

Le code emploie le système de César : chaque lettre est substituée par une autre ; le code est dans les 26 premières pages d'un livre, une lettre soulignée par page.

code de décryptage W X E H Y Z T K C P J I U A D G L Q M N R S F V B O

Le contenu de ces messages est le suivant :

Cher agent

Nous ne savons pas exactement comment cette histoire de chasse au monstre du lac de Louvière peut nous apporter quoi que ce soit mais il est certain que cette affaire intéresse les services secrets d'autres nations européennes.

Bonne chance et bonne chasse.

et

Jack,

Prenez bien soin de vous, les espions étrangers ne sont pas habitués à faire dans le détail. S'il y a quelque chose de caché dans le lac de La Louvière, c'est certainement à un pays étranger que nous le devons.

Bonne chance et bonne chasse.

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE

Vos principaux buts lors de la soirée sont :

- Découvrir le meurtrier du professeur Heuvelmans est votre principal but.
- Essayer de découvrir si les services secrets d'une autre nation ne trament pas quelque chose dans les eaux sombres du lac. Aucun pays ne doit être mis de côté : ni les États-Unis, ni l'URSS et encore moins l'Allemagne ou la France.

PHRASES TYPIQUES

- La côte d'azur est devenue si bourgeoise l'été dernier que je passerai mes prochaines vacances sur la riviéra.

- Sir, je vous arrête, au nom des services secrets de sa gracieuse majesté,

- By Jove !

VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES !

À part les actions dites "normales" décrites dans le dossier joueur, vous disposez des actions spéciales suivantes.

SORTIR DU BATHYSCAPHE

Vous pouvez sortir à l'extérieur du vaisseau avec un scaphandre mais vous n'avez aucun entraînement dans ce genre de pratique.

UTILISER UNE RADIO HF

Un relais radio, caché à bord, permet la liaison radio secrète avec le QG des services secrets anglais.

Cette action est très proche de celle qui consiste à téléphoner mais la radio ne permet d'entrer en contact qu'avec le quartier général des services secrets anglais. Votre radio est assez petite pour être utilisée à l'insu des autres joueurs.

BIBLIOTHÈQUE

Cette compétence permet de parcourir très rapidement un ouvrage afin d'en saisir la nature en un laps de temps très court.

FAIRE LES POCHE

Ce ne sont pas des manières de gentleman, mais si vous désirez faire les poches d'un autre personnage, prévenez l'Organisateur qui vous remettra un petit papier noté " Surprise ". Si vous parvenez à glisser ce papier dans l'une des poches de votre victime c'est que l'action est réussie.

UTILISER VOTRE ARME

Les armes ne sont pas là pour que les joueurs se tirent mutuellement dessus. Par contre, elles peuvent être utiles pour tirer les vers du nez de personnages peu loquaces. Si vous désirez menacer un personnage de votre arme, vous devez le faire discrètement et attendre pour cela que votre victime parte à la quête d'indices dans la zone " hors jeu " (salle annexe). Prévenez immédiatement l'organisateur qui vous donnera la marche à suivre.

À la fin de la partie vous pourrez utiliser votre arme de façon un plus offensive, mais en accord avec l'organisateur.

VOS ACCESSOIRES

Votre déguisement doit être strict et riche (au moins en apparence). Vous êtes un jeune noble anglais, dilettante et mécène de l'expédition. Habillez vous en conséquence. Vous devez obligatoirement vous présenter à la soirée avec les objets suivants :

- Une réplique de pistolet d'époque (si vous n'en trouvez pas, n'importe lequel fera l'affaire ; voir avec les organisateurs en dernier recours).
- Une petite radio H.F. ancienne (une radio bricolée ou un talkie' walkie pour enfants fera l'affaire)
- Un livre en Anglais avec les 26 lettres du code soulignées sur les 26 premières pages



Votre personnage :

Edgar Saint-Gilles

CARACTÈRE : lâche, égoïste, obséquieux

VOTRE VIE. VOTRE OEUVRE

Eh non... Vous deviez de l'argent au professeur mais vous ne l'avez pas tué.

Vous êtes né dans un petit village du sud de la France en 1880. Issu d'une famille relativement aisée, vous êtes parvenu à suivre des études à l'université libre de Bruxelles. C'est là que vous avez rencontré le professeur Heuvelmans qui y suivait des cours de biologie marine et de zoologie. Il n'était pas réellement en accord avec votre vision de la vie (s'amuser et travailler un peu lorsque cela est vraiment nécessaire) et passait le plus clair de son temps à plancher sur les examens à venir. Vous avez tous les deux eu de très bons résultats, lui parce qu'il était doué et travailleur et vous parce que vous étiez fumiste et tricheur (à tel point que personne n'a jamais remarqué votre peu d'intérêt pour les études).

Vous avez ensuite quitté le monde studieux estudiantin et vous avez passé les dix années suivantes en tant que joueur professionnel dans les pires bouges d'Europe, finissant par trouver un travail de croupier à Monaco. Votre passion pour l'arnaque à grande échelle vous a ensuite guidé vers le paranormal très en vogue pendant la guerre 14-18. Vous êtes devenu tour à tour médium, prêtre satanique, gourou d'une secte, sorcier invocateur, béké vaudou, pour revenir finalement au rôle plus simple de médium. Vous n'avez pas laissé pour autant tomber votre passion pour le jeu et vous maniez toujours aussi bien la boule de cristal que les cartes.

Les années qui suivirent furent beaucoup moins fructueuses pour vous. Condamné pour arnaque à l'héritage, vous avez fait 3 mois de prison, puis avez dû payer une amende très importante à une jeune veuve à laquelle vous aviez fait croire que son mari allait ressusciter. Vous avez ensuite pensé que l'ambiance devenait un peu lourde pour vous et êtes revenu en Belgique qui, semble-t-il, n'attendait que vous.

Vous avez recommencé votre double métier d'acteur du paranormal et de joueur professionnel, préférant tout de même sillonner les plus hautes sphères de la société londonienne. Tout a bien commencé et vous avez vite atteint un niveau de vie fort convenable. Comme par le passé, vos gains ne suffisaient plus à financer votre train de vie princier et vous avez rapidement été criblé de dettes.

La délivrance est arrivée en novembre 1925 lorsque vous êtes tombé par hasard sur votre vieil ami d'université, le professeur Heuvelmans. Vous le flattez du mieux que vous pouvez en jurant dur comme fer que tout ce à quoi il croit est bien réel et ça marche comme sur des roulettes. Heuvelmans fait appel à son ami Jack Ripley pour qu'il vous prête de l'argent (300 000 francs) mais c'est à Heuvelmans que vous signez une reconnaissance de dettes.

Lorsque vous apprenez que Heuvelmans a déménagé en France pour débusquer le monstre, vous suivez votre "ami" dans l'espoir de lui subtiliser la reconnaissance de dettes. Vous parvenez à fouiller l'hôtel où il loge sans réussite et vous parvenez à la conclusion suivante : les documents que vous recherchez doivent être dans le bathyscaphe qu'il vient de mettre au point. Lorsqu'il vous propose de faire un petit tour de sous marin pour le réveillon de fin d'année, vous ne mettez pas longtemps à accepter. Vous trouverez certainement le moyen de récupérer la lettre durant cette nuit qui promet d'être mouvementée.

VOUS RECONNAISSEZ

Heuvelmans (le mort) était tout de même votre ami et, même si vous n'aviez aucune intention de lui rembourser l'argent qu'il vous a prêté, vous n'appréciez pas du tout sa mort. Vous ferez votre possible pour découvrir l'identité du meurtrier.

Albert Blanchet était le bras droit du professeur et la pire chose qui pourrait vous arriver serait qu'il soit lui-même en possession de la lettre tant convoitée.

Jack Ripley est vraiment très riche et vous pensez pouvoir en faire une vache à lait fort convenable. Reste à savoir s'il s'intéresse aux phénomènes para normaux. Si c'est le cas, il crachera certainement beaucoup d'argent quand vous lui aurez prouvé que vous possédez réellement des pouvoirs magiques.

René Martin est un être étrange, soit complètement hermétique à vos pouvoirs magiques, soit très proche du paranormal. En tout cas assez pour savoir que vous êtes un des fumistes les plus prodigieux que la terre ait jamais porté.

Otis Barton a conçu le bathyscaphe et il en connaît donc tous les recoins. Il peut vous être utile si vous ne parvenez pas à trouver rapidement la lettre de créance.

Sean Bolander est lui aussi très branché par le paranormal et, bien que vous n'ayez jamais croisé sa route, il se peut très bien qu'il ait eu vent des arnaques auxquelles vous vous êtes livré ou des scandales dans lesquels vous avez trempé. Gardez un œil sur lui, car c'est le genre même de maître chanteur qui apparaît au moment où l'on s'intéresse le moins à lui.

Peter Kurten est un sportif, donc quelqu'un de pas bien dangereux. Il est peut-être même assez idiot pour avaler vos sornettes Ou faire un petit poker entre amis. Et puis, un sportif qui rentre à son hôtel à 3 heures du matin (Cf infra).

Alfred Verspieren est très riche mais semble assez distant. Peut-être se laissera-t-il tenter par un petit poker.

Vous n'avez aucun renseignement sur Pierre Dubois.

POUR VOUS LE MONSTRE C'EST ...

Certainement une créature inconnue. La capturer ou la tuer vous permettrait de vous faire un bon paquet de pognon mais l'ambiance n'est pas à sa capture.

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Vous avez passé la soirée précédente à répéter vos tours de cartes et à faire des réussites dans la petite chambre d'un hôtel qui longe le bord du lac. Vers trois heures du matin, vous avez eu la curieuse impression qu'il se passait quelque chose dehors et quand vous vous êtes rendu à la fenêtre vous avez vu un individu entrer dans l'hôtel. Le matin même vous l'avez revu puisque vous avez pris le petit déjeuner non loin de lui : c'est Peter Kürten, le célèbre nageur allemand.

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE

Vos principaux buts lors de la soirée sont :

- Retrouver la reconnaissance de dettes que vous avait fait signer le professeur lorsqu'il vous a prêté de l'argent.
- Découvrir le meurtrier de Heuvelmans.

PHRASES TYPIQUES

- Assez parlé de spiritisme. Un petit poker ?
- Les forces telluriques sont puissantes ce soir, il va se passer quelque chose.
- Nous avons dérangé des puissances mystiques qui nous dépassent.

VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES !

À part les actions dites "normales" décrites dans le dossier joueur, vous disposez des actions spéciales suivantes.

BIBLIOTHÈQUE

Cette compétence permet de parcourir très rapidement un ouvrage afin d'en saisir la nature en un laps de temps très court.

CONTACTS TÉLÉPHONIQUES

Le bathyscaphe est attaché à un bateau de recherche à la surface par un seul câble en acier. Une ligne téléphonique permet de relayer les observations de l'équipage à une équipe chargée d'assurer la conservation des découvertes dans l'hypothèse d'une perte du bathyscaphe, Vous avez un contact dans cette équipe de surface.

Votre contact est Julius Evola, philosophe ésotériste.

Giulio Cesare Andrea Evola, plus connu sous le nom de Julius Evola, né à Rome en 1898, est un philosophe, métaphysicien, poète, peintre, ésotériste et idéologue d'extrême-droite italien. Evola considérait ses valeurs comme aristocratiques, monarchistes, masculines, traditionalistes, héroïques et résolument réactionnaires.

SORTIR DU BATHYSCAPHE

Vous pouvez sortir du vaisseau avec un scaphandre mais cela vous coûte très cher, pour la simple raison que vous n'avez aucun entraînement dans ce genre de pratique.

FAIRE LES POCHEs

Ce n'est pas votre spécialité, mais les tours de cartes et la triche vous ont donné une adresse certaine aux exercices manuels qui exigent rapidité et discrétion. Si vous désirez faire les poches d'un autre personnage, prévenez l'organisateur qui vous remettra un petit papier noté " Surprise ". Si vous parvenez à glisser ce papier dans l'une des poches de votre victime c'est que l'action est réussie.

VOS ACCESSOIRES

Vous devez vous concocter un déguisement très original et extravagant, tout en restant dans le style des années 20 (look égyptien de préférence, avec quelques petits détails supplémentaires d'autres pays). Vous devez obligatoirement vous présenter à la soirée avec les objets suivants :

- Du matériel de divination au choix (bougies noires, boule de cristal, pendule ou tarot). Au pire, un livre de poche sur l'astrologie sera suffisant.
- Un jeu de 52 cartes (deux ou trois seraient mieux) et des jetons de poker.



— Votre personnage :

René Martin

VÉRITABLE IDENTITÉ : pas de nom de baptême

CARACTÈRE : timide, instinctif, vengeur

VOTRE VIE. VOTRE OEUVRE

Félicitations vous êtes l'assassin

Au début, il n'y avait que la nature, les animaux et les plantes. Il y avait aussi vous : un homme nu parmi les animaux. Vous ne savez pas vraiment depuis combien de temps vous viviez là, à des centaines de kilomètres du plus proche village humain. Vous n'en savez rien, mais votre vie n'était que bonheur, paix et vie dans la nature sauvage.

Et puis les hommes sont arrivés. Plus précisément l'Homme : le professeur Heuvelmans. Il vous a pourchassé, a envoyé ses chiens pour vous traquer. La poursuite a duré plusieurs jours et votre connaissance des lieux ne vous a pas permis de vous échapper. A défaut du Big Foot, Heuvelmans avait trouvé un enfant sauvage et vous aviez écopé d'une peine de prison à perpétuité.

Vous êtes arrivé en Belgique, le pays gris et froid que vous n'allez plus jamais quitter. Nous sommes en 1910 et, à partir de ce moment, tout ne sera plus que cauchemar. Exhibé comme un monstre dans tous les instituts scientifiques du pays puis d'Europe, vous n'êtes que le faire-valoir du professeur. Ce dernier se comporte avec vous de manière paternelle, faisant tout pour vous faire "retrouver" votre nature d'homme civilisé. Vous faites d'ailleurs des progrès rapides, et au bout de quelques mois, vous utilisez des outils et marchez debout.

Lorsque, deux ans plus tard, vous parvenez à parler, Heuvelmans s'aperçoit que vous n'êtes plus qu'un petit simple garçon et plus du tout le monstre qu'il se plaisait à exhiber. Il s'est petit à petit désintéressé de vous, pour finir par vous abandonner dans un orphelinat. Vous y passerez les dix années suivantes de votre vie à apprendre, connaître le monde des humains, regretter celui des animaux et ruminer votre vengeance.



Une photo de vous peu après que Heuvelmans vous ait ramené en Europe

En 1922 vous parvenez à obtenir le droit de quitter l'orphelinat pour vivre seul. Vous trouvez du travail dans un garage et parvenez rapidement à gagner suffisamment d'argent pour louer un petit appartement. En fait, vous faites un humain très convenable, particulièrement intuitif et très intelligent. Mais vous ne parvenez cependant pas à oublier vos forêts natales et surtout celui qui vous en a arraché.

Lorsque vous apprenez qu'un original prévoit de construire un sous-marin pour débusquer le monstre du lac de La Louvière, votre sang ne fait qu'un tour : Heuvelmans va faire une nouvelle victime ! Vous vendez votre appartement et les rares biens que vous possédez afin de partir pour la France. Vous réussissez facilement à vous faire engager par Otis Barton, premièrement parce que vous êtes doué et deuxièmement parce que vous ne demandez qu'un faible salaire.

Le premier jour où Heuvelmans vous voit et discute avec vous, votre sang se glace à l'idée qu'il puisse vous reconnaître. Mais il n'en est rien et il vous considère simplement comme le plus idiot des ouvriers. Cette rencontre vous permet d'envisager sa mort sans trop d'arrière-pensées.

La façon dont le professeur doit mourir est bien simple : lorsqu'il est en scaphandre, il vous suffit de fermer l'arrivée d'air pour qu'il passe de vie à trépas. Ce que vous ne comprenez pas, c'est qu'au moment même de votre sabotage, sa tête a explosé. Il y aurait un deuxième criminel que ça ne vous étonnerait pas.

Il ne vous reste qu'un cadeau de votre origine sauvage : des dents qui poussent de façon anormale ce qui vous oblige à mâcher un morceau de bois, toutes les nuits, lorsque personne ne vous entend.

VOUS RECONNAISSEZ

Heuvelmans (le mort) était votre "père spirituel". Vous le haïssez et n'avez pas grand chose à dire de lui,

Albert Blanchet était l'âme damnée du professeur. Vous vous méfiez de lui au plus haut point et vous ne lui faites aucune confiance. Si vous aviez pu trouver un moyen de le faire, vous l'auriez tué en même temps que le professeur.

Sean Bolander est un journaliste, donc un fouineur dont il faut se méfier. Peut-être se souvient-il de l'histoire de l'enfant sauvage ? S'il est plus physionomiste que Heuvelmans, vous êtes perdu.

Peter Kurten semble n'avoir aucun intérêt à vous mettre des bâtons dans les roues. Vous n'arrivez pas bien à situer sa personnalité. Méfiance donc...

Jack Ripley est un être humain uniquement intéressé par l'argent et il ne devrait donc pas trop vous gêner. Il peut par contre peut être vous prêter ou vous donner la somme d'argent nécessaire pour retourner dans votre pays.

Otis Barton est devenu, au fil des mois, un vrai allié dans le monde des humains. Il ne vous a jamais considéré avec mépris et est réellement passionné par son travail. C'est le seul être humain que vous regretterez.

Vous n'avez aucun renseignement au sujet de Alfred Verspieren, Edgar Saint Gilles ou Pierre Dubois.

POUR VOUS LE MONSTRE C'EST ...

Certainement une créature qui mérite autant de vivre que n'importe quel être humain, et même certainement plus. Le monde de la nature dont vous faites partie est aussi le monde de la créature du lac.

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Vous avez passé la soirée précédant le réveillon à réfléchir à ce que vous alliez faire le lendemain. Vous avez fait des rêves de courses effrénées dans bateau afin de retourner dans votre forêt canadienne, de jeux avec les loups et les ours et des cauchemars où, à chaque fois, Heuvelmans venait vous tirer de votre paradis pour les besoins de la science. Au matin, vous avez décidé de le tuer.

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE

Vos principaux buts lors de la soirée sont :

- Parvenir à éloigner les soupçons de vous, tout en faisant accuser celui qui a arraché la tête du professeur (un être humain plutôt que la créature).
- Dissimuler votre passé d'enfant sauvage
- Trouver de l'argent pour acheter un billet de bateau afin de retourner dans votre forêt canadienne natale. Vous ne voulez plus avoir à faire aux humains et à leurs perversions.

PHRASES TYPIQUES

- Le professeur ? Vous savez, je le connaissais très peu.
- Mes parents ? Je ne les ai jamais connus.
- Non merci pas d'alcool. Je préfère un verre d'eau.

VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES !

A part les actions dites "normales" décrites dans le dossier joueur, vous disposez des actions spéciales suivantes :

SORTIR DU BATHYSCAPHE

Vous pouvez sortir du sous-marin avec un scaphandre et vous connaissez relativement bien ce genre de pratique.

RÉPARER LE SAS INTERMÉDIAIRE

Vous possédez l'équipement et le matériel nécessaire pour réparer le sas de sécurité du bathyscaphe. Il est primordial que cela soit fait avant la fin de la soirée afin que les joueurs puissent retrouver le grand air mais c'est surtout primordial pour que les pièces se trouvant derrière le sas puissent être visitées. Un autre joueur pourra vous aider.

UTILISER VOTRE POUVOIR DE SIXIÈME SENS

Vous possédez un pouvoir étrange, qui vous vient certainement de votre origine sauvage. Vous pouvez, en vous concentrant quelques minutes sur un individu présent (vivant uniquement), avoir accès à quelques indices ayant trait à sa vraie nature.

VOS ACCESSOIRES

Un costume d'ouvrier très simple (une bête salopette fera l'affaire).

Vous devez obligatoirement vous présenter à la soirée avec le ou les objets suivants :

- Un morceau de bois rongé
- Une casquette d'ouvrier
- Une caisse à outils pleine de gros outils bien lourds (si elle est vide, on fera avec).
- Des taches de cambouis sur toute la figure (du bouchon brûlé fera l'affaire faute de cambouis).



Votre personnage :

Otis Barton

CARACTÈRE : torturé, monomaniacque, hyperactif

VOTRE VIE. VOTRE OEUVRE

Vous êtes toujours célibataire ou, pour être plus précis, vous êtes marié avec votre travail, préférant souvent la chaleur de votre atelier à l'ambiance douillette de votre appartement.

Vous êtes né en 1875 dans une banlieue de New York. Votre vie a été relativement studieuse puisque vous avez brillamment suivi des études d'ingénierie et de construction maritime.

En 1902, vous suiviez des études de troisième cycle en ingénierie à l'Université de Columbia.

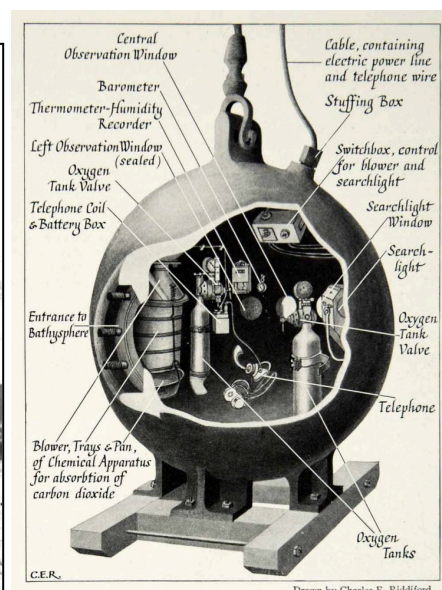
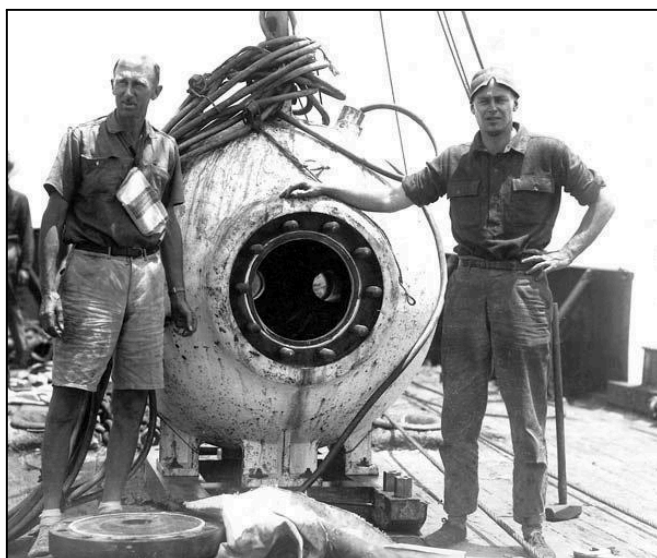
Vous aviez déjà commencé par construire des tenues de plongée (scaphandres) et exploré les eaux peu profondes au large des côtes du Massachusetts, puis vous aviez conçu le plan d'un submersible de petite taille prévu pour l'exploration des fonds marins. Une sorte de brouillon de celui qui vous transporte ce soir.

Vous avez entendu parler des projets du naturaliste et explorateur sous-marin William Beebe de construire son propre appareil en haute mer. Lorsque vous avez vu le plan de Beebe, vous avez pensé que vous aviez des idées plus réalisables.

Vous possédiez beaucoup d'argent, hérité de votre grand-père. Néanmoins, vous n'aviez pas assez d'argent pour financer vous-même une expédition.

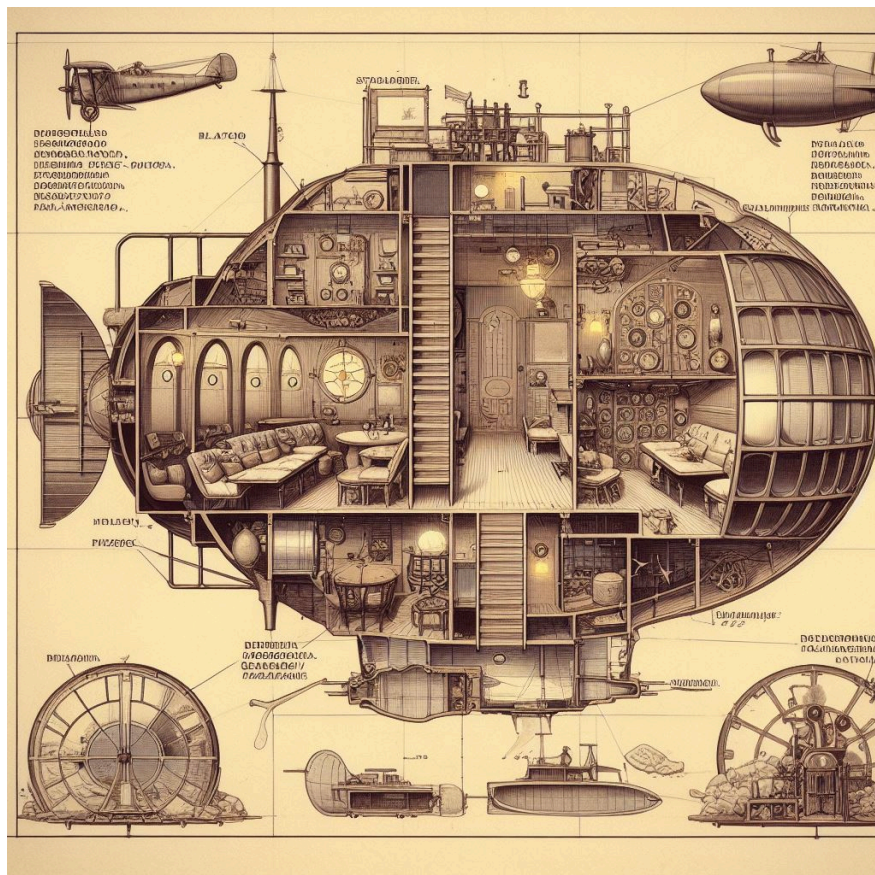
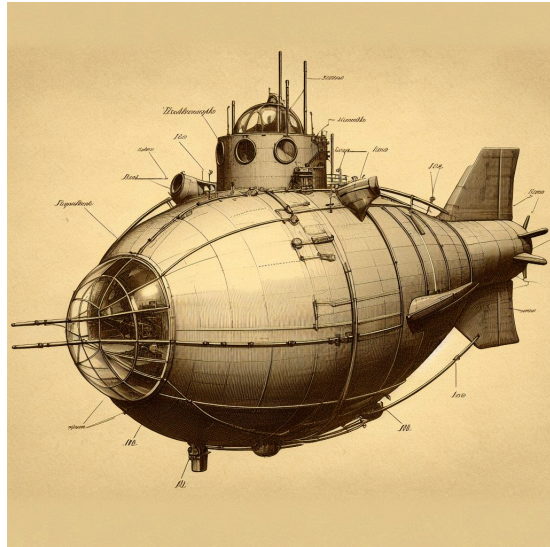
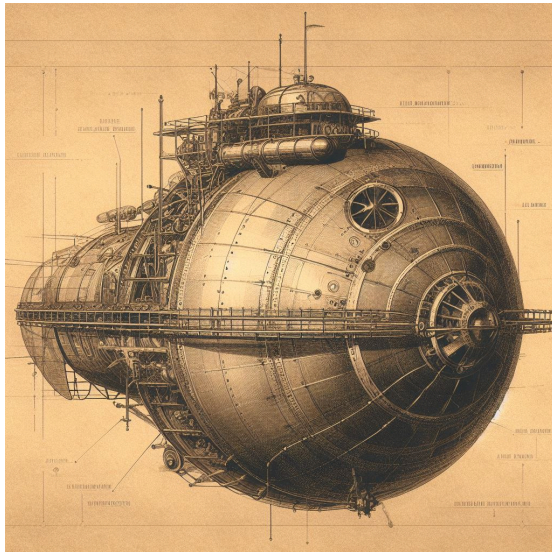
Vous avez finalement décidé de contacter Beebe, qui au début s'est désintéressé de vos idées, mais plus tard, grâce à une introduction par un ami commun, il a adopté votre conception du navire, sans parler de votre offre de construire un modèle avec vos propres fonds.

C'était en 1904, et vous terminez le premier modèle d'essai deux ans plus tard. L'appareil avait des fenêtres de trois pouces d'épaisseur en quartz fondu, la substance transparente la plus résistante disponible. Il avait également un couvercle de 400 livres qui était installé sur un trou qui servait d'entrée et était équipé de dix gros boulons. L'ensemble du système, câbles compris, pesait près de 10 000 livres une fois immergé. L'intérieur de la bathysphère était plutôt petit et exigu, avec seulement une lumière et un téléphone, des réservoirs d'oxygène et des produits chimiques - de la chaux sodée pour absorber le dioxyde de carbone et du chlorure de calcium pour absorber l'humidité. Il y avait aussi des ventilateurs pour faire circuler l'air à l'intérieur. Le récipient arrondi mesurait environ quatre pieds neuf pouces de diamètre.



Au cours des plongées d'essai, vous avez été confrontés à des courts-circuits électriques, à un câble téléphonique sectionné et à des fuites, la sphère étant parfois remplie d'eau dangereusement sous pression. Le mauvais temps et les eaux agitées ont également empêché les plongées.

En 1910, vous terminez les plans de plusieurs types de sous-marins dont certains sont même achetés par les autorités américaines. Cela vous permet de constituer un petit pécule complémentaire même si cela ne flatte guère votre ego. Votre véritable but est de concevoir, construire et faire naviguer un de ces navires.



En 1913, votre premier prototype coule avec à son bord des marins expérimentés dont certains étaient de vrais amis. Vous ne vous pardonnez toujours pas aujourd'hui la négligence qui a causé leur perte. Cela provoque même quelquefois des cauchemars qui vous font vous réveiller en pleine nuit, complètement en sueur.



En 1920, le professeur Heuvelmans vous contacte pour construire un bathyscaphe capable de pousser le monstre du lac de La Louvière dans ses derniers retranchements. Vous commencez par refuser, prétextant que vos inventions ne sont pas faites pour transporter des excentriques en mal de sensations fortes. Heuvelmans vous quitte, enragé, en claquant la porte.

Il revient quelques jours plus tard et vous parle, à mots couverts, du premier accident de bathyscaphe et vous signale qu'il existe un rapport officiel prouvant que la mort des marins est uniquement due à une erreur du constructeur. Mais Heuvelmans promet qu'il gardera ce document caché et que cette nouvelle proposition de travail pourra effacer totalement ce terrible cauchemar (et ce non moins terrible échec personnel). Plus touché par cette deuxième raison que par la tentative de chantage, vous vous mettez au travail dès fin du mois.

En 1922, pour terminer votre travail à temps, vous engagez un jeune mécanicien, René Martin, qui s'est présenté spontanément à votre atelier de Don et qui sera votre second lors du voyage.

Mi-décembre 1925 le submersible est terminé et vous effectuez les premiers essais vous-même (avec l'aide de René Martin, ouvrier talentueux). A vous deux, vous parvenez à explorer quelques centaines de mètres carrés du lac et retournez ensuite au port pour annoncer la bonne nouvelle au professeur : la date du 31 décembre 1925 est envisageable et le réveillon se passera bien sous les eaux du lac.

VOUS RECONNAISSEZ

Pour vous, Heuvelmans (le mort) est une sorte de paradoxe bien étrange. D'une part vous le détestez parce qu'il vous a fait chanter, mais d'autre part vous le remerciez de vous avoir donné une deuxième chance et de vous avoir permis de surmonter vos craintes et vos doutes pour construire un nouveau submersible.

Albert Blanchet était le bras droit du professeur. Il semblerait étonnant qu'il sache où se trouve le document que vous recherchez.

René Martin est votre ouvrier depuis 1922. C'est un petit jeune qui se crève à l'ouvrage et qui peut travailler des heures sans se reposer. C'est un allié de choix et même pratiquement un ami. Le seul que vous ayez d'ailleurs, même si vous n'avez encore pas encore osé le lui dire.

Peter Kurten est un grand déguingandé certainement aussi idiot que musclé. Vous le méprisez surtout parce qu'il est Allemand et que vous n'aimez pas cette nation.

Jack Ripley n'est pas un homme de confiance, même s'il a financé en partie l'expédition et qu'il est certainement encore près à payer bien plus. Pour vous, c'est donc un mal nécessaire.

Alfred Verspieren n'a pas réellement pris contact avec vous, mais vous pressentez qu'il n'apprécie pas outre mesure de se déplacer sous les eaux. Certainement parce qu'il est légèrement claustrophobe. Plus sûrement parce qu'il pense que le secret de la créature du lac de La Louvière (une grosse arnaque) doit rester bien cachée au fond de ses eaux troubles.

Edgar Saint-Gilles est un parasite comme il en existe tant dans les milieux bourgeois. Ce n'est pas un individu que vous voudriez fréquenter.

Sean Bolander est un journaliste, ami de Heuvelmans. C'est peut-être lui qui a découvert votre problème avec le premier submersible. Il ne vous reste plus qu'à trouver une manière discrète de le questionner à ce sujet.

Vous n'avez aucun contact avec Pierre Dubois.

POUR VOUS LE MONSTRE C'EST ...

Certainement quelque chose, mais cela vous désintéresse complètement, préférant consacrer votre vie aux inventions et à la mécanique. Que le professeur y croit, grand bien lui fasse, mais ce n'est pas demain la veille que vous quitterez vos ateliers pour parcourir le monde à la recherche d'animaux inconnus.

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Vous avez passé les deux jours précédant le départ à vérifier les moindres coins et recoins du navire afin de détecter une éventuelle panne. Vous avez aussi pensé à utiliser cette soirée de réveillon pour dérober à Heuvelmans les documents vous concernant et qui pourraient tomber entre de mauvaises mains.

Une petite chose vous chagrine. Vous avez trouvé, ce matin, les scaphandres rangés d'une façon différente de la veille. Il se peut donc que quelqu'un les ait utilisées durant la nuit. Cela vous semble d'autant plus bizarre qu'ils n'étaient pas mouillés (ils mettent normalement une bonne journée pour sécher).

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE

Vos principaux buts lors de la soirée sont :

- Trouver qui est l'assassin de Heuvelmans afin qu'il puisse être jugé par les autorités compétentes.
- Récupérer les documents qui vous incriminent et avec lesquels Heuvelmans vous faisait chanter.

PHRASES TYPIQUES

- Avec ce bathyscaphe, je peux vous emmener faire le tour de la Terre.
- Il y a autant de boulons sur ce navire que sur la Tour Eiffel.
- Les machines sont plus fidèles que les hommes. Enfin, normalement...

VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES !

À part les actions dites "normales" décrites dans le dossier joueur, vous disposez des actions spéciales suivantes :

CONTACTS TÉLÉPHONIQUES

Le bathyscaphe est attaché à un bateau de recherche à la surface par un seul câble en acier. Une ligne téléphonique permet de relayer les observations de l'équipage à une équipe chargée d'assurer la conservation des découvertes dans l'hypothèse d'une perte du bathyscaphe, Vous avez un contact dans cette équipe de surface.

Votre contact est votre ami Charles William « Will » Beebe (scientifique, constructeur de bathyscaphe et expert en armement de marine).

Né à Brooklyn, New York, il est le conservateur du département d'ornithologie pour la société zoologique de New York depuis 1899. En 1919, il devient également directeur du département des recherches tropicales. Il est en outre un collaborateur régulier du National Geographic Magazine et un auteur de livres documentaires à succès, ses droits d'auteur l'aidant à financer ses propres expéditions. Son intérêt pour l'exploration des fonds marins l'amena à travailler à l'invention d'une première bathysphère en votre compagnie.

SORTIR DU BATHYSCAPHE

Vous pouvez sortir du vaisseau avec un scaphandre : vous êtes familier de ce genre d'exercice.

TROUVER UN OBJET CACHÉ

C'est une action commune à tous les joueurs et un bon moyen pour récolter de nombreux indices. Votre connaissance du bathyscaphe vous facilite le travail.

BIBLIOTHÈQUE

Cette compétence permet de parcourir très rapidement un ouvrage afin d'en saisir la substance en un laps de temps très court.

VOS ACCESSOIRES

Votre déguisement doit être à la fois élégant et relativement fonctionnel. Une casquette serait de bon ton. Vous devez obligatoirement vous présenter à la soirée avec le ou les objets suivants,

- Un carton à dessin plein de plans divers et de documentations en tous genres.
- Un mètre de menuisier en bois et un niveau à bulle.