Liqueurs d’algues

La croisière ne s’amuse plus du tout…

**DOSSIER ORGANISATEUR**

Soirée Enquête dans les années 1920

1

**Introduction**

*‘Liqueurs d’algues - La croisière ne s’amuse plus du tout…’* est une soirée enquête inspirée du scénario pour l'Appel de Cthulhu "Yacht, rafiot et liqueur d'algues", paru dans l’excellent magazine Casus Belli. Cette soirée enquête a été écrite en 1997, et a été téléchargée plus de 1,500 fois depuis sa mise en ligne à l’époque. Ce jeu a toujours été mis à disposition gratuitement et continuera à l’être – Après plus de 15 ans, un petit lifting s’imposait, et c’est avec plaisir que nous vous offrons ici une version remise en forme et améliorée.

8 ans après cette troisième mise à jour, un nouveau coup de lifting était de mise notamment pour ajouter des personnages, des éléments de gameplay, de nouvelles idées. Cette nouvelle version permet de s’adapter à de nombreuses nouvelles situations pour toutes vos configurations de murder. J’ai mis de côté le personnage de Boris Karpamov, je trouvais que la branche occulte de la murder était déjà assez touffue comme ça.

Edit V.4 (Jules Granget) Janvier 2024

Jules.granget@gmail.com

Edit V.3 (?) Novembre 2016

Ecrit (Madcow) – 1997

[swissmadcow@bluewin.ch](mailto:swissmadcow@bluewin.ch)

**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.

# Organisation de la soirée :

## LE NOMBRE DE JOUEURS

Une chose particulièrement importante est le nombre de joueurs que vous allez avoir, cette murder est faite pour être un maximum labile concernant le nombre de joueurs. Je dirais que trois configurations de personnages sont possibles.

**-Minimale**, le nombre de joueur est vraiment au minimum pour l’intrigue se développe mais les interactions ne vont pas être au top du top.

**-Normale**, nombres de joueurs l’intrigue va pouvoir se développer comme il le faut, de nombreuses interactions sont possibles

**-Etendue**, de nombreuses branches de gameplay sont possible, cette configuration est très intéressante

Un Personnage tampon permet de redistribuer un personnage si un des joueurs meure tot et qu’on veut qu’il continue de jouer. Boris Karpamov est un joueur optionnel, faites comme vous le souhaitez avec. Pensez bien à ajuster les histoires de chaque en fonction de votre configuration. Dans le reste du dossier, les choses seront décrites pour une configuration étendue.

Voici la liste des personnages en fonction des configurations, chaque nouvelle configuration ajoute un nouveau set de personnage :

**-Minimale** :

Scott O Brian

Max Hansen / Damien Balzear

Elisa Winsworthy

Henri Tanner

Lucien Winsworthy

Gary Dopler AKA Jack Calgary

Lucy Lenoir

**-Normale** :

Judith Melba AKA Adeline Pulin

Elias Saphir

Jack Walsh AKA Sam Smith

**-Etendue** :

Edward Vanderbilt

Vivian Vanderbilt

Addie Pompson

**-Personnage optionnel**

Boris Karpamov (optional)

**-Personnage tampon**  :

Nick Trant (en cours de jeu)

Envoyez aux joueurs leurs fiches personnages en avance pour que ces dernières viennent déguisés et s’imprègnent bien de leurs personnages. Ils peuvent amener des accessoires, mais aucun de ces derniers ne sera important pour le jeu. N’envoyez rien d’autre, la surprise sera d’autant plus grande, la seule chose qu’ils savent c’est qu’ils sont invités sur le yacht, Hottie, de Charles Winsworthy.

## LE LIEU

Cette murder peut se faire dans une multitude de configuration différente. Soyez créatifs pour permettre la meilleure expérience de jeu possible à vos joueurs. Pour moi il y a 3 types de configurations de lieu possibles :

**-Minimaliste**, vous n’avez qu’une seule pièce dans laquelle vous allez pouvoir jouer

**-Panachée**, vous avez quelques pièces à votre disposition mais pas pour l’ensemble des pièces requises

**-Complète**, vous avez le bon nombre de pièce, ce qui veut dire que vous avez une très grande maison, la partie va être très agréable

Bien entendu la configuration complète est la plus intéressante car vos joueurs pourront explorer toute la maison, bouger, interagir discrètement les uns avec les autres. Cependant une grande maison n’est pas toujours disponible. Dans une configuration minimaliste les joueurs exploreront les pièces avec un plan et demanderont au MJ qui leurs donneront les informations présentes dans la pièce en question. Dans une config panachée, mettez les cabines ensembles dans certaines pièces de la maison. Et enfin dans une complète chaque pièce du jeu à une représentation physique dans la maison. La pièce n’a pas besoin d’être grande, un débarrât peut faire l’affaire, des toilettes, etc…

En fonction du nombre de joueurs modifiez les pièces nécessaires.

Voici les pièces nécessaires :

-Un lieu où réunir tout le monde

-Cabine du Capitaine O’Brian

-Cabine de Henri Tanner

-Cabine de Max Hansen

-Cabine de Lucien Winsworthy

-Cabine de Judith Melba

-Cabine d’Elisa Winsworthy

-Cabine d’Elias Saphir

-Cabine de Charles D. Winsworthy

-Bureau de Charles D. Winsworthy

-Cale

-Toilettes

-Dortoir (Gary Dopler, Lucy Lenoir, Addie Pompson)

En fonction du nombre de joueurs modifiez les pièces nécessaires.

## MISE EN PLACE

Sur chacune des pièces vous allez ensuite imprimer le nom des cabines et des ouvert/fermé et coller une étiquette du nom de la pièce en question de telle sorte à ce que les gens sachent quelle pièce est une pièce de jeu ou pas. Puis sur cette étiquette vous glisserez une autre étiquette marquée dessus ouvert et fermé. Elle permettra de connaître l’état de la serrure et si vous pouvez rentrer dans la pièce.

Il vous faudra ensuite un porte vue qui constituera les poches générales de jeu. Un cahier qui fera office de livre psychologique et enfin des pochettes qui constitueront les coffres dans les cabines.

Pour les poches générales de jeu, c’est l’endroit qui représente les poches de tous les joueurs, c’est à cet endroit que les pickpockets vont aller pour réaliser leurs méfaits ou qu’un joueur va vérifier si un objet est bien en sa possession. Vous allez donc alterner une vue indiquant le nom du joueur et laisser une vue dans laquelle rien ne se trouve et qui constituera la poche du joueur en question. La vue suivante sera pour le joueur suivant, etc…

Pour le livre psychologique n’importe quel cahier fera l’affaire, il faut juste scotcher dedans un premier papier avec le nom de joueur sous lequel se trouve l’indice psychologique.

Ensuite imprimez tous les indices et tous les objets des poches et mettez les dans les poches correspondantes ainsi que les cabines correspondantes.

Vous devez ensuite imprimer toutes les clefs et les objectifs, ils seront distribués à la fin de l’**ACTE I**.

Vous êtes prêt à démarrer le jeu et recevoir vos invités !

La soirée a une durée approximative située entre 3 et 5 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. Le MJ est le gardien du rythme du jeu et fait avancer ce dernier en fonction de comment il ressent l’ambiance de la soirée.

# Déroulement de la soirée

## EXPLICATION GENERALE

Avant toutes choses les règles générales sont expliquées aux joueurs ainsi qu’individuellement leurs différentes capacités. Se référer aux règles spéciales.

## INTRODUCTION

Du contexte est fait sur la croisière, quand se déroule l’action et un bref portrait de Charles Winsworthy est fait, tout ça en lisant le texte introductif. Un son d’ambiance de bateau peut être mis en fond ainsi que des bougies. L’idée de cette **introduction** d’environ 20 minutes est que les joueurs se parlent et commencent à apprendre à se connaître. Seuls les invités sont assis, le personnel est debout. Tout le monde restera dans une seule pièce pendant ce moment. Sam Smith ne participe pas à ce moment là.

## ACTE I

Après une 20n de minutes le MJ déclenche **l’ACTE I** et indique qu’on va passer à la suite, il positionne les protagonistes comme suit en leur indiquant ce qu’il faisait, cette position va indiquer aux joueurs ce qu’ils faisaient au moment du meurtre qui correspond au moment où les joueurs vont être appelés par le MJ pour se réunir. A chaque positionnement de chacun, le MJ indique de se souvenir où le joueur se trouvait et ce qu’il a vu en disant au gens qui sont positionné à des endroits dans lesquels ils ne devraient pas être de faire attention de ne pas être vu :

**-Scott O Brian** était dans la calle à vérifier la marchandise. Il cachera le fait que de la contrebande se trouve dans le bateau. Il est avec **Sam Smith**.

**-Henri 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. Puis ensuite est allé dans sa cabine.

**-Elisa Winsworthy**, se rendant compte que son mari rentrerait tard, est allé chez **Elias -Saphir** dans sa cabine. Ils sont amants, les coquins. Attention quand ils vont sortir de la cabine, si on les voit ensemble…

**-Judith Melba,** ayant entendu que **Elisa** **Winsworthy** quittait sa chambre, est discrètement allée voler les bijoux, elle était donc dans la cabine d’Elisa au moment du meurtre. Après que le MJ appelle tout le monde elle passera dans les toilettes pour cacher les bijoux avant de rejoindre tout le monde.

**-Lucy Lenoir**, **Lucien** **Winsworthy**, et **Max** **Hensen** n’ont rien fait de remarquable ce soir là, ils papotaient dans la pièce centrale

**-Edward** et **Vivian Vanderbilt** étaient dans leur cabine

**-Addie Pompson** et **Gary** **Dopler** était dans le dortoir.

Quand tout le monde est positionné le MJ se cache et fait un grand cri indiquant que quelque chose de grave s’est produit. Ensuite il demande à tout le monde de se réunir.

Les joueurs sont réunis et on leurs indique que Charles vient d’être retrouvé assassiné dans sa cabine. Le MJ indique comment. Il fallut enfoncer la porte pour découvrir une scène horrible : Charles D. Winsworthy gisait mort, un coupe-papier planté dans le dos. Sur une feuille, écrit en lettres de sang, on pouvait lire ELI.

**Eli**

Bouleversés par ces événements, vous vous rendez au salon pour discuter de la marche à suivre

On indique en apparté a Elisa Winsworthy que ses bijoux ont été volé, son nouvel objectif est de trouver le coupable et le punir.

Tandis que les premières questions fusent, le MJ annonce également qu’il y a un autre passager à bord, et introduit **Jack Walsh** en disant qu’il travaille sur le bateau c’est tout.

La clef du bureau et de la cabine de Charles est remise au capitaine, il en fera ce qu’il veut. Les objectifs ainsi que les clefs sont remis à tous les joueurs concernés.

Rapidement, pour lancer la partie, le MJ demandera aux passagers de voter pour savoir s’il faut continuer vers New York ou retourner à Halifax. Ensuite les joueurs sont libres d’explorer ce qu’il y a à explorer dans la maison. Ils doivent aller ranger les clefs dans leurs poches et organiser leurs cabines et leurs coffres.

Le premier élément qui doit être passé par les joueurs sont l’ouverture de la cabine et du bureau de Charles dans lequel se trouve le livre. L’histoire prendra des tournures différentes en fonction de qui met la main dessus. Dès que **Lucy Lenoir** trouve un fragment du livre pour pouvoir faire l’invocation, il est possible de passer à **L’ACTE II**.

## ACTE II

L’ACTE II est déclenché lorsque le livre est trouvé par soit Lucy soit par quelqu’un d’autre. C’est le MJ qui sent est ce qu’il faut passer à un autre acte ou pas

On lit le testament de Charles en expliquant que ce dernier sera remis au notaire au moment de l’amarrage, ça donne l’occasion à tout le monde de se retrouver ensemble pour rediscuter des différentes infos qu’ils ont trouvé et notamment ça permet à certaines personnes qui pourrait en avoir besoin d’aller faire des méfaits pendant que tout le monde est réuni. Si le livre a été trouvé en ACTE I alors l’invocation se fait à ce moment-là et **Max Hensen** s’effondre à la fin de la lecture. Il est ensuite amené dans sa cabine et on lui remet la fiche personnage de **Damien Balzear**.

Indiqué que des créatures étranges commences à roder autour du bateau, des bruits étranges se font entendre comme venant de l’au-delà

A ce moment, mettre en jeu le testament dans le bureau de Charles avec un crayon à côté. Les joueurs pourront falsifier le testament en écrivant derrière.

Lorsque **Damien** sera opérationnel, il devra trouver le **deuxième fragment de livre** dans la cabine de **Lucien Winsworthy** et cherchera ensuite à tuer une nouvelle victime afin de finaliser le sortilège, **Lucy** l’aidera sans doute dans cette démarche.

## ACTE III

Soit Damien a réussi sa mission et auquel cas on déclenche l’ACTE III au moment où il fait l’invocation pour revenir parmi le royaume des vivants la fin correspond à un moment pendant lequel des monstres se déchainent sur le bateau par rapport à toutes l’énergie noire dégagée par l’invocation. Et les joueurs doivent quitter le navire sur une chaloupe à nombre limité à la discrétion du MJ.

L’énergie maléfique générée par l’invocation réveillera des monstres marins, certains joueurs entendront des coups sourds contre la coque et 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.

Si Damien est hors-jeu pour une raison ou une autre la fin est différente, un monstre marin se manifeste dans le bateau indiquant que de la magie sombre s’est déroulé sur le bateau et qu’il est nécessaire de faire des sacrifices pour résoudre le problème sinon tout le monde sera envoyé par le fond. Le nombre de sacrifice est à la discrétion du MJ et va donc demander aux joueurs de débattre

# Règles générales

## DES INFORMATIONS

Votre principale occupation au cours de la soirée sera probablement ... Le bavardage. C'est en discutant avec les autres personnages que vous allez apprendre qui ils sont et ce qu'ils savent. Ces conversations constituent votre principale source d'information.

## DES INDICES CACHÉS

Outre les informations que vous obtiendrez en discutant avec les autres personnages, vous aurez divers moyens d'obtenir des indices qui peuvent vous aider à progresser dans votre enquête.

Certains de ces indices sont tout simplement cachés dans l'une des pièces où se déroule la partie sur lesquelles une étiquette est indiquée. Vous ne pouvez rentrer dans ces pièces uniquement si elles sont ouvertes ou bien que vous ayez des compétences spéciales qui vous permettent de rentrer ou bien si vous avez les clefs tout simplement. Les indices sont tous les mêmes, sous forme de papier pliés sur lesquels se trouvent des informations. Dans chaque cabine chaque personnage à un ensemble d’indices qu’il possède, ces derniers ne peuvent pas être déplacés, ils restent la ou ils sont. La seule personne qui peut les toucher est la personne que concerne ces papiers. Elle peut les déplacer dans son coffre si elle le souhaite mais attention, un seul objet est autorisé dans le coffre. A vous de choisir lequel vous mettez dans votre coffre.

## LE SYSTÈME DES POINTS ACTION

Au début de la soirée, vous avez un capital de 10 Points Action, vous devrez donc gérer ce capital et décider quelles actions vous semblent les plus pertinentes. Tout ce qui coute des PA sont indiqués. Lorsque vous n’en avez plus venez voir le MJ. Vous ne pouvez simuler que les Actions génériques décrites plus bas et celles précisées sur votre feuille de personnage.

Les Points Action servent également de monnaie d'échange. Vous pouvez aider un autre joueur et demander pour cela une rétribution en Points Action, il n'y a pas de règles précises pour ce genre de transactions et c'est aux joueurs de trouver un agrément. Par contre aucune transaction ne peut être simulée en cours de partie sans qu'elle donne lieu également à un échange de Points Action.

Vous comptez vous-même vos PA, soyez intelligent, ne trichez pas, franchement…

## Actions pouvant être réalisées par tous les joueurs

**-Combattre un autre personnage**: Parfois vous allez vouloir faire quelque chose qu’un autre personnage ne voudra pas que vous fassiez. Dans ce cas là vous pouvez être amené à vous battre. Les bagarres opposent une personne contre une autre, si plusieurs personnes se battent le combat va à l’avantage du plus gros groupe. Les combats sont réglés par le MJ et les joueurs en question avec des papiers cailloux ciseaux ou des dés.

**-Immobiliser une personne**: La seule manière d’immobiliser une personne est d’être supérieure en nombre. Les joueurs doivent poser leur main sur le joueur en question et il lui est alors impossible de s’échapper ou de tenter la moindre action.

**-Tuer un autre personnage**: Il peut arriver que les motivations de votre personnage le poussent à vouloir éliminer un autre personnage afin qu’il ne puisse plus nuire à vos objectifs. Toutefois, supprimer un personnage du jeu n’est pas une action à prendre à la légère, car elle entraîne également un retrait du joueur de la partie, donc cette action n’est à utiliser qu’en dernier recours, et doit être parfaitement dans la ligne de conduite du personnage.

Pour tuer un autre personnage, il est nécessaire d'avoir une arme pour y parvenir. Un couteau, ou un pistolet, sont considérées comme des armes, on ne peut pas tuer un autre personnage à mains nues. Une balle de pistolet tue directement et coute 4PA, un coup de couteau coute 2 PA. Soit le coup de couteau est mis de manière furtive et dans ce cas la il est léthal directement, soit le couteau est utilisé comme avantage dans un combat. Les meurtres doivent toujours être déclarés et résolu par le MJ.

**-Accuser quelqu’un de pickpocket:** 1PA, on demande à une personne si elle a en sa possession l’objet en question, si c’est la cas, la personne qui a volé l’item ne peux plus faire de pickpocket pendant 45min. Si la personne accusée n’a rien, 1PA supplémentaire est déduit de l’accusateur.

**-Compétences spéciales : Il** existe également des actions spécifiques : Plusieurs personnages peuvent accomplir des actions qui leur sont particulières. Si c'est votre cas, ces actions seront décrites sur votre feuille de personnage. Mais le principe est toujours le même : vous devez d'abord prévenir un des organisateurs afin qu'il vous autorise à l'accomplir, qu'il reçoive les Points Action que vous avez à payer, et qu'éventuellement il vérifie que vous remplissiez toutes les conditions nécessaires à l'accomplissement de l'action.

# Code pour positionner les indices

Pour se retrouver plus facilement dans la répartition après impression des indices et élément des poches, un code est présent sur chacun d’entre eux qui est décrit dans cette partie.

Penser à mettre aussi un livre avec dessus le symbole de Cthulu

## Dans les lieux d’exploration

Pour les indices dans les lieux d’exploration, le code est composé de la lettre **L** (lieu) et un numéro **01** pour symboliser la salle en fonction du code ci-dessous :

-Cabine du Capitaine O’Brian : 01

-Cabine de Henri Tanner : 02

-Cabine de Max Hansen : 03

-Cabine de Lucien Winsworthy : 04

-Cabine de Judith Melba : 05

-Cabine d’Elisa Winsworthy : 06

-Cabine d’Elias Saphir : 07

-Cabine de Charles D. Winsworthy : 07

-Bureau de Charles D. Winsworthy : 08

-Cale : 09

-Toilettes : 10

-Dortoir (Gary Dopler 11, Lucy Lenoir 12, Addie Pompson13)

## Dans les poches

Pour les indices dans les lieux d’exploration, le code est composé de la lettre **P** (poche) et un numéro **01** pour symboliser la salle en fonction du code ci-dessous :

-Scott O’Brian : 01

-Henri Tanner : 02

-Max Hansen : 03

-Lucien Winsworthy : 04

-Judith Melba : 05

-Elisa Winsworthy : 06

-Elias Saphir : 07

-Gary Dopler : 08

-Lucy Lenoir : 09

-Addie Pompson : 09

-Sam Smith : 10

-Edward Vanderbilt : 11

-Vivian Vanderbilt : 12