Capitaine O’Brian

Un peu de contexte

Notre aventure a lieu en 1920 à l’époque de la prohibition en Amérique du Nord. Charles Winsworthy, un riche entrepreneur extravagant vous a invité sur un yacht de croisière, le Hottie, allant de Halifax au Canada à New York aux USA.

Sa vie, son oeuvre

**Vous êtes le Capitaine d’un bateau, le Hottie, appartenant à Charles Winsworthy. Votre vie a tourné autour de la mer, depuis votre plus jeune âge vous rêviez de devenir le capitaine d’un navire à naviguer au travers de mers que vous n’avez pas encore découvert. A une certaine époque vous étiez un marin vif et fort se lançant dans tous les défis d’aventure, vous avez notamment participé à l’expédition de l'Antarctique de James Clark Ross qui a atteint la mer de Ross en Antarctique, cartographiant une grande partie de la région et découvrant deux volcans, dont le mont Erebus.

Cette expédition entre autres vous a valu une reconnaissance très importante. Cependant avec le temps les choses se sont tassées, les financements plus rares pour les grandes expéditions et vous avez fini par vous aigrir, à trouver que les gens ne s’intéressent pas à l’exploration, qu’ils préfèrent rester cloitré chez eux, qu’ils ont peur ! Afin de continuer à vivre vous avez fait de petits boulots dans la marine marchande puis de fils en aiguille vous avez fini par verser dans la contrebande d’alcool. Vous êtes maintenant un pauvre alcolo, qui fait du trafic d'alcool en vous servant du bateau de Charles D. Winsworthy, se dernier serait fou de rage s’il apprenait que vous utilisez son bateau pour de telles affaires. Les cales du Hettie sont en ce moment même remplies de caisses de bon Whisky. Vous avez trouvé un certain Jack Walsh pour s’occuper de surveiller la cargaison et pour faire passer le contrôle des douanes à New York.

Comment se la jouer ?

Vous êtes l'archétype du capitaine irlandais. Une pipe, une barbe, un fort accent. Et toujours une bouteille de Whisky sous la main. Vous avez un pistolet, mais ne l'utilisez pas (ou alors juste pour semer le boxon, faire monter la pression, etc.). Vous êtes pas mal bourré aussi et vous vous cachez tant bien que mal pour boire des coups.

Vos Répliques

* "Personne ne fera rien tant que je n'en aurais pas donné la permission !"
* "Peut-être souhaiteriez-vous continuer ce voyage les fers aux pieds et à la cale ?"
* "Seul un homme de peu de classe peut enfreindre la loi de façon aussi barbare".
* Vous ais je déjà raconté mon expédition en antarctique ?

Vous savez en faire des choses !

En plus des actions dites normales, vous pouvez:

**-Modifier la direction du bateau**: quand cela vous convient dans la direction qui vous convient

Coût: 2 PA

**-Saouler quelqu’un**: vous êtes particulièrement résistant à l’alcool, si vous réussissez à faire gouter à quelqu’un votre breuvage, vraiment ou de manière imaginaire, cette personne sera saoule pour le reste de votre conversation. Allez voir ensuite le MJ et il répondra à 2 questions que vous vous posez sur la personne. Le MJ ira ensuite voir la personne pour lui dire qu’elle est en gueule de bois et qu’elle a peut être laché des infos importante à vous.

Coût: 2 PA

Ce que vous avez en jeu :

**-Sur Vous**: Un pistolet, une flask de whisky, clef de votre coffre, une note de Charles indiquant bien qu’il déteste les contrebandier

**-Dans votre cabine**: votre coffre