Elias Saphir

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 Elias Saphir. Sur ce navire, on vous connaît comme étant le frère d'Elisa. Ce n'est pas le cas. En fait, vous êtes son amant. Reprenons depuis le début. Il y a un an, Charles, grand investisseur devant l'éternel, acheta une maison qui avait appartenu à un puissant sorcier. Il y trouva un livre. Un livre très puissant permettant de renvoyer certaines créatures indésirables d'où elles n'auraient jamais dû partir. En tant qu'investigateur doué, vous l'avez su. Vous êtes un grand collectionneur d’art obscur, c’est de la visite publique de votre collection que vous vivez et ajouter ce livre à votre collection serait le jackpot assuré, surtout que les affaires ne vont pas fort en ce moment… Plus d'une fois vous avez tenté de le voler, mais on n’entre pas chez Winsworthy comme dans un moulin. Vous avez longuement cherché une solution. C'est en fait elle-même qui vous a trouvé. Lors d'une réception mondaine, il y a trois mois de cela, vous avez rencontré Elisa Winsworthy. Vous vous êtes présenté comme étant un industriel très riche. Vous n'avez eu aucun mal à séduire cette garce. Pendant deux mois, vous avez été son amant, dans le plus grand secret. Lorsqu’Elisa vous a annoncé qu'elle partait en croisière, vous avez enfin su que votre heure était venue. Vous avez supplié Elisa de ne pas vous laisser à terre. Quelques jours plus tard, vous étiez à bord du yacht, le Hettie en croisière du Canada aux USA. Vous n'étiez rien d'autre que le riche frère d'Elisa. Charles ne se douta de rien car il n'était marié que depuis six mois, et ne connaissait pas encore la famille.

Comment se la jouer ?

Vous êtes le type même de l'investigateur. Vous consacrez votre vie à la destruction des abominations peuplant notre belle planète. Mais vous devez passer pour quelqu'un de riche. Une veste assez clâââsse, un chapeau d'époque devraient faire l'affaire. Vous êtes conscient que le cerveau est une denrée nécessaire à l'aboutissement de votre mission, mais vous préférez tout de même vous armer. Vous devez venir avec un petit pistolet (Pétards inclus !).

Méfiez-vous de tout le monde. Votre expérience vous l'a suffisamment montré, n'importe qui peut se dissimuler derrière le masque du mensonge, de la tromperie.

Avec l'âge, vous êtes devenu paranoïaque. Cela vous a cependant souvent sauvé la vie. Cette fois-ci aussi ?

Vos Répliques

* "Ne tournons pas autour du pot. Vous n'auriez pas vu, euh...,hum, un Liv-verre. Je, hem, oui, très soif..."
* "Vous n'auriez rien remarqué de BIZARRE, ces temps-ci ?"
* " Dieu sait ce qui se trouve ici, sous nos pieds, au fond de cet océan !"
* " Avez-vous visité ma collection ?"

Vous savez en faire des choses !

**-Lancer un sort de renvoi**: Permet de renvoyer une créature mort vivante. Un sort extrêmement puissant.

Attention: Ce sort ne produit aucun effet sur des êtres humains normaux.

Coût: 4PA

**-Pigeon Voyageur**: Malin comme vous êtes, vous emmenez toujours des pigeons avec vous.

Vous pouvez ainsi contacter votre cher ami Howard, des archives de la bibliothèque. Il vous renseignera sur une personne. Allez voir le recueil psychologique après avoir fait cette action.

Coût: 1PA

**-Faussaire:** Falsification d’un document, allez voir le MJ pour lui indiquer le document que vous souhaitez modifier, un testament par exemple… Coût: 2 PA

Ce que vous avez en jeu :

**-Sur Vous**: Un pistolet, clef de votre coffre, lettre indiquant que la collection ne rapporte pas d’argent

**-Dans votre cabine**: votre coffre