Lucien Winsworthy

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

Accrochez-vous, c'est assez délirant. Au cours de votre vie, vous avez été tour à tour Prêtre,

exorciste, Béké vaudou, Gourou, chasseur de fantômes, prestidigitateur, Prophète, voyant,

aumônier, terroriste, héritier. Vous avez passé votre vie entière à chasser les créatures les plus démoniaques, tuant sorciers, démons, fantômes, morts-vivants, spasmes globuleux (...), Créatures affiliée au Mythe de Cthulhu et autres. Votre plus grand fait d’arme est d’avoir tué le sombre magicien Damien Balzear, votre ennemi juré. Vous avez à cette occasion récupéré une partie de son livre maudit mais sans savoir où se trouvait l’autre moitié… La mort de Damien était un soulagement, cependant, vous savez qu’il existe un rituel permettant de ressusciter les morts et vous avez peur du jour ou Damien reviendra parmi les vivants. Ce métier qui est le vôtre vous a valu de ne pas être des apprécié dans votre famille, les Winsworthy. Mais vous avez toujours été proche de votre frère dont vous êtes l’unique successeur : Charles Winsworthy. Charles vous fait confiance, vous avez beaucoup partagé ensemble, c’est pourquoi il souhaitait vous avoir près de vous lors d’une traversée dans un bateau appelé le Hettie et qu’il vous a envoyé une lettre d’invitation. Depuis ce jour vous faites des rêves très étranges concernant le Hettie vous poussant à croire que quelque chose de "surnaturel" se déroulera sur le bateau. Est-ce une prémonition ou de la paranoïa vous ne le savez pas… Car malheureusement, la bouteille (votre grand pêché) vous empêche parfois d'y voir clairement.

Cependant, votre connaissance de choses occultes vous a non seulement rendu légèrement timbré, mais vous a également procuré certains pouvoirs de divination. Vous avez également hérité d'autres pouvoirs étranges en lisant certains livres interdits qui s’est déclaré notamment lorsque vous avez commencé à livre celui de Damien. Charles lui-même en possédait un, il ne nous vous a jamais dit comment il l’avait eu et ne vous a jamais permis de le regarder, mais vous êtes persuadé qu'il contient des sorts très puissants. Il serait peut-être temps de le récupérer, il serait fâcheux qu’il tombe entre de mauvaise main.

Comment se la jouer ?

Vous êtes complètement timbré, cela ne fait aucun doute. Cependant, vous êtes très malin et le dissimulez bien. Vous avez un peu tout fait durant votre vie, ce qui a beaucoup altéré votre esprit

Vous en êtes devenu paranoïaque, craignant tout le monde. Il fait dire que vous en avez vu des créatures étranges !

Vous êtes totalement intégriste, extrémiste. Les méchants doivent être détruits sans concessions. Vous avez toujours sur vous le matériel du parfait inquisiteur: bible, crucifix, et autres gris-gris venant d'Afrique ou autre. Vous n'êtes pas armé, car vous savez à quel point les armes sont inutiles contre de tels adversaires.

Votre tenue doit être classique, mais avec des touches de toutes vos expériences (Béké, prêtre, yodler, ...)

Parfois, vous buvez un peu trop...et racontez beaucoup d'histoires...bizarres..

Vos Répliques

* Un passage de L'Apocalypse selon St Jean
* "Ce monde est tellement vulnérable !"
* "Suppôt de Satan ! Que frère Baron Samedi t'envoie rôtir dans les eaux du fleuve Rhône !"

Vous savez en faire des choses

**-Lancer un sort de renvoi**: Ce sort permet de renvoyer des entité mort vivantes. Un sort extrêmement puissant.

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

Coût: 4PA

**-Sonder une âme**: Un pouvoir que vous avez appris chez un puissant béké. Vous pouvez sonder l'âme de quelqu'un et connaître vaguement ses intentions. Pour que cette compétence fonctionne vous devez scruter la personne en question pendant 2min sans la perdre des yeux.

Coût: 2 PA

**-Pickpocket**: une compétence bien utile dans votre métier. Restez 30s en proximité de la personne à voler sans que cette dernière ne vous parle, ou bousculez là sans faire exprès et excusez vous ensuite en appuyant votre main contre la personne.

Coût: 1PA

**-Sort d’emprise**: Vous pouvez faire dire la phrase que vous souhaitez à n’importe qui à qui vous le souhaitez. Allez voir le MJ et donnez lui les consignes.

Coût: 3PA

Ce que vous avez en jeu :

**-Sur Vous**: Une craie, une bible, clef de votre coffre, photo de monstres très bizarres

**-Dans votre cabine**: votre coffre