Judith Melba

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

Sur ce yacht, on vous connaît comme étant Judith Melba. Vous vous appelez en réalité Adeline Pulin. Vous êtes en fait une voleuse renommée, spécialisée dans le vol de bijoux. Ceux d'Elisa vous tentaient depuis un bon moment déjà. Mais reprenons depuis le début. Depuis deux mois, vous surveillez Elisa en vue de lui dérober ses bijoux. De ces traques, vous n'avez abouti à rien, si ce n'est que vous avez remarqué qu'elle trompait Charles avec quelqu'un d'autre (vous ne l'avez vu que de dos et de loin...). Il y a tout juste deux semaines, vous avez sympathisé avec Charles lors du vernissage d'une collection de tableaux du dernier artiste à la mode. Etant vous même peintre (quoique assez amateur), vous avez longuement discuté art abstrait et classicisme. Voyant une chance d'approcher les bijoux, vous lui avez proposé de venir lui montrer vos tableaux. En guise de réponse, celui-ci vous invita à bord de son yacht, le Hettie. Vous avez sauté sur l'occasion. Une fois à bord, vous avez réfléchit au meilleur moyen de voler les bijoux. La nuit du troisième jour, vous avez entendu Elisa quitter sa chambre. Vous êtes entré discrètement, pris les bijoux puis êtes allée les cacher dans les toilettes (un sac plastique étanche placé dans le réservoir à eau).

Comment se la jouer ?

Vous êtes une voleuse agissant avec Clâââââsse. Relisez donc les meilleurs Arsène Lupin. Vous faites partie de la haute société, et peindre, contrairement à ce que tout le monde croit, n'est qu'un hobbie pour vous. Vous êtes bien habillée et votre langage est châtié. Vous ne supportez pas la violence et c'est bien pourquoi la mort de Charles vous ennuie autant. Vous avez toujours vos fameuses cartes AP sur vous. Il s'agit de la signature de chacun de vos vols. N'oubliez jamais que quoi qu'il arrive, vous devez toujours garder votre sang-froid. Vous devez donner l'impression de dominer la situation, d'être bien au-dessus de tout cela.

Vos Répliques

-" la peinture en soi est une sorte de religion"

-" Mais encore ?"

-" Toute cette violence est-elle bien nécessaire ?"

-" Pourriez-vous m'apporter une coupe de Veuve Clicqot, mon cher ?"

Vous savez en faire des choses !

En plus des actions dites normales, vous avez certaines capacités un peu spéciales...

**-Faire dormir**: Vous devez faire que la victime boive ou mange quelque chose que vous lui avez proposé ou bien vous avez pu toucher le verre ou l’assiette de la victime alors qu’elle ne prétait plus attention à cette dernière. Une minute après avoir été ingurgitée, la poudre fera dormir l'infortunée victime pendant 5 minutes vous pouvez alors la voler complétement.

Coût: 0

**-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

**-Faussaire:** Votre passé de voleuse vous a permis de rencontrer beaucoup de monde, notamment des faussaire après de qui vous avez appris énormément de choses. Vous pouvez maintenant falsifier des testaments, entre autre… Allez voir le MJ pour lui indiquer le document que vous souhaitez modifier

Coût: 1 PA

**-Crocheter une serrure**: une compétence bien utile dans votre métier. Restez 30s sur la serrure à crocheter pour la crocheter.

Coût: 2PA

Ce que vous avez en jeu :

**-Sur Vous**: Des cartes AP, article d’un vol, clef de votre coffre

**-Dans votre cabine**: votre coffre