Gary Dopler

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, vous êtes Gary Dopler, petit mousse discret et pas très efficace. Mais ce n'est en fait pas vraiment le cas. Votre vrai nom est Jack Calgary. Vous êtes un privé, comme l'on nomme les gens de votre profession. Mais reprenons depuis le début. Il y a 1 mois, Charles D. Winsworthy vous a contacté pour un petit job. Votre tâche consistait à surveiller sa femme, Elisa. Charles la soupçonnait de le tromper avec quelqu'un d'autre. Vous avez commencé votre filature. Par trois fois, vous l'avez perdu de vue. Vous pensez qu'effectivement elle a une liaison. Lorsque Charles vous a dit qu'il partait en croisière, vous avez demandé à venir avec. Déguisé, bien entendu. C'était un excellent moyen d'observer Elisa et de tenter de la faire dire une bêtise. Charles vous a donné un petit rôle de mousse. Vous n'êtes pas très convainquant, mais faites de votre mieux.

Comment se la jouer ?

Vous êtes quelqu'un de malin à la recherche de la voie Royale, celle du succès. Cette enquête est pour vous une chance à ne pas laisser passer (imaginez: "Jack Calgary résout à lui seul l'énigme du bateau maudit" Waouh!). Vous êtes un simple mousse, et votre tâche consiste essentiellement à nettoyer le pont quatre fois par jour. Vous devez vous habiller de façon assez propre (Hey, c'est une croisière de luxe, ici !), mais fonctionnelle. Vous êtes quelqu'un de très réfléchi et n'agissez jamais spontanément. Vous analysez chaque hypothèse avec soin, et le paranormal ne vous déroute pas. Vous êtes courageux, mais pas téméraire. Votre pistolet (avec pétards !) est là pour assurer votre sécurité, éventuellement menacer un coupable. Vous vous voyez mal abattre quelqu'un. Mais sait-on jamais ?

Vos Répliques

* "Où j'étais à ce moment-là ? Sur le pont arrière, je nettoyais le sol."
* "Madame me permettrait-elle d'aller nettoyer sa chambre ?"
* "P'tain d'boulot..."
* "Ca fait cinq ans que je travaille sur ce bateau. Jamais rien vu de pareil !"

Vous savez en faire des choses !

En plus des Actions dites normales, vous pouvez aussi:

**Discerner la vérité**: Vos talents d’enquêteur vous ont permis de développer une capacité de discernement particulièrement puissante. Après qu’un personnage vous ai dit quelque chose vous pouvez allez voir le MJ et lui demandé si cette chose est vrai ou fausse, le MJ vous répondra. Coût: 2 PA

**Prendre une photo**: Si vous avez un appareil photo sur vous vous pouvez prendre une photo, vous devez vous souvenir des photos que vous avez prises. Coût: 1 PA

Ce que vous avez en jeu :

**-Sur Vous**: Un couteau, une carte de détective privé