Lucy Lenoir

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 Lucy Lenoir, serveuse bête et écervelée du Hettie un bateau de croisière appartenant à Charles Winsworthy. Du moins, c'est ce que vous voulez faire croire. Vous êtes en fait une adepte d'un grand sorcier mort il y a peu de temps. Orpheline, vous avez connu la misère et la violence qui sévissait dans l’orphelina dans lequel vous vous trouviez. Un jour vous avez eu envie de partir et vous avez fugué. Vous avez alors connu l’errance, la mendicité, la peur… Cette période a fait détesté au plus haut point les riches. Une nuit vous avez vu un homme se faire agresser dans la rue par des voyous, vous pensiez l’homme perdu, mais ce dernier se défendit de ses assaillants de manière terrifiante. Des appendices de créatures marines sortirent de son corps et déchiqueta les assaillants. Vous avez été terrifiée mais aussi fascinée par la puissance de cet homme, vous qui étiez perdu dans la rue à la merci du premier voyou passant par la. Vous avez juré fidélité à cet homme horrible vous inspirant à la foi terreur, respect, admiration et fascination, cet homme s’appelait Damien Balzear. Damine vous avait appris un sort permettant de le faire revenir à la vie en utilisant son livre sombre si il devait lui arriver quoique ce soit. Un jour, Damien fut tué vous ne savez par qui. Le lendemain, vous avez appris que la maison avait été rachetée par Charles D. Winsworthy, le fameux milliardaire. Il avait certainement le livre en sa possession. Vous avez commencé une longue traque, tentant de pénétrer par effraction et autres. Pendant une longue année, vous avez tout essayé pour récupérer ce livre, mais tout échouait.

Puis vous avez entendu parler de cette croisière. Cette fois-ci, vous teniez le bon plan. Vous avez assassiné la pauvre serveuse de Charles (ce n'est de loin pas votre premier meurtre) et êtes ensuite allée vous présenter pour un travail. Charles (cet abruti) était trop heureux de la chance qui lui tombait dessus. Votre charme a fait le reste. Quelques jours plus tard, vous étiez serveuse sur le Hettie.

Comment se la jouer ?

Vous êtes, il faut le dire, relativement tarée. Vous adorez des Dieux extraterrestres et êtes "l'apôtre" de Damien. Mais tout cela, vous ne devez pas le laisser transparaître. Sur ce bateau, vous êtes Lucy Lenoir, la bête et stupide serveuse de Feu le pauvre M. Winsworthy.

Certes, vous avez déjà tué de nombreuses personnes. Mais c'était surtout lors de sacrifices. Le combat vous paraît difficile, vous privilégiez en général la ruse. Vos talents de séductrice en sont la preuve. Vous trouvez les créatures terrestres pitoyables. Seuls les Elus (dont vous êtes) portent un quelconque intérêt. Les autres mutations ou créatures terriennes vous laissent plutôt indifférente.

Vous devez venir habillée comme une serveuse pulpeuse. Vous êtes assez sexy (tout est relatif en ce bas monde), et allumez facilement.

Vos Répliques

* "Oh ! Cela me chagrine qu'un si bel homme soit mort. Dieux aient son âme..." (avec un petit sourire en coin)
* "Une coupe de champagne, monsieur ? Vos lèvres m'ont l'air sèches...)"
* "Faites attention avec ce couteau. Un accident est si vite arrivé..."

- "Je ne suis pas folle vous savez"

Vous savez en faire des choses !

En plus des actions dites normales, vous savez aussi:

**-Ramener Damien**: Il vous faut impérativement le livre contenant l'énergie de votre maître. Puis, vous devez vous asseoir en tailleurs et réciter une mélopée pendant environ cinq minutes. Cette incantation se fera à un moment précis du jeu. Lorsque vous avez le livre, allez voir le MJ. Damien prendra alors place dans le corps qui a le plus faible esprit (volonté).

Coût: 4 PA

**-Charmer:** Votre charisme hors norme vous permet une certaine domination sur l'espèce masculine (uniquement !). Vous devez pouvoir faire dire à votre victime le mot séduction. Ensuite allez voir le MJ afin de lui demander ce que vous attendez de l’homme en question et le MJ s’occupera du reste. Ce ne doit ni être dangereux pour lui, ni pour quelqu'un d'autre. Coût: 2 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**: Un couteau, Un papier avec des incantation bizarres, clef de sa cabine, photo d’animaux sauvagement tués