



# Elias Saphir

## 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. Plus d'une fois vous avez tenté de le voler, mais on 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. 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 Family.

Pour ne rien laisser paraître de votre vraie identité à Elisa, vous l'avez invitée le soir même du meurtre (mais comment pouviez-vous le savoir ?) dans votre chambre (nous taisons ce qui s'y est passé, il y a des gens trop jeunes dans la salle).

## Une bonne soirée en perspective

### Vos objectifs sont:

- Retrouver le livre: il ne faut pas qu'il tombe en de mauvaises mains.
- Cacher votre liaison avec Elisa. On pourrait vous soupçonner de crime passionnel.
- Trouver l'assassin de Charles
- Défaire toute tentative occulte néfaste



## 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 clââsse, 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 !"

## Vous savez en faire des choses !

**Lancer un sort de renvoi:** Il vous faut absolument la Livre pour effectuer ce sort. Vous devez amener une craie et tracer un pentacle autour de la créature que vous souhaitez renvoyer. Puis vous devez psalmodier les paroles pendant deux bonnes minutes. 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.

Coût: 1PA

**-Tuer:** grâce à votre pistolet, vous pouvez abattre n'importe qui. Une première balle assommant votre adversaire pendant une dizaine de minutes, la deuxième l'achevant.

Attention ! Vous n'êtes pas un meurtrier ! Vous ne tuez que pour vous défendre!

Coût: 2PA par tir

**-Suivre quelqu'un:** Vous pouvez suivre n'importe qui dans une pièce simulée. Vous pouvez ainsi voir et entendre ce qu'elle fait.

Coût: 1PA