

Liqueurs d'algues

La croisière ne s'amuse plus du tout...



Soirée Enquête dans les années 1920





Introduction

'Liqueurs d'algues - La croisière ne s'amuse plus du tout...' est une soirée enquête inspirée du scénario pour l'Appel de Cthulhu "Yacht, rafiote et liqueur d'algues", paru dans l'excellent magazine Casus Belli. Cette soirée enquête a été écrite en 1997, et a été téléchargée plus de 1,500 fois depuis sa mise en ligne à l'époque. Ce jeu a toujours été mis à disposition gratuitement et continuera à l'être – Après plus de 15 ans, un petit lifting s'imposait, et c'est avec plaisir que nous vous offrons ici une version remise en forme et améliorée.

Ecrit par Madcow – 1997

swissmadcow@bluewin.ch





Qu'est-ce qu'une Soirée Enquête?

La Murder Party, ou encore appelée « soirée enquête » est avant tout une soirée sympa entre amis, où un seul mot d'ordre est de rigueur : « s'amuser!! ».

On pourrait comparer la soirée enquête à une sorte de Cluedo, en grandeur nature, mais, en beaucoup plus amusant, et beaucoup mieux ficelé!! Il s'agit d'un divertissement qui permet de vivre, le temps d'une soirée et avec un maximum de réalisme, une aventure policière avec sa part d'énigme, de frisson, d'action et son lot de rebondissements.

Chaque joueur incarne un suspect qui doit chercher à se disculper en trouvant, parmi tous les participants, lequel est l'assassin. L'histoire, écrite à l'avance, est dirigée par un organisateur, dont le but premier est de gérer les actions et les relations des joueurs.

Les joueurs ne savent que ce qui concerne directement leur personnage : le contexte de sa présence, son degré d'implication dans l'intrigue et les buts qu'il aura à atteindre au cours de cette soirée.

Bien sûr, il y a eu un meurtre, et un des buts de la partie est donc de démasquer le ou les meurtriers, ... ou, de ne pas se faire découvrir, si vous êtes le meurtrier. Une fiche de personnage, remise une semaine avant cette soirée, par le gentil organisateur, vous explique votre rôle, ainsi que toutes les intrigues ou les sombres secrets qu'il va falloir résoudre pendant la soirée.

Tout au long de la soirée, vous trouverez des indices, qui vous feront avancer dans les différentes intrigues de la murder.

Enfin, la soirée se terminera à minuit, par un événement..... l'organisateur vous posera alors différentes questions (plus ou moins indiscrètes...) sur les différentes intrigues de la soirée, puis remettra les diplômes. La murder s'achèvera avec un dénouement final à la "Hercule Poirot", où tout les joueurs révéleront leurs secrets..... mais, la soirée pourra continuer, vu qu'elle a si bien commencé....





Prologue

Septembre 1924, côte Est du Canada. L'arrière-saison est belle, vos activités assez relâchées. Vous recevez une invitation à passer des vacances sur le *Hettie*, le yacht de Charles D.Winsworthy.

1^{er} Septembre 1924

Chère vieille chose,

Je ne sais pas trop ce que tu es devenu depuis la dernière fois qu'on s'est vu, mais j'ai une proposition malhonnête à te faire. Quel que soit le truc dont tu t'occupes actuellement, tu le laisses tomber et tu viens me rejoindre à Halifax. Le *Hettie*, mon yacht, appareille le 12 au matin. Ta cabine t'attend. Itinéraire prévu: La côte Est, le Maine jusqu'à New York. Nous en avons pour dix, quinze jours, pas davantage. Franchement, ce serait bien que tu sois là. J'ai bien l'intention de faire de ce voyage quelque chose de mémorable!

Amène ta femme si tu en as une, ou éventuellement un ami si ce n'est pas un raseur. Plus on sera de fous...

Je t'attends.

Bien à toi,

Charlie





Trouver le Hettie ne fut pas difficile. Une fois à bord, on vous apprit que Charles D. Winsworthy dormait encore. Le navire prit le large vers onze heures. La croisière devait durer exactement 10 jours. L'action commence le matin du quatrième jour. Vous avez donc eu tout le temps de rencontrer les autres passagers.

Se trouvent à bord:

Charles D. Winsworthy: le célèbre playboy arrive en fin de trentaine, il commence à s'empâter et son teint mérite depuis peu le qualificatif de couperosé. Mais il reste le joyeux compagnon que vous connaissiez, l'homme dont la devise est "plutôt mourir d'une cirrhose que d'ennui"

Elisa Winsworthy: 23 ans. Epouse du précédent depuis environ six mois. (il semblerait que se soit sa quatrième).

Lucien Winsworthy: Plus jeune que son frère, Vivote entre deux bouteilles de whisky.

Elias Saphir: Il est le frère d'Elisa. C'est un homme calme, et riche de surcroît.

Henri Tanner: Comptable de la Winsworthy Shipping Co. C'est le seul avec Max qui ne fasse même pas semblant de s'amuser.

Boris Karpamov : Comte russe récemment installé au Canada s'étant apparemment lié d'amitié avec Charles

Max Hansen: C'est un ancien ami de Charles. Il ne semble intéressé que par sa musique. C'est un guitariste talentueux mais peu connu.

Judith Melba: Peintre, elle était la voisine de Charles dans sa jeunesse.

Gary Dopler: le mousse. Pas très intelligent, mais gentil.

Lucy Lenoir: La serveuse. Charles préférerait sans doute la quantité à la qualité

Scott O'brian: le capitaine. Sur ce bateau, il est le maître incontesté.

Les trois premiers jours se sont passés calmement. Au programme: farniente, musique, lecture. Le tout entre deux crises d'alcoolisme de Lucien.





Mais le matin du quatrième jour, un cri strident retentit réveillant la plupart des personnes à bord. Les bijoux d'Elisa avaient disparu. Quelqu'un à bord les avait volés. Charles n'étant pas apparu, on en vint à craindre le pire. Il fallut enfoncer la porte pour découvrir une scène horrible: Charles D. Winsworthy gisait mort, un coupe-papier planté dans le dos. Sur une feuille, écrit en lettres de sang, on pouvait lire ELI.

ELI

Bouleversés par ces événements, vous vous rendez au salon pour discuter de la marche à suivre. Continuer jusqu'à New York ou revenir en arrière ?

N'importe qui pourrait être l'assassin, combien de temps pensez-vous qu'il attendra pour éliminer des témoins gênants?





Comment mener l'enquête ?

DES INFORMATIONS

Votre principale occupation au cours de la soirée sera probablement ... Le bavardage. C'est en discutant avec les autres personnages que vous allez apprendre qui ils sont et ce qu'ils savent. Ces conversations constituent votre principale source d'information.

DES INDICES CACHÉS

Outre les informations que vous obtiendrez en discutant avec les autres personnages, vous aurez divers moyens d'obtenir des indices qui peuvent vous aider à progresser dans votre enquête.

Certains de ces indices sont tout simplement cachés dans l'une des pièces où se déroule la partie. Il peut s'agir d'une boule de papier traînant sous le divan, ou d'un article de journal, d'une lettre au vu et au su de tous, alors ouvrez l'oeil ! Attention toutefois à ne pas lire tout ce qui vous tombe sous les yeux. Il est ainsi interdit de lire la feuille d'un autre personnage, même si elle traîne par terre. De même, les organisateurs possèdent un dossier jeu dans lequel sont rangés des papiers importants, n'ouvrez jamais ce dossier.

De nombreux autres indices, cachés dans le yacht virtuel, peuvent être obtenus auprès des organisateurs (par exemple fouiller une pièce qui existe dans le cadre du scénario mais pas dans celui de la soirée, utiliser une compétence spéciale décrite sur sa feuille de personnage). Ces actions sont simulées grâce au système des Points Action. Vous trouverez une liste de vos compétences propres sur votre feuille de personnage.

LE SYSTÈME DES POINTS ACTION

Au début de la soirée, vous avez un capital de 10 Points Action, vous devrez donc gérer ce capital et décider quelles actions vous semblent les plus pertinentes.

Vous ne pouvez simuler que les Actions génériques décrites plus bas et celles précisées sur votre feuille de personnage. Lorsque vous désirez le faire, vous devez toujours en avertir l'un des organisateurs qui vous donnera quelques directives. Il se peut que l'organisateur vous demande de différer cette Action, en aucun cas vous ne devez aller contre les indications de l'organisateur, car vous pourriez gâcher la soirée ou mettre en péril un événement prévu ...





Actions pouvant être réalisées par tous les joueurs

Fouiller une pièce - Tous les joueurs pourront fouiller une pièce. Alors que la soirée ne se déroule que dans une ou deux pièces, l'action est sensée prendre place dans un lieu beaucoup plus grand, une maison un château, un manoir... De nombreuses pièces de ce lieu ne sont pas représentées physiquement mais simplement simulées, vous avez accès cependant à ces pièces simulées pour pouvoir les fouiller et y découvrir d'éventuels indices.

Pour " fouiller une pièce ", vous devez avertir l'un des organisateurs, puis lui indiquer sur le plan qui vous a été remis la pièce que vous désirez fouiller. L'organisateur vous informera ensuite du nombre de points à payer pour simuler cette action. Si vous désirez toujours fouiller la pièce, l'organisateur vous remettra un des indices que vous pouvez trouver dans la pièce après que vous lui ayez payé les Points Action demandés. Enfin vous devrez vous retirer quelques minutes (une ou deux) dans un lieu hors-jeu convenu par les organisateurs, ce lieu symbolise en quelque sorte l'ensemble des lieux virtuels.



Quand vous découvrez un indice, vous pouvez bien sûr l'emporter, si cela est possible (l'indice est peut-être un meuble, ou une statue !). Dans la mesure où tous les joueurs ont cette possibilité, il est bien évident que lorsque vous fouillez une pièce sans rien y trouver, cela ne veut pas dire qu'il n'y a jamais rien eu dans cette pièce...

Dans certaines pièces plusieurs indices sont dissimulés mais vous n'en trouverez pas plus d'un à chaque fouille. Un seul joueur à la fois peut fouiller une même pièce, c'est pourquoi un organisateur vous demandera parfois un peu de délai avant de vous permettre de " fouiller une pièce ".

Tuer un autre personnage: Il peut arriver que les motivations de votre personnage le poussent à vouloir éliminer un autre personnage afin qu'il ne puisse plus nuire à vos objectifs. Toutefois, supprimer un personnage du jeu n'est pas une action à prendre à la légère, car elle entraîne également un retrait du joueur de la partie, donc cette action n'est à utiliser qu'en dernier recours, et doit être parfaitement dans la ligne de conduite du personnage.

Pour tuer un autre personnage, il est nécessaire d'avoir une arme pour y parvenir. Un couteau, une barre de métal, un pistolet, sont considérées comme des armes, on ne peut pas tuer un autre





personnage à mains nues. Afin de tuer un personnage, on doit lui administrer deux coups consécutifs de manière claire. Un coup plonge le personnage dans le coma pendant 5 minutes, un deuxième coup achèvera le personnage.

Un personnage achevé ne peut plus parler, reste sur le sol jusqu'à ce qu'il soit découvert, puis se retire de la partie, et va voir un organisateur.

Immobiliser une personne: La seule manière d'immobiliser une personne est d'être supérieure en nombre. Les joueurs doivent le tenir et il lui est alors impossible de s'échapper ou de tenter la moindre action.

Envoyer un message radio: Tout joueur peut, s'il a accès à une radio, un télégraphe ou un téléphone, contacter une personne connue et avoir une conversation avec. Pour se faire, il va voir un organisateur qui simule cette conversation.

Compétences spéciales : Il existe également des actions spécifiques : Plusieurs personnages peuvent accomplir des actions qui leur sont particulières. Si c'est votre cas, ces actions seront décrites sur votre feuille de personnage. Mais le principe est toujours le même : vous devez d'abord prévenir un des organisateurs afin qu'il vous autorise à l'accomplir, qu'il reçoive les Points Action que vous avez à payer, et qu'éventuellement il vérifie que vous remplissiez toutes les conditions nécessaires à l'accomplissement de l'action.

Les Points Action servent également de monnaie d'échange. Vous pouvez aider un autre joueur et demander pour cela une rétribution en Points Action, il n'y a pas de règles précises pour ce genre de transactions et c'est aux joueurs de trouver un agrément. Par contre aucune transaction ne peut être simulée en cours de partie sans qu'elle donne lieu également à un échange de Points Action. Par exemple votre personnage ne peut pas vendre une information capitale contre de l'argent, il peut par contre la vendre contre de l'argent et des Points Action. Ceci pour éviter que les joueurs ne dépensent trop légèrement des sommes astronomiques fictives !





Contexte historique



Avec la fin de la guerre, la politique n'est plus la même: ce n'est plus à l'état de diriger l'économie vu les circonstances. L'inflation est présente et de plus en plus le peuple revendique ses droits. Les syndicats s'organisent, les grèves se multiplient, des attentats ont lieu... Il règne une ambiance où les idées de gauche socialistes ou communistes sont populaires auprès de la population pauvre qui s'échine dans le travail. Les gens revendiquent des semaines de travail comportant moins d'heures et des salaires plus élevés.

Le banditisme se développe en même temps que le puritanisme et c'est en votant une loi censée protéger les bonnes mœurs que la prohibition est votée en 1919, interdisant ainsi la vente d'alcool. Cette mesure aura un effet extraordinaire sur le développement de la pègre américaine. L'alcool doit alors venir d'ailleurs et ce sont les groupes du crime organisé qui se chargent de la contrebande venant du Canada, des Antilles et du Mexique. Les bars clandestins prolifèrent et bon nombre d'immigrants prennent le titre presque honorable de gangster, tant leur popularité est croissante.



Malgré cela, le peuple américain veut croire au progrès et la société évolue vers un changement dans les mœurs. Les femmes obtiennent le droit de vote en 1920 et certaines d'entre elles feront des percées



dans des domaines traditionnellement réservés aux hommes. La mode prend son essor et la femme aisée de la classe moyenne découvre le rouge à lèvres, les escarpins, les bas de soie, les cheveux courts... On commence à découvrir une nouvelle vie enrichie d'une culture liée à l'explosion du jazz, du blues et du charleston une danse provenant de la chanson du même nom et popularisée notamment par la célèbre Joséphine Baker. On est à l'époque du swing, des Big Bands et des soirées enfiévrées.



