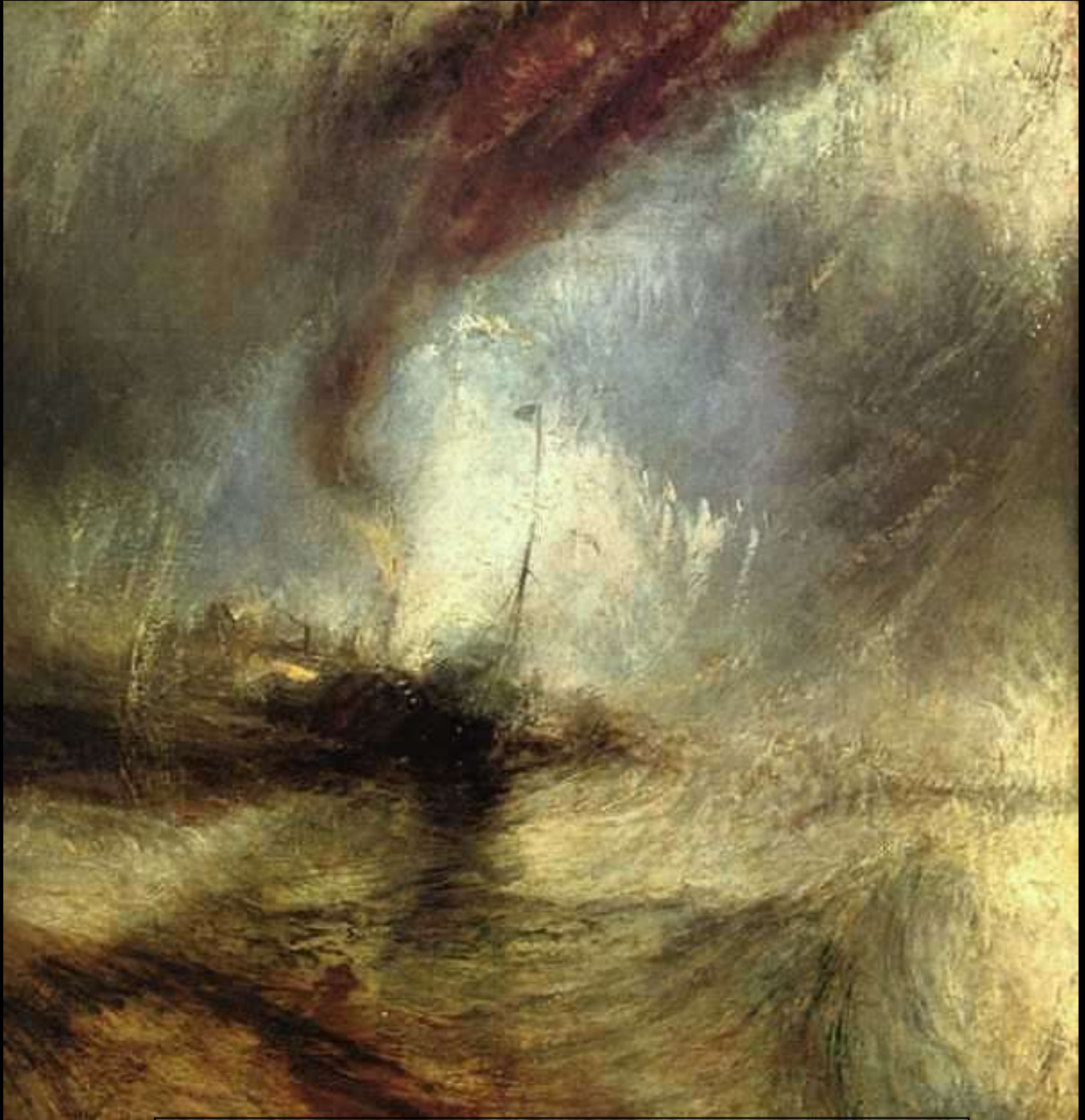


Liqueurs d'algues

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



DOSSIER ORGANISATEUR

Soirée Enquête dans les années 1920





Cher organisateur...

Si vous n'êtes pas l'organisateur de cette soirée, arrêtez immédiatement de lire, car tout ce qui est inscrit ici décrit l'intrigue, et ne doit pas être lu par les joueurs.

Si vous êtes l'organisateur, merci de faire jouer ce scénario, et n'hésitez pas nous écrire un petit mot pour nous décrire votre soirée !

Je tiens à remercier les nombreux joueurs qui au fil des années m'ont transmis des errata et ont créé des personnages, dont celui de Boris Karpamov, qui ont été ajoutés à cette nouvelle édition.

Organisation de la soirée :

N'hésitez pas à demander une petite contribution pécuniaire à vos joueurs. Cela les implique dans le jeu, et permet d'organiser un joli buffet. Prévoyez un petit local, avec si possible plusieurs pièces, et aménagez-le de manière qu'il y ait des endroits non visibles, afin que ceux qui ont des actions discrètes à faire puissent le faire.

Distribuez la feuille de personnage, ainsi que le prologue aux joueurs, au moins une semaine à l'avance, qu'ils puissent se préparer.

La soirée a une durée approximative située entre trois et six heures de jeu. Tout dépend de l'intérêt de vos joueurs et de la façon dont ils se débrouillent. Le jeu n'a pas de fin définie, et est prévu pour se terminer de manière assez libre.

Ce qui s'est passé le soir même:

Le soir du meurtre, plusieurs événements ont eu lieu.

- **Tanner**, qui avait puisé dans la caisse, est allé chez **Winsworthy** afin de l'assassiner. Il s'est servi du coupe-papier qui traînait sur le bureau. Il a ensuite marqué ELI avec le sang. Il a emporté les documents l'incriminant.
- **Elisa**, se rendant compte que son mari rentrerait tard, est allé chez **Elias**. Ils sont amants, les coquins.
- **Judith**, ayant entendu que **Elisa** quittait sa chambre, est discrètement allée voler les bijoux et les a cachés dans la cuve des toilettes.
- **Gary** nettoyait le pont arrière lorsqu'il a vu le **capitaine** surgir de Dieu sait où (de la cale, en fait, où il a) nourrissait **Smith** ou b) Vérifiait sa cargaison de Whisky.
- **Nick** a photographié beaucoup de choses qu'il n'aurait peut-être pas dû...
- **Lucy**, **Lucien** et **Max** n'ont rien fait de remarquable ce soir là.



Déroulement de la soirée

La soirée débute alors que Charles vient d'être retrouvé assassiné dans sa cabine. Le **capitaine O'Brian**, qui peut au choix être interprété par l'organisateur ou par un PNJ, rassemble les joueurs dans la pièce principale et annonce que **Charles** a été retrouvé assassiné. Tandis que les premières questions fusent, il annonce également qu'il y a un autre passager à bord, et introduit **Sam Smith**, qui se présentera sous le nom de Jack Walsh

Rapidement, pour lancer la partie, le capitaine demandera aux passagers de voter pour savoir s'il faut continuer vers New York ou retourner à Halifax – sachant que débarquer à New York avec un cadavre dans une cabine et une cale pleine d'alcool interdit, le capitaine le sait, c'est la prison direct. **Judith** devrait insister pour continuer vers New York, espérons qu'il y ait un peu de débat.

Le **capitaine** partira ensuite dans sa cabine se saouler, et en profitera pour aller débrancher la radio, car il espère encore pouvoir se débarrasser de la marchandise avant que les gardes-côtes n'interviennent.

Ivre, il reviendra plus tard créer un scandale – armé d'un pistolet, il menacera d'abattre quiconque refuse d'appliquer ses ordres, et cherchera à provoquer une bagarre...

- Durant la soirée, certains joueurs entendront des coups sourds contre la coque
- Certains joueurs verront des ailerons étranges fendre l'eau – une créature sera déchiquetée par l'hélice et poussera un cri affreux qui sera entendu par tous les joueurs
- Un orage se lève au loin, le tonnerre gronde

Il est important que **Lucy Lenoir** trouve assez rapidement un fragment du livre pour pouvoir faire l'invocation. Elle devrait fouiller le bureau de Charles rapidement, arrangez-vous pour qu'elle trouve le livre tôt dans la partie.

Une fois que **Lucy Lenoir** a fait l'invocation, **Damien Balzear** s'incarnera dans le corps de **Max Hansen** (l'esprit le plus faible). Il faut donc lui remettre discrètement la feuille de personnage de Damien, et lui demander de s'écrouler au sol et d'y rester quelques minutes.

Lorsque **Damien** sera opérationnel, il cherchera à tuer une nouvelle victime afin de finaliser le sortilège, Lucy l'aidera sans doute dans cette démarche. Lorsque la nouvelle victime est connue, donner le personnage de **Nick Trant** à la victime.

C'est sans compter l'intervention probable de **Boris Karpamov**, qui cherchera à récupérer le livre et à couler le Hettie. S'il parvient à récupérer l'autre moitié du livre, laissez-le tout détruire et invoquer le Dévoreur – une scène sympa pour terminer le jeu.

L'envoûtement lancé par Damien aura toutefois eu pour effet de créer un nexus étrange, où même la mort n'a plus effet sur les joueurs pendant en tout cas une heure... s'il s'avère que quelqu'un est assassiné après l'envoûtement, cette personne se réveillera, emplie de douleurs, mais bien vivante... elle



succombera plus tard lorsque l'effet du sort s'estompera, à peu près lorsque la tempête fera rage, que les coups contre la coque la fissureront, que l'eau s'y écoulera en masse... Par conséquent, il y a deux fins possibles :

- 1) Soit Boris récupère le livre en entier et lance son invocation – un dévoreur apparaît qui lui obéit totalement, et c'est la cohue
- 2) Boris n'y parvient pas, mais l'envoûtement partiel lancé par Damien a excité le Dévoreur qui ne répond plus à personne et décide de dévorer tout le monde – ceux qui ont des fragments du livre pourront tenter de le contrer s'ils s'unissent.

En tout les cas ce sera le chaos, et il n'y aura alors qu'une chaloupe de 5 places, et il faudra choisir qui pourra monter à bord.



AIDES DE JEU

Points Action à découper	p.6
Plan du Hettie	p.7
Cabine du Capitaine O'Brian	p.8
Cabine de Henri Tanner	p.9
Cabine de Max Hansen	p.10
Cabine de Lucy Lenoir	p.11
Cabine de Lucien Winsworthy	P.12 – 13
Cabine de Judith Melba	P.14
Cabine de Gary Dopler	P.15
Cabine d'Elisa Winsworthy	P.16-17
Cabine d'Elias Saphir	P.19-20
Cabine et bureau de Charles D. Winsworthy	P.21 - 22
Radio, Cale, Toilette	P.23
Pouvoirs spéciaux et possessions	P.24



1 Point
Action

1 Point
Action

1 Point
Action

1 Point
Action

1 Point
Action

1 Point
Action

1 Point
Action

1 Point
Action

1 Point
Action

1 Point
Action

1 Point
Action

1 Point
Action

1 Point
Action

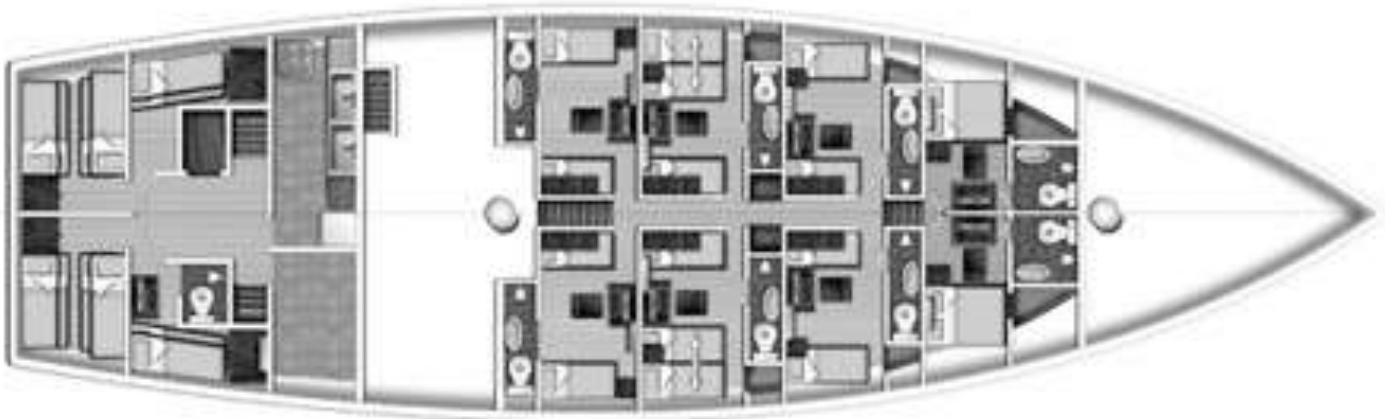
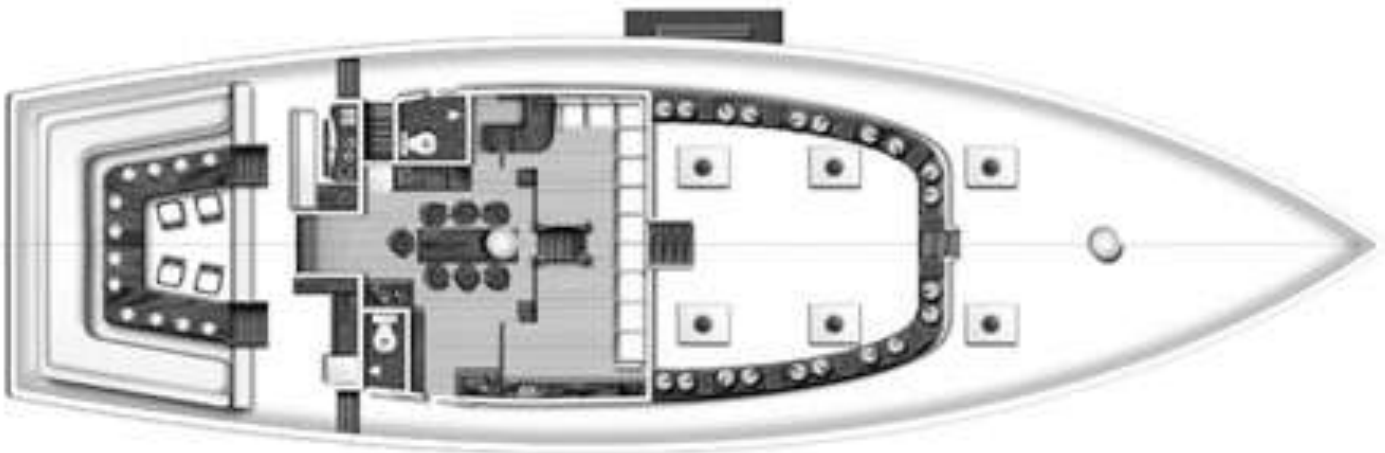
1 Point
Action

1 Point
Action



Plan du Hettie

1. Cabine de Scott O'Brian
2. Cabine de Henri Tanner
3. Cabine de Max Hansen
4. Cabine de Lucy Lenoir
5. Cabine de Lucien Winsworthy
6. Cabine de Judith Melba
7. Cabine de Gary Dopler
8. Cabine de Elisa Winsworthy
9. Cabine d'Elias Saphir
10. Cabine de Charles D. Winsworthy
11. Bureau de Charles D. Winsworthy
12. Salle radio
13. Cale
14. Toilettes de bord





Cabine du Scott O'Brian

Indice 1

Sous le lit, vous trouvez une bouteille de whisky vide, et le prenez avec vous

Bouteille de Whisky vide

Indice 2

Sur un bout de table, une note déchirée

Bring the merchandise
at 2 A.M.
WestPort, 36 B
Charlie



Cabine de Henri Tanner

- 1) Vous trouvez Un livre du genre de “Jack l’éventreur”(à amener) ou indice ci-dessous

Un livre retraçant la vie de Jack
l’éventreur

- 2) Vous trouvez des papiers de comptabilité de la Winsworthy Shipping Co.

(coût: 2PA pour les analyser et 10 minutes de concentration dans un coin du bateau: preuve d’un détournement de fonds assez important...Tanner aurait détourné environ 2000\$)

Une comptabilité financière
complète de la Winsworthy
Shipping Co.

- 3) Un mouchoir sali de poussière et taché de sang dans un coin (à amener)

Un mouchoir blanc, tacheté de sang

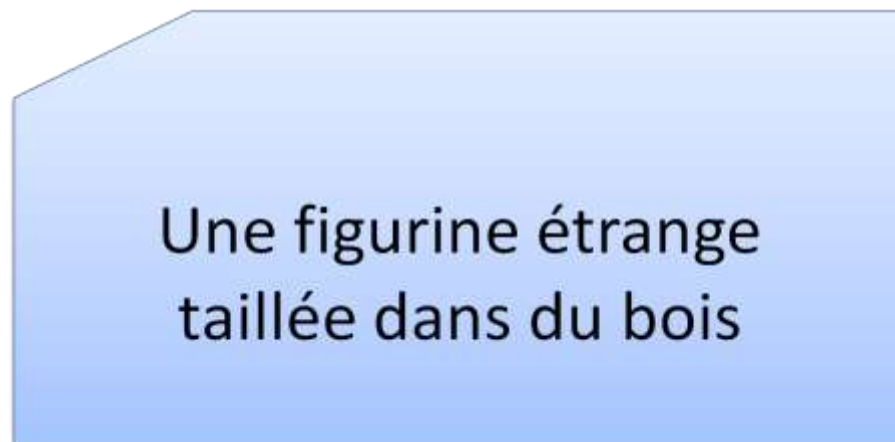


Cabine de Max Hansen

1)des partitions de musique (à amener)



2)Une figurine en bois représentant une bestiole bizarre...(à amener)





Cabine de Lucy Lenoir

1) Un article étrange

"Daily Halifax", 23 Août 1923

Meurtre mystérieux à Halifax

Un crime crapuleux ébranle notre ville. Le meurtrier n'a pas encore été attrapé. La police est sur la piste.

Dans la nuit du 21 au 22 août, un individu a pénétré dans la demeure de M. Damien Balzeur, collectionneur réputé de notre bonne ville de Halifax. Le voleur, d'après les dires de la police, aurait été surpris par M. Balzeur alors qu'il s'apprêtait à réaliser son forfait. Une bagarre s'en serait suivie. Il semblerait que l'inconnu ait attrapé un tisonnier et ait frappé violemment la victime au visage, ce qui aurait provoqué le décès. Le meurtrier aurait ensuite continué à battre sa victime d'une dizaine de coups.

M. Damien Balzeur, est-il besoin de le rappeler, était le propriétaire d'une imposante collection de fétiches ainsi que de nombreuses oeuvres d'art contemporaines. Il disposait également d'une bibliothèque contenant de nombreux livres très rares. Amateur jusque dans la mort, M. Balzeur tenait un livre dans ses mains lorsqu'on le retrouva, affalé; probablement arraché au voleur qui voulait l'emmener.

Simon Scriptum

2) Un papier griffonné d'une écriture étrange

Xrui Stabliter oc freathgre hrtewlkrtiz le potzresc e
oître gratrek loimutr e
fhjewqzuhr hgikpaa poitztsda ququwofopgm jof e
codoghk awefiop rdios
mfakodhbh asir ohit e opnfg njx ftagn vmspr vmkss
bbog qagopulos...



Cabine de Lucien Winsworthy

- 1) Un article bizarre (identique à celui de Lucy)

"Daily Halifax", 23 Août 1923

Meurtre mystérieux à Halifax

Un crime crapuleux ébranle notre ville. Le meurtrier n'a pas encore été attrapé. La police est sur la piste.

Dans la nuit du 21 au 22 août, un individu a pénétré dans la demeure de M. Damien Balzeat, collectionneur réputé de notre bonne ville de Halifax. Le voleur, d'après les dires de la police, aurait été surpris par M. Balzeat alors qu'il s'apprêtait à réaliser son forfait. Une bagarre s'en serait suivie. Il semblerait que l'inconnu ait attrapé un tisonnier et ait frappé violemment la victime au visage, ce qui aurait provoqué le décès. Le meurtrier aurait ensuite continué à battre sa victime d'une dizaine de coups.

M. Damien Balzeat, est-il besoin de le rappeler, était le propriétaire d'une imposante collection de fétiches ainsi que de nombreuses oeuvres d'art contemporaines. Il disposait également d'une bibliothèque contenant de nombreux livres très rares. Amateur jusque dans la mort, M. Balzeat tenait un livre dans ses mains lorsqu'on le retrouva, affalé; probablement arraché au voleur qui voulait l'emmenner.

Simon Scriptum

- 2) Un collier très bizarre (à amener)

Un collier inhabituel, avec
des crânes d'animaux
minuscules



3) Une bouteille contenant un espèce de Slime vert, un concentré naturel qui chasse les esprits (à amener)

Un récipient opaque
contenant un liquide huileux
et visqueux verdâtre



Cabine de Judith Melba

1) Un livre "comment faire croire qu'on s'y connaît en ART"

Un livre intitulé 'l'art pour les non-connaisseurs'

2) Un article sur le voleur AP.

"London herald", 19 décembre 1923

Où sont les bijoux?

Le mystérieux AP frappe à nouveau. La police ignore toujours tout de ce voleur génial.

Une fois de plus, le mystérieux AP a commis un vol. Cette fois-ci, il ne s'agit ni plus ni moins que des fameux bijoux du musée Orfèvre. Et comme d'habitude, AP a signé son forfait d'une de ses cartes de visite. Qui commencent à s'accumuler dans le bureau du commissaire Bourdon, qui déclare: "il ne peut pas s'enfuir toute sa vie. Nous finirons bien par l'avoir..."

En attendant, AP court toujours. Le musée Orfèvre offre d'ailleurs une récompense de cinq-cents shillings à qui retrouvera les bijoux, et encore conq-cents à qui arrêtera le diabolique AP

Winfield Mountbredfield Junior

3) Une carte d'identité Adeline Pulin



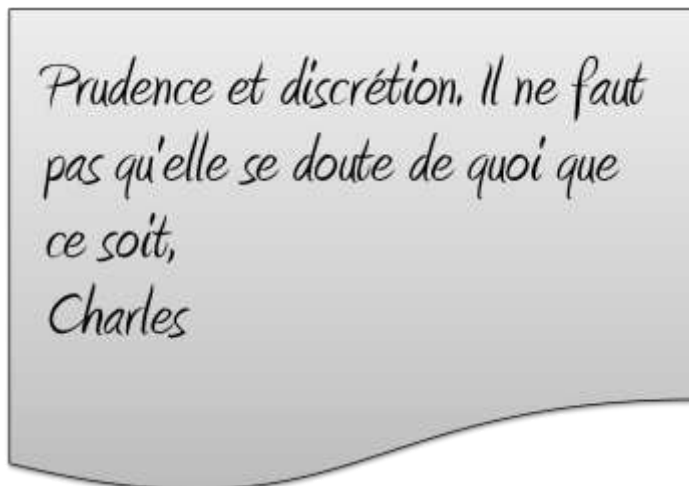


Cabine de Gary Dopler

1) Passeport: jack Calgary



2) Une note posée entre deux livres (l'écriture de Charles)



3) Un mot avec l'écriture de Gary, apparemment non terminé



*Monsieur, pour l'instant il est difficile de l'approcher.
Cependant, je souhaiterais votre accord en vue de
fouiller ses affaires lorsqu'elle aura quitté sa chambre.
Sauf votre respect, monsieur, je crois en sa culpabilité.
Je la démasquerai.*

Cabine d' Elisa Winsworthy

- 1) des capsules d'hémoglobine (à amener)

Des capsules contenant de
l'hémoglobine

- 2) Un message sur une serviette: ce soir, sois discrète (à amener)

*Ce soir,
Sois discrète!*

- 3) Un article "malheureux accident..."



La pointe, édition de mars 1924

Dramatique accident à Vaulx-en-les-boeufs

Le célèbre millionnaire Richard de la Pointe du Huc est tragiquement décédé durant la nuit du 12 au 13 mars. Il prenait un bain lorsqu'il a vraisemblablement glissé et ce serait tranché la gorge sur le rebord de la baignoire. La police française a conclu à un accident, et souhaite sensibiliser une fois encore la population, par la voix de son porte-parole Herb Grothon, à se méfier des accidents domestiques.

4) Une chemise de nuit à laquelle il manque un bouton

Une chemise de nuit sur
laquelle il manque un bouton



Cabine d'Elias Saphir

- 1) Une lettre d'une banque adressée à Elias

Prinetown, August 1924

Monsieur,

Au vu de votre compte en banque et de votre absence de revenus, nous nous voyons obligés de vous refuser le prêt que vous nous demandez. Nous vous souhaitons bonne chance dans vos démarches futures,
Avec toute notre considération,

Hans Bruhlembeckenbacher, pour la banque Duflon & fils



2) Une citation d'un livre, griffonnée par Elias

*Et ainsi resurgira la ville de R'ley et l'infâme Cthulhu avec.
Mais auparavant, il aura pris soin de pervertir les rêves,
insufflant sa terrible malédiction en chacun. Puis arrivera le
temps du retour des Grands Anciens, qui, guidés par celui qui
rigole dans les ténèbres, dévasteront la terre et ses
occupants. Mais ceux-ci seront déjà morts depuis bien
longtemps. La folie les aura atteints bien avant."
Al Hazred, tiré du Nécronomicon*

3) Un bouton

Un Bouton



Charles D. Winsworthy

-Sa Cabine

1) Dans une veste, une carte d'une agence de détective



2) Un avis de recherche pour un certain "Sam Smith"





Le Bureau de Winsworthy

1) Fragment du livre (à ne donner que à Lucie Lenoir)

Une moitié de livre contenant des
incantations étranges

2) Copie du testament de Charles

Copie de l'original se trouvant chez le notaire James Helbridge,
Londres

**Testament de Charles D. Winsworthy, effectué le 27 mars 1924 à
Londres.**

Moi, Charles D. Winsworthy, sain de corps et d'esprit, couche sur
papier mes dernières volontés. Que ma fortune soit
intégralement partagée entre mon alcoolique de frère, Lucien
Winsworthy, et ma catin de femme, Elisa de la Pointe du Huc
Winsworthy. En cas de décès ou de soupçon de décès d'un des
deux protagonistes, que ma fortune soit versée à la personne
présente. En espérant que vous n'aurez jamais à lire ces quelques
mots,

Charles D. Winsworthy:

Le notaire, James Helbridge:



3) En fouillant, vous remarquez qu'un des tiroirs est anormalement vide... quelqu'un aurait volé des documents importants ?

Salle radio: La radio est brisée. Quelqu'un s'est échiné à la démolir. Vous pouvez cependant remarquer des traces de doigts noirs sur l'appareil défoncé (note au M.J...il s'agit des doigts du capitaine, salis par le tabac de sa pipe...)

Cale: 2PA Elle est vaste et accueille toute la nourriture que vous consommez à bord. Cependant, vous remarquez plusieurs grosses caisses dans un coin. Vous en ouvrez une. Elle contient des bouteilles de Whisky!

Toilettes: 2PA Vous regardez partout, puis ouvrez le réservoir à eau des toilettes. Avec stupeur, vous y trouvez les bijoux qui ont été volés à Elisa! (à amener)



Sur Eux:

Scott O'Brian: Un pistolet

Henri Tanner: Un couteau

Sam Smith: Un bâton rongé (à amener)

Nick Trant: divers photos

Max Hansen: Un couteau

Lucy Lenoir: Un papier avec formule pour invoquer Damien (idem que chambre)

Lucien Winsworthy: Une craie, une bible, etc...

Judith Melba: des cartes AP

Gary Dopler: Un pistolet

Elisa Winsworthy: Capsules d'hémoglobine

Elias Saphir: Un pistolet

AP

AP

AP



Radiophonons un peu

Lorsque qqn communique avec l'extérieur, pondérez vos réponses de façon à défendre un peu celui dont on cherche à apprendre un peu plus...Attention, pour certains, il faut que la radio soit réparée...

Elias Saphir: Pigeons voyageurs...infos sur: Elisa, Damien, Nick, Sam, Judith, Lucien, Charles

Elisa Winsworthy: Dracula...Infos sur: Damien, Sam, Lucien, Lucy, Elias

Nick Trant: Rédacteur en chef...infos sur Sam, Judith, Lucien, Elisa, Damien

Gary Dopler: Peggy Sue...Infos sur: Lucien, Elisa, Damien, Nick, Sam

Judith Melba: Passe-partout...infos sur: Lucien, O'Brian, Elias, Damien, Elisa, Damien, Nick, Jack Calgary

Pouvoirs spéciaux

Sam Smith: Pouvoir de sixième sens. 2PA

Gary Dopler: Cette créature cache bien son jeu. Elle semble être à bord sur les ordres de qqn, mais pas pour les raisons que l'on croit.

Judith Melba: Cette créature est attirée par les choses matérielles. Elle dissimule cependant un coeur noble.

Lucien Winsworthy: Cette créature semble passablement dérangée. Dans son esprit se bousculent toutes ces choses contre lesquelles Mère Nature s'échine à lutter contre...



Lucy Lenoir: Le coeur de cette créature est aussi sombre que son nom...

Max Hansen: Un coeur et un esprit simple, voilà qui ferait un excellent allié...

Damien Balzear: Cette créature semble pervertie par le mal. Plus troublant encore, L'esprit ne semble pas être le bon...

Henri Tanner: Cette créature est froide et sans scrupule. Elle cache bien son jeu.

O'Brian: Cette créature a un bon fond. Son coeur est cependant corrompu. Pourrez-vous le sauver?

Elias Saphir: cette créature défend les mêmes idées que vous. Mais attention car elle aime les brochettes de lapin.

Elisa Winsworthy: Vous n'avez jamais été aussi troublé par une créature...celle-ci vous semble tellement, naturelle!

Nick Trant: Cette créature serait prête à vendre Mère Nature si elle pouvait en retirer un bénéfice substantiel.

Sonder une âme, pouvoir de Lucien Winsworthy, 2PA

Tonton Baron Samedi dire...

Lucy Lenoir: Pas gentille Mamadou! Toi faire très attention à elle...

Max Hansen: Pas illuminé par sagesse du chien, mais gentil comme un macaque.

Damien Balzear: Esprit pas bon du tout. Corps non plus. Danger pour tout Li monde...

Henri Tanner: Très égoïste, attention à lui!

O'Brian: Toi aimer bien lui, si lui montrer toi son secret...

Elias Saphir: Pas plus frère que moi ta mère...

Elisa Winsworthy: Mambo étrange, nuit englober son pouvoir...

Nick Trant: Papa Razzi a parlé: lui avoir un peu d'âme de quelques uns sur papier carrés...



Gary Dopler: Pas né pour être mousse, et pas plus mousse que toi ou moi. Toi voir lui en privé.

Judith Melba: Elle cacher grand secret, bien noyé au fond des choses.

Sam Smith: La nature est en lui, mais son esprit est perverti par la vengeance...

Henri Tanner, Psychological guess, 2PA

O'Brian: un peu trop attiré par les valeurs matérielles pour être honnête.

Elisa Winsworthy: Un peu trop attiré par l'argent pour être honnête.

Max Hansen: trop simplet pour pouvoir faire du mal à qui que ce soit...

Damien Balzear: Voilà un changement d'attitude subit qui me fait penser que voilà un très bon acteur...attention à lui...

Nick Trant: Un peu d'argent et ce gars là ferme sa gueule

Gary Dopler: pas plus mousse que moi, celui-là

Judith Melba: Pas plus peintre que moi. Bonne actrice cependant, faut que je me méfie...

Sam Smith: Etrange, je n'arrive pas à le cerner...c'est bien la première fois que ça m'arrive...

Lucien Winsworthy: il a l'air complètement taré, ce mec, méfiance...

Lucy Lenoir: Une dinde qui cache bien son jeu. Très rusée en vérité...

Elias Saphir: J'ai bien compris que t'étais pas le frère de l'autre pétasse, petit malin...

Règles Spéciales



Tuer: Avec un couteau ou avec un pistolet: chaque tir ou coup coûte 2PA . Une première blessure inflige une perte de connaissances durant cinq minutes. Le deuxième coup achève la victime.

Séduction: (Lucy) La victime doit prononcer le mot “séduction”

(Elisa) Doit rester cinq minutes en tête à tête avec un mâle

Les effets: les victimes doivent obéir à un ordre simple et pas trop exigeant des femelles. En aucun cas il ne peut s’agir de tuer ou autre...Coût: 2PA

Réparer des trucs réparables: Sam peut réparer à peu près n’importe quoi, excepté une coque perforée. Au M.J de définir les prix en PA (ex: radio 3PA, moteurs 8PA, etc.)

Faire dormir: Judith Melba, coût 0

Judith doit verser une poudre blanche dans un verre. La victime s’endormira cinq minutes plus tard pour environ cinq minutes...

Discerner la vérité, Gary Dopler, coût 2 PA

Le M.J doit assister à la conversation. Il devra dire pour une question combien de chances il y a que la victime dise la vérité (ex:80%)

Bibliothèque: Tanner uniquement. coût 1 PA

Bon, s’il trouve le Livre, on peut lui expliquer en gros de quoi ça parle...

Invocations et autres...(Lucy, Lucien, Damien, Elias...)

Lucy: Il lui faut impérativement une minuscule partie du Livre. Ensuite, à l’aide de la formule qu’elle a sur elle, elle doit réciter une mélopée. Damien prendra alors place dans le corps de Max. Coût: 4PA



Damien: Pour rester en vie, il doit sacrifier une personne et prendre son coeur. Puis, le Livre au complet à ses côtés, il devra faire une incantation. Il aura alors à nouveau le droit de vivre.
Coût: 4PA

Lancer un sort de renvoi: Lucien et Elias: Coût: 4PA

Ils doivent absolument avoir le Livre en entier. Ils doivent tracer un pentacle à la craie. Puis, une fois leur victime à l'intérieur, doivent réciter une incantation. Si Damien est à l'intérieur, il disparaît et laisse sa place à Max. Si c'est Elisa, il ne se passe rien, car il s'agit d'une créature surnaturelle humaine.