

Fiche de personnage

(Personnelle et Confidentielle)

Vous êtes le Grand Harry Oudino (20 ans)
Votre Devise : « La magie, c'est mon métier... »



Vous êtes né le 9 janvier 1852 à Londres dans le quartier de White Chapel. Votre vrai nom est **John Doe**. Enfant des rues, vous n'avez jamais connu vos vrais parents et avez vécu de larcins pour subvenir à vos besoins. La rue, dure et froide comme le métal, vous a endurci au point de vous faire devenir une petite frappe, la vraie terreur du quartier. Même la police tremblait au simple prononcé de votre surnom « le Skalpeur »...

A l'âge de l'adolescence, vous avez tué quelqu'un lors d'une rixe en le tabassant comme une brute avec une planche de bois. Dès lors votre vie a basculé dans le pire des cauchemars... Recherché par Scotland Yard, vous vous êtes réfugié dans les beaux quartiers et avez été recueilli par le célèbre Cirque ambulant Zappato.

Durant trois ans, vous avez caché vos méfaits. Le Maître de Caravane Zappato vous a appris tous ses tours de magie, croyant avoir enfin trouvé l'enfant prodige. Un soir de spectacle, vous avez tué le Maître parce qu'il n'avait pas voulu vous dévoiler les ficelles de son tour « Défie la Mort ». La Police vous a alors embarqué et vous a envoyé dans un Asile pour criminels dangereux après un procès expéditif.

Il y a trois mois, vous avez connu en cellule, un homme admirablement distingué mais très mystérieux, prénommé Philip Fog : il prévoyait de s'échapper afin de récupérer sa fortune qu'il avait cachée. Si vous l'aidiez à s'échapper, il vous offrirait une belle retraite dorée.

Pour preuve, il vous a présenté une sorte de carte aux trésors qui marquait l'emplacement d'une île dans les mers chaudes des caraïbes. C'était trop beau pour être vrai, mais vous vous êtes laissé embarquer par son histoire. Elle fût déchirée en deux, chacun gardant un morceau, ainsi qu'une chevalière au signe d'(A)rkham.

Il y a un mois, vous l'avez épaulé pour se faire la malle d'(A)rkham Asylum alors que les gardiens avaient perdu toute vigilance. Durant l'escapade, vous avez mortellement poignardé le professeur Directeur de

l'établissement. Vous avez suivi Fog sur la voie de la liberté mais chacun prit une direction opposée. Votre sœur Rose vous a, à regret, fourni des vêtements et de quoi vivre un moment.

Reconnaissant de votre aide, l'inconnu vous a donné rendez-vous sur le paquebot « Mongolia » dans 30 jours pour aller récupérer le trésor.

La semaine dernière, vous avez réussi à convaincre la compagnie affrétant le paquebot, de vous engager afin de donner des spectacles de magie à son bord.



Vos relations avec les autres passagers du paquebot :

- **Phileas Frogg** : il paraît que cet homme fait un tour du monde...
- **Princesse Ramy Akila** : c'est une princesse hindoue. Vous n'en savez pas plus que cela sur cette femme.
- **Jean Passepardessous** : c'est un français, mais vous n'avez pas plus d'informations sur lui.
- **Jeremy Sneak** : c'est un fouineur et il n'arrête pas de poser des questions à tout le monde et sur tout. Vous ne le sentez pas du tout. Il se dit cependant journaliste du Morning Chronicles et s'intéresse à l'attaque de la Banque d'Angleterre.
- **Colonel Stomp W. Prector** : c'est un colonel américain qui a fait plusieurs guerres en Amérique. Il se vante parfois de sa grande maîtrise des armes à feu en tant que vétéran de l'armée : encore un prétentieux...
- **Gauthier Smith** : c'est un homme élégant et discret qui fréquente assidument les salles de jeu du navire. Il semble apprécier les jeux d'argent et les paris.
- **Miss Eleonore Smooth** : c'est l'infirmière en chef de votre ancien établissement... Quelle coïncidence ! Soyez sur vos gardes, elle pourrait vous reconnaître !
- **Lord Francis Moriarty** : voici une grosse sommité britannique qui dirige les Comptoirs des Indes. Il aime les affaires et l'argent, rien que ça. Élégant, il plaît généralement aux femmes.

- **Lady Rose Moriarty** : épouse distinguée du Directeur des comptoirs des Indes et fille de la célèbre cancan Ziza, cette dernière passe son temps à dépenser les sous de son mari et à sourire aux gentlemens du paquebot. C'est votre sœur...
- **Lem Ming** : une Chinoise tout à fait délicieuse qui vend du rêve comme elle le dit.
- **Miss Peggy Pettigrew** : cette jeune femme est une tigresse aux jeux et brille de bijoux fascinants (colliers sertis de diamants, bracelets en or massif, superbe robe).



Les événements récents :

Vous avez caché votre partie de carte aux trésors dans un de vos hauts de forme en attendant de pouvoir récupérer l'autre.

Comme prévu, vous avez reconnu le mystérieux inconnu (hey mais c'est Frogg !) qui assistait à l'une de vos représentations du soir. Après la séance de la soirée, vous avez décidé d'aller le retrouver pour parler affaire et peut-être faire cavalier seul lorsqu'il vous aurait tout dévoilé sur l'interprétation de la carte... Vous alliez enfin devenir riche en volant sa partie de carte et en le faisant disparaître comme par magie!

En vous promenant sur le pont, vous avez surpris votre sœur dans les bras de Phileas Frogg en train de se donner un baiser passionné. Vous vous êtes caché et avez glissé un petit mot sous la porte de sa suite « Je sais tout... Signé : G.O. ».



Vos objectifs durant le jeu :

1. Réussissez au moins deux tours de magie en compagnie des autres passagers.
2. Tenez secret votre passé de criminel.
3. Négociez avec Frogg pour récupérer l'autre partie de la carte aux trésors à tout prix (ou volez la lui).
4. Faites chanter votre sœur Rose sur ses relations extra-conjugales.
5. Trouvez le/la meurtri(er/ère) de la soirée.



Vous portez :

Une belle tenue de magicien (haut de forme, une belle cape, des gants blancs, ceinture / bandeau en soie rouge entourant la taille) et un jeu de cartes.

Préparez quelques tours de magie pour distraire les passagers et pour asseoir votre crédibilité : voir les tours sur ce site = <http://www.pour-enfants.fr/tours-de-magie-faciles/>