

## Scénario Le Mauretania (aide de jeu)

### Chronologie des activités à bord :

#### Premier jour

- *Matin* : Embarquement et détails qui en découlent
- *Après-midi* : Déjeuner ; exploration et familiarisation avec le Mauretania ; remarquer ou rencontrer le professeur FUDA et ses étudiants.
- *Soirée* : Dîner à la table du capitaine ; rencontre avec le Prince ; rencontrer ou remarquer le professeur PATERSON ; et remarquer le prêtre dissimulé.

#### Deuxième jour

- *Matin* : Ablutions et déjeuner
- *Après-midi* : Rencontre avec malcolm PINKUM, commissaire du bord du navire.
- *Soirée* : Observer et filtrer avec des membres du sexe opposée.

#### Troisième jour

- *Matin* : Ablutions et déjeuner ; jeu de galets du Comte ; tentative d'atteinte à la vie du Comte.
- *Après-midi* : Visite des nettoyeurs ; le professeur PATERSON invite les inestigateurs à observer les visions dans le cristal.
- *Soirée* : Observer les visions du Verre.

#### Quatrième jour

- *Matin* : Absolutions et déjeuner ; découverte des restes du professeur PATERSON.
- *Après-midi* : Donner son témoignage lors de l'enquête ; le commissaire de bord se rend sur les ponts inférieurs pour célébrer un rituel en l'honneur de Cthulhu.
- *Soirée* : Indiscrétion d'un marin adorateur de Cthulhu ; bal masqué.

#### Cinquième jour

- *Matin* : Ablutions et déjeuner.
- *Après-midi* : Spectacle de qualité.
- *Soirée* : L'éventreur frappe.

#### Sixième jour

- *Matin* : Ablutions et déjeuner.
- *Après-midi* : Conclure les flirts et obtenir des adresses.
- *Soirée* : Bal d'adieu ; l'éventreur frappe à nouveau.