

Bo « Golfeur » Smith

- votre Intendant -

complexe, illuminé, compétent



On peut savoir ce que vous faites à bord ?

Félicitations, vous êtes l'assassin ! Mais commençons par le commencement : votre job. Vous êtes le grand chef comptable gestionnaire du *Pacific Queen*, et cela représente pas mal de boulot : gérer les quarts, les salaires et les stocks. Toutes ces responsabilités engendrent chez vous un stress énorme. Vous n'avez pas droit à l'erreur : le Capitaine est sur votre dos 24h/24, la Compagnie vous appelle sur votre portable pour connaître vos stocks en temps réels... vous êtes dé-bor-dé. Alors pour vous détendre, vous blaguez pas mal. Vous montez des farces avec votre pote Moses : cacher la collection de galons du Capitaine dans la cale, organiser des vols de petites culottes chez les hôteses... Seuls les clients n'ont pas à subir vos blagues (vous n'avez pas envie de perdre votre boulot).

Mais depuis six mois, cela ne vous amuse plus : vous avez découvert une nouvelle réalité.

Vous êtes devenu Réalien. La rencontre de Réal Martin, l'enfant des extraterrestres, vous a ouvert la voie. Les Elohélohims, ce peuple stellaire pacifique et supérieurement intelligent tente d'entrer en contact avec nous ! Réal vous a confié qu'ils tentaient en fait de reprendre contact : grâce à leurs connaissances supérieures en génétique, les Elohélohims sont nos créateurs ! Curieux d'observer comment leur expérience a évolué, Ils attendent d'avoir un endroit sûr pour se poser, un lieu où Ils ne seraient pas en infraction vis à vis des lois territoriales. Il leur faut donc une ambassade. Réal explique que celle-ci devait être construite à Jérusalem pour le symbole, les trois religions etc.... Et vu le prix du mètre carré de terrain à Jérusalem, il doit réunir un maximum de fonds. Vous lui versez déjà 25% de vos revenus mais cela reste modeste... Vous espérez pouvoir faire mieux, mais ne vous êtes pas encore décidé à partager cette expérience avec vos collègues. En effet, même Moses et le Doc, vos plus proches amis, ne pourraient pas comprendre. L'un se moquerait de vous et l'autre diagnostiquerait sans doute une maladie mentale. C'est vrai que votre vision du monde a radicalement changé : la vie, la mort, à quoi cela rime-t-il quand nous sommes en passe de rencontrer nos créateurs ? Quelles présomptueuses forces terrestres pourraient vouloir entraver l'arrivée des Elohélohims ?

Le bonheur complet, non ?

Afin d'aider la parole de Réal à s'étendre sur la terre, vous avez accepté d'héberger une Réalienne dans votre cabine. Andy Spoons (c'est son nom) devait se rendre à Los Angeles dans le plus grand secret pour une œuvre connue de Réal seul. C'est lui-même qui vous a faxé les conditions de cette importante mission. Elle s'est introduite sur le navire à Acapulco, le Lundi 9 février, déguisée en docker et s'est cachée dans votre penderie. Depuis, vous passez des nuits assez fatigantes (on est très libéré chez les Réaliens) mais le principal est que personne ne s'aperçoive de rien. Vous risquez gros si un des membres de l'équipage venait à apprendre sa présence.

Et Maman ?

Maman était plutôt gentille. Parfois un peu pointilleuse mais c'était tout naturel : elle voulait que tous les employés se montrent dignes de sa progéniture, le capitaine Rück Stabbing. Un peu fouineuse, elle avait découvert votre petite invitée le Mardi 10, trois heures à peine après le départ d'Acapulco. Très choquée par votre comportement, elle vous avait accusé en privé de mutinerie. Vous l'avez suppliée de ne rien dire au Capitaine. En vous laissant seul à vos soucis, elle a laissé entendre que sa conduite dépendrait de votre assiduité au travail. Vous vous êtes donc littéralement tué à la tâche. Mais cela ne semblait pas lui suffire. Puis, le Mercredi 11 février au soir, en faisant un inventaire nocturne dans la cuisine, vous avez découvert une étrange glacière ne figurant pas sur la liste du matériel embarqué. Elle était légèrement fendue et de son couvercle émanaient des vapeurs blanches. A l'intérieur, douze bouteilles de vodka. Vous vous apprêtiez à faire un rapport pour embarquement illégal de spiritueux quand un petit signe a frappé votre regard. Ce logo, imprimé sur l'étiquette, vous disait quelque chose. Mais oui ! Dans le manuel de sécurité adjoint au règlement intérieur, chapitre "colis spéciaux" ! Ce n'était pas "radioactif", "explosif" mais "danger biologique" ! On convoyait un bouillon de culture sur votre navire. Ne touchant à rien, vous avez continué votre inspection et sur le coup de minuit, en regagnant votre cabine, vous avez croisé Maman. La pauvre vieille était en nuisette et paraissait toute excitée. Elle vous a demandé avec quoi on fêtait un grand événement. Et là, ce fut l'illumination ! Si par le plus malencontreux des hasards, la pauvre madame Stabbing venait à boire la fameuse vodka illégale pleine de cochonneries biologiques... Pas de trace d'agression, pas de témoignage compromettant, la cause Réalienne sauve, le bonheur quoi ! Après tout, cette caisse n'appartient à personne.

Vous lui avez expliqué que les bars allaient fermer mais que le cuisinier gardait toujours un peu de vodka au frais. Elle vous a remercié et est descendue à la cuisine.

Le lendemain, un matelot vous informait de son décès sur le pont Eole. Elle semble n'avoir parlé à personne de votre rencontre. Jusqu'ici tout va bien.

Ce soir, chez Stabbing, c'est ... soirée Disco !

Le Capitaine **Rück Stabbing** semble vouloir rendre hommage à sa mère en maintenant son anniversaire. A quarante-cinq ans, il est le maître incontesté de ce navire et votre patron à tous.

Sa fille, la gentille **Pénélope** sera là aussi.

Vous verrez également : **Jodie Waco**, la directrice de croisière, une jolie jeune femme pas toujours assez opiniâtre à votre goût.

Le **doc**, un ami sérieux sur qui vous pouvez compter en cas de coup dur.

Moses Jefferson, le barman, qui est votre compagnon de blagues favori.

Javier Villalobos, le nouveau chef de la sécurité. Vos subordonnés vous ont dit qu'il fouillait partout. Sans doute le plus dangereux pour vous : s'il se met à fouiner dans votre cabine, il risque d'avoir des surprises.

DJ Wladimir from Béziers : jamais vu.

Stéphane Mouette : jamais vu non plus mais, sans augmenter le budget nourriture, il a fait des merveilles à la table du Capitaine.

Ça commence quand ?

Suite au décès de Maman, l'anniversaire du Capitaine semble rapidement se transformer en interrogatoire par le Commissaire Windmill. Au cours de cette soirée, vous comptez bien :

- Vous disculper. Et le meilleur moyen pour que le flic vous laisse tranquille semble de lui trouver un coupable.
- Eviter que qui que ce soit apprenne la présence d'Andy dans votre cabine. Et surtout pas le Capitaine.

- Vous attirer les faveurs du commissaire Windmill. Apparemment bourru, cet homme semble très sensible à vos dons de gestionnaire: il pourrait se montrer généreux si vous lui remettiez au cours de la soirée les comptes exacts de celle-ci coût des boissons, participation par personne.

Enfin, vous allez quand même essayer de vous amuser.

Comment se la jouer ?

Nerveux, car le fait de côtoyer le Capitaine après la mort de sa mère vous met mal à l'aise. En même temps, si les autres semblent s'amuser, pourquoi ne pas vous aussi vous détendre un peu ? Vous avez le plus profond respect pour vos collègues et ne les critiquez que quand ils semblent faillir à leurs obligations. Là, vous êtes impitoyable. Soyez donc vous-même, et tout devrait bien se passer...

Coté look, vous portez l'uniforme de pont (casquette, chemisette, bermudas, chaussettes et chaussures, le tout blanc comme neige) ou de soirée (chemise blanche, nœud papillon, pantalon et chaussures noires). Ajoutez-y un ou deux téléphones portables ou une de ces imitations qui font bip-bip et faites régulièrement semblant d'y répondre en sortant de chez le Commissaire par exemple.

Vos répliques :

- Bien mon Capitaine ! Ah... tout de suite ? J'y vais mon Capitaine.
- Bon, je place le seau d'eau sur la porte et toi tu fais le guet.
- Enfin ! Du nerf ! Vous êtes en train de coûter 5\$ de l'heure à la Compagnie !

Vous savez en faire des choses !

Envoyer un matelot fouiller un pont (2 P. F.)

Vous avez assez d'autorité sur l'équipage pour obliger un de vos subordonnés à aller inspecter un des ponts du bateau. Le Commissaire Windmill vous remettra le fruit de ses recherches au bout de quelques minutes et contre deux petites faveurs.

Ordre du Capitaine (2 P.F.)

Contre deux petites faveurs, le Commissaire Windmill, vous laissera effectuer un de ces petits abus de pouvoir dont vous avez le secret. Ainsi, vous pouvez confisquer le résultat de la prochaine fouille d'un pont AVANT MEME que le joueur ait pu y jeter un coup d'œil.

Prise de tête (4P.F.)

Réal vous a appris à utiliser des zones inconnues de votre cerveau. Ainsi, en discutant avec une personne pendant deux minutes complètes vous pourrez, par la seule force de votre volonté, la plonger dans une torpeur diffuse qui l'empêchera de tenter toute action pendant quinze minutes. Le Commissaire Windmill vous laissera effectuer cette dangereuse manipulation contre quatre petites faveurs.