

## Qu'est-ce qu'une soirée enquête ?

Un polar noir, fantastique, une mystérieuse aventure dont vous allez être l'un des personnages principaux. Ce personnage que vous incarnerez va être plongé dans une histoire qui promet d'être exaltante : un crime, un événement insolite, qui sait ? C'est à vous ainsi qu'aux autres joueurs qu'il appartiendra de donner beaucoup de vie aux scénarios que nous avons écrit.

### Un personnage

Votre personnage est évoqué plus loin. Nous avons brossé sa personnalité, évoqué son histoire afin de vous guider dans votre interprétation. Lisez attentivement ce document. Plus vous "sentirez" votre rôle, plus vous prendrez de plaisir au cours de la Soirée Enquête. Des indications vestimentaires, des tics de langages sont indiqués, vous pouvez vous en inspirer ou interpréter le rôle différemment (auquel cas faites-le en accord avec l'organisateur).

Votre personnage poursuit des buts qui lui sont propres. Ces buts spécifiques vous aideront beaucoup à le jouer. Ne les perdez pas de vue mais ne les laissez pas vous éloigner de l'enquête principale. Il vous faudra constamment maintenir un équilibre délicat entre ces deux activités.

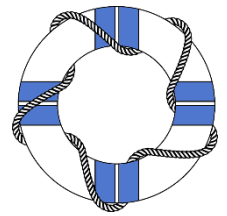
Respectez votre rôle le plus possible : quoi que vous fassiez, quoi que vous disiez, faites-le en tant que personnage de la soirée. Le fait qu'un maximum de joueurs joue le jeu en permanence est l'un des plus importants facteurs de réussite de cette fête.

Vous vous apercevrez que ce personnage entretient diverses relations avec les autres. Ces relations sont extrêmement importantes. Ce sont celles qui vont structurer le développement de l'intrigue, qui vont nourrir le déroulement de la soirée. Bien qu'il faille toujours rester prudent lorsque vous discutez avec un autre joueur (qui sait, c'est peut-être l'assassin) il ne faut pas retenir trop longtemps les informations que vous possédez. Plus vous livrez intelligemment vos renseignements, plus vous en recevrez en retour, donnant-donnant !

### Le déroulement de la soirée

Dès le début de la soirée, vous jouerez votre rôle et serez plongé dans le contexte du scénario. Vous avez eu sous les yeux des documents d'introduction présentant rapidement la Soirée Enquête et les événements qui la précèdent. Lisez-les attentivement afin de bien comprendre la situation. Si certains points ne vous semblent pas clairs, n'hésitez pas à demander des précisions à l'organisateur. Lorsque cette Soirée commence, un "méfait" vient d'être commis. Si coupable il y a, celui-ci est parmi les personnages. C'est peut-être vous d'ailleurs. (Si c'est le cas, cela figure sur votre feuille de personnage). Il vous faudra donc enquêter afin de démasquer le coupable tout en écartant les soupçons de votre personnage. Entre les personnages, des suspicions vont naître, des alliances se nouer et se dénouer, et toutes ces situations vont donner vie au jeu. N'hésitez pas à construire des intrigues avec d'autres personnages et à nourrir la soirée en rebondissements de votre crû.

# Comment mener l'enquête ?



## Des informations

Votre principale activité 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 cette 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 un divan ou d'un article de journal, d'une lettre au vu et su de tous, alors ouvrez l'œil ! Attention toutefois à ne pas lire tout ce qui vous tombe sous les yeux. Il est interdit de lire une feuille d'un autre personnage, même si elle traîne par terre. De même, l'organisateur possède un dossier de jeu dans lequel sont rangés des papiers importants, n'ouvrez jamais ce dossier.

De nombreux autres indices peuvent être découverts en accomplissant certaines actions propres à votre personnage. La nature des indices est très variable. Certains vous concernent (des papiers que votre personnage a laissés traîner ou égarés dans sa chambre) d'autres concernent les autres personnages. Aussi ne soyez pas surpris si une rumeur cours à votre sujet parmi les autres personnages (si vous avez des doutes, si elle vous paraît fondée sur des preuves, parlez-en à l'organisateur). Pour la même raison quand vous dévoilez un de vos indices à un autre joueur essayez d'en avertir l'organisateur.

## Le système des petites faveurs

Au début de la soirée, le Commissaire vous laisse un capital de 10 Petites Faveurs. Cela représente la liberté d'action qui vous est allouée au cours de la fête. Vous devez gérer ce capital pendant toute la soirée et décider quelles actions vous semblent les plus pertinentes. Toutefois, le Commissaire n'est pas un mauvais bougre, et il pourrait se laisser attendrir par certaines de vos spécificités prévues sur votre feuille de personnage. Vous ne pouvez que simuler les actions précisées sur votre feuille de personnage. Lorsque vous désirez le faire, vous devez toujours en avvertir le Commissaire qui vous donnera quelques directives. Il se peut qu'il vous demande de différer cette action. En aucun cas vous ne devez aller contre ses directions car vous pourriez gâcher la soirée ou mettre en péril un événement prévu. De plus il se pourrait qu'il ait la gâchette facile.

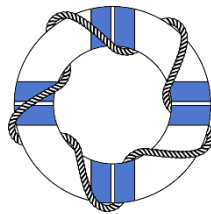
### Une monnaie d'échange

Les petites faveurs servent également de monnaie d'échange. Vous pouvez aider un autre joueur et demander pour cela une rétribution en points d'actions. Il n'y a pas de règles précises pour ce genre de transactions et c'est aux personnages de trouver un terrain d'entente.

## La fin

Juste avant la fin de la Soirée Enquête, le Commissaire prendra les dépositions de tous les suspects (et donc de la vôtre) et agira en conséquence.

Un événement ou une information déterminera la véritable fin de la partie. Vous pourrez alors quitter votre rôle et redevenir une personne plus ou moins normale. La qualité des dépositions déterminera le meilleur enquêteur de la partie, et l'organisateur vous demandera de choisir un autre joueur dont vous avez particulièrement apprécié la prestation. Le meilleur enquêteur et le meilleur comédien gagneront tous deux le droit d'être acclamés et d'organiser la prochaine Soirée Enquête.



## Le saviez-vous ?

Le Pacific Queen fut construit en 1971 par Alexander F. Queen 111, un armateur Californien qui décida de mettre les beautés de l'Océan Pacifique à la portée de tous les américains. "Une croisière abordable pour des souvenirs inoubliables", telle était la devise de ce bienfaiteur de l'humanité. Et pour rendre votre croisière vraiment inoubliable les architectes du *Pacific Queen* ont tout mis en œuvre pour votre confort votre sécurité et surtout votre plaisir ! Dans la grande tradition des paquebots de luxe, le personnel de bord (plus de 350 personnes) est à votre service 24h/24.

Entièrement rénové en 1991, le *Pacific Queen* comporte, entre autres merveilles :

- trois salles de spectacle pour des soirées dansantes, comédies musicales et projection des meilleurs films de l'année.
- deux piscines dont une couverte par un dôme de verre
- un casino complet : Venez tenter votre chance au blackjack, à la roulette ou aux toujours populaires machines à sous !
- un centre complet de beauté et de remise en forme comportant un gymnase, deux saunas et une véritable armée d'esthéticiennes à votre service.
- des sports de pont à votre disposition toute la journée (shuffle-board, golf et bowling en plein air)
- une assistance technique et médicale à tout instant et le plus charmant docteur de tout le Pacifique.
- toutes les boutiques duty free dont vous pouvez rêver une banque pour changer votre argent à chaque instant du jour et de la nuit...

## Votre journal de bord

BIENVENUE

Le capitaine Rück stabbing, Capitaine du « *Pacific Queen* », à l'honneur de vous inviter à la soirée donnée à l'occasion de son 45<sup>ème</sup> anniversaire, en ses appartements personnels du pont Plaisir, Le samedi 14 février à 19 heures précises.



Vendredi 6 février : c'est parti ! Vous avez enfin quitté la grisaille de San Francisco pour le soleil et les embruns du Pacifique ! Afin de profiter à fond de votre croisière, Pacific News ce sera pour vous, au jour le jour :

- Le programme des festivités.
- Des petits détails techniques.
- Des coups d'œil sur les lieux magiques et les personnalités du *Pacific Queen*.
- Les plus belles surprises sur le pont, dans les soirées

14 février

Suite au décès inexpliqué de madame Stabbing et aux interrogatoires consécutifs effectués par mes soins au sein de l'équipage, je vous saurai gré d'être présent ce soir à l'anniversaire du capitaine (maintenu malgré les circonstances).

Commissaire Francis Windmill, Interpol.

Nous avons la douleur de vous faire part du décès de Madame Victoria Stabbing. La mère de notre Commandant s'est éteinte ce Vendredi 13 février au matin sur le pont Eole. Puissent sa fraîcheur et son goût de la vie rester à jamais dans nos cœurs et servir d'exemple aux générations futures.

## Ce soir c'est la fête !

Notre Commandant, le Capitaine R. Stabbing, a le plaisir de vous inviter à sa soirée « **Bienvenue à Bord** ». Dans la salle de bal du pont Rubis, découvrez tout notre équipage au grand complet spécialement réuni pour vous souhaiter la bienvenue à bord en **chansons, danses et autres numéros de magie** à vous couper le souffle !

## L'employé du jour



Les plus *nightclubbers* d'entre vous l'auront reconnu... Pour la première fois sur mer, le grand D. J. français Wladimir from Béziers nous fait l'honneur de venir animer vos soirées dansantes ! La star incontestée des nuits européennes (Paris, Londres, Ibiza) fera danser les plus jeunes sur les tous derniers hits dance et les moins jeunes sur les plus grands standards américains ! Fans de Franck Sinatra, d'Elvis Presley ou des Backstreet Boys, rendez-vous tous ce soir pour finir la soirée "Bienvenue à Bord" en beauté et en musique !