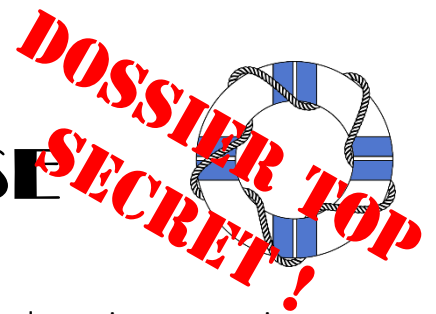


LA CROISIÈRE S'ACCUSE



Dans les pages qui suivent nous vous exposons tout ce dont vous avez besoin de savoir pour organiser cette Soirée Enquête et la rendre la plus vivante et la plus agréable possible. Tout d'abord, sachez que vous devez monter la Soirée seul et jouer nécessairement le Commissaire Windmill, un ancien médecin légiste en mission pour Interpol. Votre rôle au cours de la partie est triple : vous devez gérer les actions entreprises par les joueurs (téléphones, fouilles, etc.), veiller à ce que tout le monde s'amuse et donner l'exemple en interprétant votre personnage au mieux. Si cela vous semble vraiment insurmontable, libre à vous d'inviter une onzième personne pour vous aider. Trouvez lui un nom et une personnalité, et présentez le comme "votre adjoint". L'intrigue de cette Soirée Enquête est résumée dans le document intitulé "Le fin mot de l'histoire", mais ce n'est qu'en lisant la totalité des personnages et des indices que vous serez capable de gérer parfaitement la partie.

Les règles du jeu

Comme vous pouvez le lire dans le dossier destiné aux joueurs, nous avons élaboré un système permettant de simuler un certain nombre d'actions aussi fluide que simple.

Lorsqu'un joueur désire accomplir une de ces actions, il vient vous voir et vous remet le nombre de Petites Faveurs requis. Toutes les actions sont résolues dans la pièce isolée à l'écart de la pièce principale (l'entrée de votre appart' ou même la salle de bain). Essayez d'être discret quand vous livrez des informations à un joueur. Voici comment gérer ces séquences.

Braquer (Stéphane Mouette) - variable

Le cuisinier est armé et vous êtes au courant. Son arme n'étant pas chargée, vous le laissez faire peur à une personne de son choix contre quatre Petites Faveurs. Cela peut-être un bon moyen d'obtenir des renseignements pour vous, en tant que flic. La victime doit alors répondre "vrai" à une question posée par Stéphane. Contre deux Petites Faveurs, elle doit effectuer une action sans rechigner (dans ce cas, c'est Stéphane qui doit lui fournir les faveurs qu'elle aurait dépensées).

S'il le désire et s'ils sont toujours en place, Stéphane peut aller récupérer ses chargeurs dans son bouquin de cuisine contre deux Petites Faveurs. Il est alors en mesure de tuer quelqu'un ou prendre un otage (voir plus loin)

N.B : Golfeur répondra toujours "Non" à la question « As-tu tué/ Es-tu l'assassin de Maman ? ».

C'est un ordre ! (le Capitaine) - 5 Petites Faveurs

La première qualité de Rück Stabbing est son charisme surnaturel. Vous lui restituez son autorité contre cinq Petites Faveurs (il ne faut pas abuser des bonnes choses). Il peut alors forcer quelqu'un à répondre "vraiment" à une de ses questions ou l'empêcher d'effectuer une action précise pour le reste de la soirée. Par action précise, on entend un verbe et son complément d'objet : ne pas parler à Moses, ne pas fouiller le pont Floral...

En tant qu'organisateur, il vous appartient de vérifier la véracité de la réponse et le fair-play de la victime.

N.B : Golfeur répondra toujours "Non" à la question "As-tu tué/ Es-tu l'assassin de Maman ?".

Confisqué ! (Javier Villalobos) & Ordre du Capitaine ! (Golfeur) - 2 Petites Faveurs

Le soi-disant Javier et Golfeur peuvent, en vous prévenant à l'avance, intercepter le résultat d'une fouille. Ils récupèrent ainsi l'indice à la place du commanditaire de la fouille. Celui-ci a perdu ses deux Petites Faveurs mais est informé que le document a été confisqué "pour raisons de sécurité" ou "sur ordre du Capitaine". Au joueur d'en tirer les conclusions qui s'imposent et à Javier ou Golfeur d'assumer ces abus de pouvoir.

Diagnostic (le Doc) - 2 Petites Faveurs

Le doc a fait des études de médecine et dispose de tout un petit matériel d'analyses biochimiques. En observant une personne ou un objet pendant deux minutes, il peut respectivement évaluer son état de santé ou sa composition chimique voir feuille "Diagnostic" dans les indices.

Espionner (Jodie, Javier, Wladimir) - 1 Petite Faveur

Un personnage qui désire en espionner un autre doit vous prévenir à l'avance pour désigner sa cible. Lorsque celle-ci vient téléphoner ou fouiller un pont, l'espion doit se mettre hors-jeu pendant la durée de cette action en se rendant dans une autre pièce ou en se tenant à l'écart. Un espion n'obtient pas toutes les informations qu'a récoltées sa cible. En cas de coup de téléphone, il peut simplement comprendre quel était le sujet sur lequel enquêtait la cible en toute logique, il ne peut entendre ce qu'a répondu l'interlocuteur au bout du fil. En cas de fouille d'un pont, il peut savoir si la cible a trouvé un indice et la nature de celui-ci (était-ce un document écrit dans le bureau de Golfeur, un objet dans une caisse, etc...). Espionner ne peut servir que pour intercepter une seule action. Si le joueur veut continuer à espionner le même personnage, il doit à nouveau payer une Petite Faveur.

Faire les poches (Stéphane, Javier, Wladimir) - 2 Petites Faveurs

Lorsqu'un de ces personnages désire faire les poches d'un de ses petits camarades, il vient vous voir et vous en fait la demande. Vous remettez alors au pickpocket le petit papier marqué "surprise" qui se trouve dans le chapitre des indices. Le voleur a 20 minutes pour glisser le papier dans l'une des poches de sa victime. Ce temps écoulé, faites venir l'infortuné dans la pièce organisateur et demandez-lui de vider le contenu de ses poches. Si le papier s'y trouve, annoncez lui qu'il vient d'être la victime d'un pickpocket et dites-lui ce qui lui a été volé. Les indices qui ne peuvent être trouvés que par un pickpocket sont trouvés en priorité. Si la victime n'en a plus sur elle, un indice matériel qu'elle avait ramassé précédemment une coupure de journal, un document peut lui être dérobé. Puis remettez discrètement le fruit de son larcin au voleur. Si la victime ne portait plus aucun indice sur elle, le voleur ne perd qu'une seule Petite Faveur.

Fouiller dans les dossiers du personnel (le Capitaine, Pénélope) - 1 Petite Faveur

Cette action permet d'avoir accès à des renseignements d'ordre administratif. Quand un joueur demande à lire un des dossiers, prêtez lui la fiche (voir indices) et demandez-lui s'il désire la garder. Si oui, elle ne sera plus disponible pour les autres. Sinon, il vous la rend et vous la remettez dans le fichier.

Fouiller un Pont le Capitaine, Pénélope, Jodie, Moses, Golfeur, le Doc, Stéphane - 2 Petites Faveurs

Le *Pacific Queen* est assez vaste et comprend de nombreux ponts, pièces et autres recoins où les membres de l'équipage travaillent, vivent et parfois tentent de se reproduire. La plupart de ses pièces ne sont pas représentées physiquement et restent en quelque sorte des « pièces virtuelles ». Pour simuler l'exploration et la fouille de ces pièces virtuelles, on a recours au système des Petites Faveurs. En effet, le Commissaire interdit à tous les invités de quitter la pièce.

Lorsqu'un joueur désire envoyer quelqu'un fouiller un pont, il doit vous indiquer lequel. Tous les joueurs possèdent un plan du navire joint à leur feuille de personnage. Attention, celui-ci ne mentionne pas l'existence de la cale. Elle peut-être fouillée comme les autres ponts mais est en quelque sorte un "niveau caché", réservé aux joueurs les plus fouineurs.

Si le pont comprend plusieurs pièces, il peut en choisir une précisément. Si cette pièce est inoccupée, il peut la fouiller. Il reste alors deux minutes à l'extérieur de la pièce principale puis vous lui remettez l'indice qu'il a éventuellement découvert. Lorsqu'un même pont recèle plusieurs indices, ceux-ci sont numérotés selon l'ordre dans lequel ils doivent être découverts. De même pour une pièce spécifique. Un indice ne peut être découvert qu'une fois sauf contre-indication et si un joueur fouille une pièce vidée de ses indices, il ne reçoit rien mais ne perd pas les Petites Faveurs. Il peut alors tenter d'en fouiller une autre. Il ne peut avoir qu'un seul joueur à l'écart pour fouiller une pièce ou un pont. Les joueurs ne peuvent trouver qu'un seul indice par fouille et il faut donc venir fouiller plusieurs fois une même pièce pour en sortir tous les indices. Par exemple, un joueur ne peut pas dépenser 6 Petites Faveurs d'un coup pour trouver en une seule fois les trois indices du Pont Cristal. Puisque les joueurs ne peuvent envoyer leurs sbires qu'un par un pour fouiller une pièce, tous les enquêteurs ont une chance de se mettre quelques indices sous la dent.

Ex : Golfeur désire fouiller la Taverne des Pirates sur le pont Rubis. Il vous donne 2 Petites Faveurs. Hélas, elle a déjà été vidée par un autre joueur. Il se rabat donc sur le pont Céleste. Si celui-ci était vide, il aurait encore tout le navire à sa disposition.

Mélange très spécial (Moses) & Petite piquouse (le Doc) - 4 Petites Faveurs

Le doc possède une fiole de penthotal (du sérum de vérité) et Moses un peu de drogue en poudre. Contre quatre Petites Faveurs, vous le laissez remplir sa seringue ou mettre de la poudre magique dans le verre de la victime. Si la peau de la victime a bien été aspergée ou si elle a bu la boisson "spéciale", elle est obligée de donner une réponse véridique à son interrogateur.

N.B : Golfeur répondra toujours "Non" à la question « As-tu tué/ Es-tu l'assassin de Maman ? ».

Prise de tête (Golfeur) - 4 Petites Faveurs

La secte des Réaliens pense avoir réinventé les pouvoirs psioniques. Elle a seulement développé un mode de discussion tellement lourd qu'il cause une migraine carabinée à l'interlocuteur-victime. Celui-ci est alors incapable de réaliser toute action compliquée (discuter avec les autres, utiliser des Petites Faveurs) pendant quinze minutes.

Sens de l'observation (Jodie Waco) - 2 Petites Faveurs

En plus d'une allumeuse, Jodie est aussi une fine psychologue et a été une des meilleures scientifiques de sa génération. Elle dispose donc, de par ses études en biologie, du pouvoir de Diagnostic du Doc (voir ci-dessus). En plus des informations médicales, elle obtient également les trois traits marquants de la personnalité qu'elle observe (voir "Indices").

Se recueillir auprès de Maman (tous les personnages) - gratuit

Comme vous les en informerez au début de la soirée, les joueurs désirant se recueillir auprès du corps de feu madame Stabbing pourront le faire quand bon leur semblera. Il se trouve dans une pièce hors-jeu du Pont Plaisir. S'ils désirent observer le cadavre, ils obtiendront l'indice gratuit (voir « Indices »).

Téléphoner (Pénélope, Moses, Wladimir) - 2 Petites Faveurs

Le joueur vous donne le nom de son contact téléphonique et l'appelle. Vous vous référez à la feuille d'indices téléphoniques et vous jouez le coup de fil "en vrai" (prenez le rôle de l'interlocuteur en jouant la conversation). Le joueur ne peut interroger son contact que sur un seul personnage à moins qu'il ne dépense à nouveau deux autres Petites Faveurs. Si le joueur demande des informations concernant un personnage que le contact ne connaît pas, il a droit à une autre tentative. Si celle-ci se révèle également négative, il perd une seule des deux Petites Faveurs.

Transactions

Les joueurs peuvent tous échanger des petites faveurs selon leur convenance pour acheter une information, persuader un personnage d'accomplir une action, etc.

Aucune transaction en argent virtuel n'est autorisée, si elle ne s'accompagne pas d'une dépense de Petites Faveurs (c'est trop facile de dépenser des millions virtuels, surtout quand on est ruiné comme Moses !).

En aucun cas Golfeur n'avouera avoir tué Maman. Au plus profond de lui-même, il s'est persuadé qu'il lui a juste donné un petit conseil utile. Par contre, il répondra normalement à toute autre question du type "Avec quoi a-t-elle été tuée ? " etc.

Quelques difficultés à résoudre

La nature de la situation dans laquelle sont plongés les personnages, la présence de Javier et Stéphane et l'issue policière de la soirée impliquent de jouer finement un certain nombre de règles.

Le passager clandestin

Javier Villalobos, qui n'est autre que Pablo-Juanito San Martino, l'amant de Pénélope, a un rôle assez difficile à jouer. En effet, bien qu'habillé et doté des mêmes pouvoirs que sa victime (je vous rappelle qu'il a tué le vrai Javier à coups de chaîne dans la cale), il n'en possède pas les connaissances. Il ne sait pas qui est qui à la soirée (à part Pénélope qu'il reconnaîtra instantanément), il n'a pas les souvenirs du mort, ni son visage. L'effectif important de l'équipage (350 personnes !) l'a sauvé pour l'instant mais il pourra être découvert par toute personne lui faisant les poches ou lui posant des questions indiscretes. A lui donc de donner le change.

Le mercenaire

Stéphane Mouette est un véritable danger pour les occupants du bateau. Sa couverture ne tiendra qu'un temps et, selon la personnalité du joueur, il pourrait également se révéler un danger pour vous. Tant mieux ! La fin de la soirée n'en sera que plus excitante !

Certains joueurs victimes d'un braquage pourront s'étonner de vous voir cautionner un tel acte. Expliquez-leur que vous maîtrisez la situation, qu'ils n'ont rien à craindre mais qu'ils feraient mieux d'obtempérer. Cela renforcera l'aura de mystère qui plane autour du cuisinier.

La loi & l'utilisation des armes

En tant qu'agent d'Interpol sans mission officielle concernant la mort de Maman, vous n'avez quasiment aucune autonomie : pas le droit de prendre d'initiatives inconsidérées et encore moins de jouer au cow-boy. En clair, si les joueurs vous demandent la raison de vos actions (quasi kidnapping du corps de Maman, interdiction de sortir) dites que vous agissez sur ordre de votre supérieur hiérarchique.

Prévenez les possesseurs d'armes qu'ils ne devront rien tenter avant que les joueurs aient remplis leurs dépositions (voir "Que le spectacle commence"). Une fois toutes les petites délations collectées, libre à eux de dégainer.

Si Stéphane, n'a pas eu (par oubli, pénurie de Petites Faveurs ou récupération par un autre l'occasion de prendre ses chargeurs dans sa cabine), il est inoffensif : au pire il effraiera un peu l'équipage.

Sinon, et comme Javier possède aussi une arme chargée, gérez l'éventuelle fusillade de manière réaliste : tous les porteurs d'armes savent s'en servir et ne rateront pas leur coup s'ils tirent sur quelqu'un. Il existe en tout cas plusieurs alternatives :

- On vous braque (quel que soit le moment). Comme vous risquez d'y passer, vous ne dégainez pas et faites ce que dit le braqueur.
- On prend un otage. Idem, vous le laissez partir, Interpol le retrouvera bien un jour.
- Vous dégainez en premier. Il ne vous reste plus qu'à passer les menottes aux présumés coupables. Ils feraient mieux de lâcher leurs armes ou vous risquez de leur en loger une dans le buffet
- Si deux personnes qui se braquent décident de tirer, les deux se retrouvent à terre, dans le coma.

Tout personnage conscient en possession d'une arme à feu peut "achever" un personnage dans le coma. Si Stéphane réussit à s'échapper, il est accueilli par les Yakusas qui l'attendent. Ils captureront tout autre fuyard.

Préparation de la soirée

Le casting

Après avoir choisi les joueurs que vous souhaitez convier à cette Soirée Enquête, vous devez répartir les neuf personnages entre eux. Il existe plusieurs méthodes. La plus simple est de proposer un, deux ou trois personnages à chaque joueur en ne brossant qu'un rapide portrait qui ne révèle que la façade du personnage. Voici les noms des personnages avec le descriptif rapide que vous en ferez aux joueurs (attention, ces définitions concernent l'image qu'ils donnent d'eux-mêmes, ce n'est pas forcément un reflet fidèle de la réalité).

- **Capitaine Rück Stabbing** : le commandant du *Pacific Queen*, supérieur hiérarchique de tous les participants, sévère mais juste.
- **Pénélope Stabbing** : la fille du capitaine, hôtesse toujours prête à rendre service avec le sourire.
- **Jodie Waco** : la directrice de croisière, une charmante jeune femme avec un grand sens du contact humain.
- **Moses Jefferson** : le barman disco, toujours une bonne blague au coin des lèvres.
- **Jérémy "Doc" Steinberg** : le médecin de bord, légèrement renfermé mais très sympathique.
- **Bo "Golfeur" Smith** : l'intendant, partage l'humour de Moses mais en plus travailleur.
- **Stéphane Mouette** : cuisinier surdoué mais pas très causant.
- **Javier Villalobos** : le Chef de la Sécurité, efficace, pas plus volubile que le Cuisinier
- **Wladimir from Béziers** : le Disc-Jockey, branché, hautain et pas vraiment à sa place.

Attention, Stéphane et Javier en savent peu sur les autres membres d'équipage. Si vous avez déjà choisi des joueurs pour ces rôles, ne leurs communiquez pas les renseignements ci-dessus. Ils devront se contenter de leur feuille de personnage. Enfin, le personnage de Wladimir est subsidiaire: si vous n'avez que huit joueurs, ne le leur proposez pas. Si vous en avez neuf ne leur dites pas qu'il est subsidiaire afin d'éviter qu'il ne soit excusé dès le départ. Lorsque vous proposez les personnages, tenez compte de la personnalité de chacun afin de ne pas proposer un personnage très excentrique (Moses par exemple) à quelqu'un de particulièrement renfermé. Choisissez notamment avec soin les joueurs qui incarneront Golfeur, Stéphane et Javier car ces rôles sont difficiles. Comme vous l'avez sans doute remarqué, les personnages ont des sexes définis pour coller à la célèbre source d'inspiration de cette Soirée Enquête. Golfeur peut être joué par une fille (on est très libéré chez les Réaliens). Mais pour réaliser d'autres changements de sexe, vous devrez jongler avec les homosexualités diverses (et je vous souhaite bon courage !).

Comme vous avez pu le remarquer en lisant les fiches de personnages, chacun a une spécialité plus ou moins pratique à exercer au cours de la soirée. Selon la qualité de leur jeu d'acteur et surtout leur prestation en tant qu'employé, vous les récompenserez par **1 à 5 Petites Faveurs**.

Le Capitaine doit centraliser la présence des divers participants et surtout leurs tâches. Communiquez-lui donc la liste suivante :

- **Pénélope**, sa fille, doit proposer son aide aux autres participants dans leurs préparations et faire le service au cours de la soirée... et avec le sourire s'il vous plaît !
- **Jodie** doit s'occuper de la décoration de la pièce (ce sont les appartements du Capitaine mais c'est aussi la Saint-Valentin et son anniversaire. Pensez aux guirlandes, ballons, etc).
- **Moses** doit, en tant que barman, centraliser les apports de boissons (évités les alcools forts qui pourraient ruiner l'ambiance) et exécuter quelques cocktails au cours de la soirée
- **le Doc** doit s'assurer de l'état de santé des participants et des conditions d'hygiène au cours de la soirée. Comme le joueur n'est pas forcément médecin, faites le examiner tous les joueurs un par un et vous faire un rapport médical bidon.
- **Golfeur** doit vous remettre les comptes de la soirée. Déterminer combien chacun -vous compris- a dépensé pour l'organisation avec le plus de précision possible et calculer la participation aux frais de chacun
- **Stéphane** doit gérer la nourriture et faire le menu du repas d'anniversaire (et penser au gâteau).
- **Javier** doit vérifier les conditions de sécurité (issues de secours, cendriers) et fouiller chaque participant à son entrée dans la pièce de jeu
- **Wladimir** doit assurer l'ambiance musicale de la fête et Maman lui a facilité la tâche: il doit ne passer que du disco, du disco, et encore du disco !

Une semaine avant la date fixée pour la soirée, vous remettrez à chaque joueur une enveloppe contenant les photocopies suivantes :

- **La feuille de personnage du joueur ainsi que le plan du *Pacific Queen*.**
- **Les dix Petites Faveurs.**
- **La liste des tâches de chacun pour le Capitaine.**

Contactez à nouveau tous les joueurs un ou deux jours avant la soirée pour répondre aux éventuelles questions, discuter du personnage et donner quelques conseils d'interprétation.

Atmosphère, Atmosphère !

L'idéal pour jouer cette Soirée Enquête est de disposer de deux ou trois pièces séparées. La première est la pièce principale la salle à manger ou le salon de votre appartement, la deuxième un lieu plus calme où les joueurs peuvent se retirer à l'abri des oreilles indiscretes. La troisième pièce représente le reste de l'appartement. C'est un "lieu hors des lieux" où vous recevrez les joueurs, c'est l'antre de l'organisateur et cela peut-être votre cuisine ou même votre salle de bains Si vous manquez de place, vous vous passerez de la deuxième pièce.

En compagnie de la future Jodie, essayez de décorer les deux premières pièces en y mettant par exemple des objets insolites évoquant l'océan, le monde de la marine et les années 70 (boule à facettes, posters psychédéliques). N'oubliez pas non plus qu'un anniversaire va avoir lieu et que c'est la saint Valentin. Avec Wladimir, pensez à la sonorisation qui doit être présente sans être obsédante (et ce n'est pas toujours facile d'essayer d'intimider quelqu'un sur fond de "I will survive"). Vous pouvez également passer dans la première pièce des bruitages marins (sirène de bateau, cris de mouettes ou bruit des vagues).

On n'insistera jamais assez sur la crédibilité des personnages et de l'ambiance au cours d'une Soirée Enquête. Dès le début de la soirée, par exemple, accueillez les personnages en jouant votre rôle. Ne dites pas « Salut Bébert, ouah, top classe ton uniforme » mais « Bonsoir, levez les mains, et placez-vous face au mur. Javier, vous voudrez bien fouillez ce monsieur ». A aucun moment vous ne devez vous départir de votre personnage afin d'inciter les joueurs à en faire autant. Quoique vous fassiez pour enrichir votre interprétation, votre look et l'atmosphère de la partie, demandez-vous toujours comment cela se passerait si le jeu était la réalité. Que penseriez-vous d'un film dont les trucages seraient apparents, où l'on verrait l'envers des décors et la perche du preneur de son ? Cela casserait toute l'ambiance. C'est absolument la même chose pour une Soirée Enquête. Bien sûr, vous changez totalement d'attitude dans la pièce hors-jeu car vous y êtes l'organisateur, et non plus le Commissaire Windmill.

Les petits détails pratiques

Voici une liste de petites choses que vous aurez à faire pour préparer la partie. L'ensemble des préparatifs ne devrait pas vous prendre plus de deux ou trois heures.

Les indices & accessoires

Imprimez la première série d'indices et rangez-les dans une enveloppe. Le nom de chaque personnage figure sur l'indice qui lui est destiné.

Imprimez les indices que les joueurs découvriront en envoyant leurs contacts fouiller le bateau, classez les dans autant d'enveloppes qu'il y a de ponts et écrivez le nom du pont sur l'enveloppe. Ces indices sont numérotés selon l'ordre dans lequel ils seront découverts (ex : Eole 1 signifie qu'il s'agit du premier indice qui sera trouvé sur le pont Eole). De même pour les indices dans les différentes pièces : le premier joueur à fouiller la cabine de Stéphane trouvera l'indice x, le deuxième l'indice x+1, etc.

La soirée gagnerait en réalisme et en humour si vous utilisiez de vrais objets pour certains indices comme la glacière, le string de Moses etc... Les vraies armes et autres seringues avec aiguilles sont évidemment exclues.

Imprimez les indices devant se trouver dans la pièce de jeu et affichez-les bien en vue de tous les joueurs.

Imprimez les indices/coupures de journaux et collez les dans les journaux appropriés que vous laisserez nonchalamment traîner dans la pièce de jeu.

Imprimez le "Formulaire de déposition d'Interpol" que vous remettrez aux joueurs avant la fin de la partie ainsi que la feuille de débriefing "Le fin mot de l'histoire" qui explique ce qui s'est passé.

Tous les indices doivent être rangés dans un dossier de jeu que vous mettrez dans la pièce hors-jeu. Indiquez clairement sur le dossier qu'il est hors-jeu et que les joueurs ne doivent pas l'ouvrir.

Le repas

Cette Soirée Enquête est prévue pour se jouer en quatre ou cinq heures. Si vous en avez la possibilité, nous vous conseillons de prévoir, en compagnie de Stéphane, un casse-dalle : manger ensemble est toujours une occasion de conversation, surtout lors d'un anniversaire. Etant donné le contexte, un buffet sera sans doute plus facile à mettre en place qu'un festin à la table du Capitaine. Veillez à ce que le repas ne soit ni trop abondant, ni trop arrosé, ce qui nuirait au développement de la soirée.

Que le spectacle commence

Nous vous proposons ici un timing indicatif du déroulement de la Soirée en partant du principe que le jeu commence vers 19h30 et se termine vers minuit.

19h15 : derniers préparatifs par Moses, Jodie et Stéphane.

19h30 : Arrivée des autres joueurs : Javier entre en premier et les fouille. Dites-lui que vous avez déjà fouillé Moses, Jodie et Stéphane. Ainsi, ce dernier pourra conserver son arme sans trop de problème. Les présentations sont faites pour ceux qui ne se connaissaient pas encore. C'est à vous de faire le point sur l'enjeu de la soirée : élucider la mort de Maman. Dites que vous attendez des résultats du labo : si la mort s'avère accidentelle, ils seront tous libérés, sinon vous devrez arrêter le ou les

coupables. Soyez plutôt aimables avec les participants, tout en jetant de longs regards soupçonneux à droite et à gauche.

19h35 : Distribuez la première série d'indices. Assurez-vous que Pénélope et Javier se sont bien reconnus

20h30 : Prenez Moses et Golfeur à part et demandez-leur gentiment, si ce n'est déjà fait, de faire une blague pathétique : coussin péteur, seau d'eau en haut d'une porte.

21h00 : Demandez le silence "Wladimir, moins fort les Bee Gees S.V.P.". Annoncez que vous avez reçu un fax du labo : les analyses que vous aviez effectuées sont confirmées. Maman est morte suite à une dégénérescence foudroyante des cellules du cerveau. Celle-ci n'a pu être causée qu'artificiellement et de manière encore inconnue. Vous devenez alors tout de suite moins aimable et commencez à interroger tout le monde.

21h30 : Convoquez chaque joueur séparément en prétextant des interrogatoires et remettez leur de 1 à 5 petites faveurs selon la qualité de leur jeu d'acteur et leur prestation en tant qu'employé.

22h00 : Appelez Jodie et Pénélope pour qu'elles se tiennent prête à éteindre les lumières. Les plombs n'ont pas sauté mais c'est l'heure du gâteau. Tout le monde chante « Joyeux Anniversaire, Rück ».

22h30 : Demandez au Capitaine, en aparté, de simuler une petite crise de foie en effet, toute cette bonne chère et l'abus d'alcool ne font pas bon ménage.

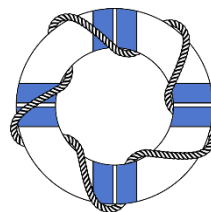
23h00 : la corne de brume du bateau indique l'entrée dans le port de Mazatlan au Mexique. C'est à vous d'en prévenir les joueurs ou de diffuser un son enregistré.

23h15 : Réunissez tout le monde et demandez-leur de faire leurs dépositions. Attention, dès que vous avez ramassé les feuilles, quelqu'un va peut-être se faire braquer.

23h30 : peu importe l'état des différents personnages blessés, morts, en fuite avec ou sans otage, annoncez la fin de la soirée, distribuez les feuilles "Le fin mot de l'histoire" et comptabilisez les points pendant que les joueurs lisent la solution, discutent ou commencent à ranger l'appartement.

00h00 : Annoncez le classement "meilleur enquêteur" et "meilleur acteur" et montez le son, vous avez encore toute la nuit pour danser sur du disco.

Le fin mot de l'histoire



Un capitaine Ad Hoc

Tout le monde ou presque est au courant : le Capitaine Rück Stabbing boit. La veille du départ, le Jeudi 5 février au soir, il était gentiment en train de s'adonner à son terrible vice quand il fut abordé par quelques marins nippons. Ceux-ci appartenaient à la mafia japonaise, les Yakusas. Quelques whiskies plus tard ils lui firent signer le bordereau douanier d'un container rouge à rayures noires immatriculé JEB-ati-68. Celui-ci fut embarqué comme "affaires personnelles" à bord du *Pacific Queen*.

Que contenait-il ? Une glacière, renfermant elle-même douze bouteilles de vodka. Celles-ci contiennent, noyées dans l'alcool, des bactéries porteuses de transposons photosensibles. A l'origine une invention de Jodie Waco, elles ont été rachetées par la Gokka-Saka pour le compte des Yakusas. Ce bouillon de culture constitue une arme biologique de premier choix : les bactéries sont inactives dans les cellules qu'elles infectent jusqu'à leur exposition à une vive lumière naturelle. Après, elles occasionnent à une vitesse éclair d'importantes et irréversibles mutations. Ces charmantes petites bestioles étaient donc convoyées de manière tout à fait légale par le *Pacific Queen* vers un laboratoire clandestin à Mazatlan, au Mexique.

Afin de s'assurer de la fiabilité de ce nouveau mode de transport, les Yakusas ont infiltré un de leurs hommes, le redoutable Steven Cigale comme cuisinier de bord.

Une fois le départ donné, la vie du *Pacific Queen* suit son cours. Jodie couche avec Moses, le Doc prépare son petit trafic de coke, Wladimir se cloître dans sa cabine et Maman embête tout le monde. Tout va comme sur des roulettes jusqu'à l'escale à Acapulco, le Lundi 9 février.

Acapulco Heat

Là, le Doc rencontre Carlos Marquez, un parrain local et obtient de lui un kilo de cocaïne pure ainsi qu'un container à double fond, immatriculé JEB-ati-69. Il y cachera sa drogue la nuit suivant le départ d'Acapulco et oubliera tout ça.

Là, Andy Spoons, une charmante jeune femme de la secte des Réaliens s'introduit à bord, déguisée en docker. Elle se cache dans la cabine d'un autre membre de la secte, Bo Smith, l'intendant du navire, alias Golfeur.

Là, Pénélope fait la rencontre de sa vie. Elle tombe amoureuse de Pablo-Juanito San Martino, un petit loubard local. Ils vivent six heures d'amour passionné et se jurent fidélité éternelle. Elle remonte finalement à bord et Pablo lui promet de la rejoindre. Grâce à ses contacts dans la pègre, il apprend l'existence du container JEB-ati-69 -mais pas de son futur contenu. Il fixe un l'histoire rendez-vous à Pénélope et se cache dans la partie "normale" du container.

Le soir du départ d'Acapulco, le Mardi 10 février, Maman découvre la petite invitée de Golfeur et le menace de le dénoncer au Capitaine s'il ne redouble pas d'efforts dans son travail. Golfeur prends peur, plus pour la destinée de sa secte que pour son renvoi imminent et se tue à la tâche dans les jours qui suivent.

Wednesday Night Fever

Le lendemain, Mercredi 11 février, Pénélope descend dans la cale pour y retrouver son amant. Elle voit le container rouge et noir immatriculé JEB-ati-68, estime que c'est le bon et le force à l'aide d'une pince monseigneur et d'un pied de biche qui traînaient par-là.

Elle découvre la glacière qui, malmenée par le transport, est fendue et fume légèrement. L'esprit toujours pratique, Pénélope la transporte dans la chambre froide de la cuisine et l'y laisse, pensant avoir bien agir mais se demandant toujours où se trouve Pablo. Elle commence alors une petite déprime de quelques jours.

Ce même Mercredi 11 au soir, Golfeur, dans un excès de zèle, procède à un inventaire complet de la cuisine. Il note la présence incongrue de la glacière dans la chambre-froide et reconnaît le petit signe sur l'étiquette : danger biologique. Il va se coucher, se promettant de faire un rapport salé le lendemain. En remontant vers sa cabine, il croise Maman en nuisette qui lui demande, d'un air tout excité avec quoi on fête un grand événement. Et là, Golfeur a un flash : qui dit fêter dit alcool. Qui dit alcool dit vodka. Qui dit vodka, dit danger biologique et donc mort possible de Maman. La cause Réalienne serait sauvée et ses mains propres : la glacière n'appartenant à personne, impossible de remonter jusqu'à lui.

Malheureusement pour lui. Golfeur n'est pas le seul employé zélé du navire. Javier Villalobos, le ténébreux chef de la sécurité passait par là et a tout vu, tout entendu. Il s'empresse de monter noter ces allées et venues louches sur un post-it dans sa cabine. Golfeur conseille donc à Maman d'aller se servir dans le stock de vodka de la chambre froide puis va coucher auprès de sa clandestine Réalienne, la conscience tranquille. Maman va dans la cuisine, ramène trois bouteilles de "vodka", du Champagne, du caviar et s'en retourne "fêter" toute la nuit avec Moses. Elle le couche au passage sur son testament. Passablement ivres, les deux amants balancent une partie de leurs bouteilles -certaines encore pleines- par-dessus bord. En buvant la vodka, Maman a donc ingurgité les mortelles bactéries mais Moses y résiste bien malgré lui grâce à ses antibiotiques (le pauvre couvait un méchant rhume et le Doc l'a mis sous traitement).

Toujours dans sa caisse, Pablo ne voit toujours pas Pénélope arriver, ressent de pressants besoins naturels et sort de son container JEB-ati-69. Surprise, il tombe sur Javier Villalobos, le Chef de la Sécurité qui avait repris sa ronde. Pablo le roue de coups puis l'achève à coups de chaîne. Il échange ses vêtements avec ceux du cadavre et le cache dans le container. Pablo, déguisé en Javier, va alors tenter de retrouver Pénélope tout en restant caché.

Staying Aliiiiive !

Le lendemain, Jeudi 12 février, Maman et Moses ont une belle gueule de bois. Moses va quand même travailler tandis que Maman reste dans sa cabine, blottie sous les couvertures. Elle n'en sortira que pour pointer son nez à la soirée Salsa. N'ayant toujours pas été mis en contact avec une vive lumière du soleil, les fameuses bactéries se contentent de l'infecter de partout.

Le Vendredi 13, remise de ses esprits, la mère du Capitaine se décide à sortir bronzer sur le Pont Eole. En quelques minutes, les rayons du soleil hivernal scellent son génétique destin. Les cellules nerveuses rongées par les mutations, elle s'écroule la tête dans la piscine devant le Doc et Moses. Le commissaire Windmill surgit d'on ne sait où, arme à la main, confisque le cadavre et commence son enquête. Il autopsie le corps, ne comprend rien à ses analyses et fait son rapport au labo.

Le Doc, par mesure de sécurité, déplace sa came vers une cachette du pont Céleste. Le même jour, dans la rade d'Acapulco, une bouteille de vodka pleine, jetée à la mer par Maman et Moses est retrouvée par les Yakusas. Leur chef, un certain Takashi contacte Steven/Stéphane et lui explique sa mission. Le Capitaine s'étant semble-t-il débarrassé du colis qu'il était chargé de convoier, Stéphane doit le faire parler et agir en conséquence.

De son côté, après vingt-quatre heures d'interrogatoires et de perquisitions, le Commissaire Windmill resserre ses soupçons sur une dizaine de membres d'équipage. Il les convoque à l'anniversaire du Capitaine et va pioncer un coup.

Quant à la fin de cette histoire, c'est vous qui venez de l'écrire. Stéphane s'est peut-être enfuit la vodka sous un bras et un otage sous l'autre, le Commissaire a peut-être été abattu par Pablo/Javier ou tout le monde, sain et sauf, danse autour du méchant Golfeur, menotté à la table du salon.

Vous n'avez plus qu'à élire le meilleur acteur et ranger tout ce bazar. Rendez-vous à la prochaine Soirée Enquête.

FIN

Conception et rédaction : Thomas B
Remis en forme par Stéphane G. en 2017.

Cette Soirée Enquête est dédiée à Théa, à l'association Jeux SQUAD et à tous ses testeurs
Cette soirée enquête est distribuée sous licence Creative Commons Attribution. Pas d'Utilisation Commerciale.
Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 non transposé.
En gros vous êtes libre de la modifier tant que vous me citez comme auteur de la version originale, ne la vendez pas et que vous partagez votre remix sous les mêmes conditions de cette licence.
Merci d'envoyer vos retours, compte-rendus, photos, remises en page totale etc à thomasbe@thomasbe.com
Si vous voulez vraiment me filer quelques cents flattez le blog www.ThomasBe.com en cliquant sur les petites icônes Flattr.