

# Pacific News

-votre Journal de Bord-

## Le saviez-vous?

Le *Pacific Queen* fut construit en 1971 par Alexander F. Queen III, 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 oeuvre 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.

-une galerie de pho-

## BIENVENUE

*Le Capitaine Rick Stabbing,  
Commandant du "Pacific Queen"  
a l'honneur de vous inviter à la soirée donnée à l'occasion de son  
45ème anniversaire  
en ses appartements personnels du pont Plaisir,  
le Samedi 14 février à 19 heures précises*



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 coeurs et  
servir d'exemple aux générations futures.

**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'oeils sur les lieux magiques et les personnalités du *Pacific Queen*

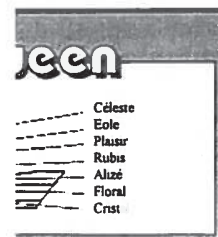
-les plus belles photos prises sur le pont, dans les soirées...

-le moyen de

le 14 février

*Suite au décès inexplicable de Madame Stabbing et aux interrogatoires consécutifs effectués par mes soins auprès de l'équipage, je vous salue gré d'être présent ce soir à l'anniversaire du Capitaine qui est maintenu malgré les circonstances. Toute absence sera passible de poursuites judiciaires.*

Commissaire Franck F. Windmill, Interpol



Céleste  
Eole  
Plaisir  
Rubis  
Alizé  
Floral  
Crst

## 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 Frank 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!

## 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 langage 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 jouent 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 reténir 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 cru.

## 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

Outres 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'oeil! 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 avertir 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 aie 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 détermineront 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).



# Capitaine Rück Stabbing

## ..votre Commandant-

papa-poule, charismatique, séducteur

### On peut savoir ce que vous faites à bord ?

Capitaine Stabbing! Ce nom résonne à travers les cour-sives du *Pacific Queen* tel une lame de fond dans les quaran-tièmes rugissants. D'accord, vous n'avez jamais passé le Cap Horn, mais l'équipage vous craint ou tout au moins vous res-pecte. Vous êtes là pour les guider, les rappeler à leurs devoirs, les remettre dans le droit chemin quand la tempête des passions fait chavirer les coeurs. Accessoirement, c'est vous qui prenez les commandes dès qu'une manoeuvre s'avère un peu délicate: entrer dans la rade d' Acapulco ou accueillir une VIP.

A toutes vos responsabilités s'ajoutent celles de père: votre fille Pénélope est, depuis la mort de votre conjoint, sous votre garde. Vous faites de votre mieux pour lui procurer une éducation de qualité et une vie heureuse. Si seulement les hommes, ces créatures primitives, cessaient de lui tourner au-tour, de la regarder comme un objet sexuel! Heureusement, vous veillez au grain et l'empêchez de côtoyer des mâles de son âge.

### Le bonheur complet, non?

Tous ces soucis causent chez vous un stress énorme. Vous vous réfugiez dans l'alcool, le tabac et -parfois- la luxure pour éviter de sombrer. Pour ce qui est du tabac, Pénélope vous a fait promettre d'arrêter donc vous fumez vos havanes en ca-chette. La luxure suit son rythme de croisière (Chrys Phyllis, star de Hollywood à bord de ce bateau, n'a pas pu résister bien long-temps à votre charme ravageur). Quant à l'alcool, c'est ce qui a failli vous perdre: la veille du départ du *Pacific Queen* (le Jeudi 5 février), vous avez passé la soirée au "Gentleman Brewer", un bar miteux des bas quartiers de San Francisco. Là, il semblerait que vous ayez bu plus que de raison en compagnie d'une bande de marins japonais. A votre réveil, le Vendredi 6 février, les odeurs de guano et de kérosène vous ramenèrent à la réalité, juste avant l'embarquement des marchandises. Vous avez de jus-tesse à gérer le départ. Le lendemain, en faisant une partie de l'inventaire avec Golfleur, vous vous êtes aperçu de la présence d'un container rouge à rayures noires dont vous ignoriez tout du

contenu. Pourtant, bien qu'exécutée d'une main tremblante, tous les papiers des douanes étaient en règle, la caisse semblant offi-ciellement vous appartenir. Vous conservez d'ailleurs ce papier dans vos appartements: il est hors de question que la douane tombe dessus! Cette fameuse soirée de beuverie y est sans doute pour quelque chose. Dans la nuit du Jeudi 12 au Vendredi 13 février, n'y tenant plus, vous êtes descendu dans la cale pour élucider le mystère de cette fameuse cargaison. Et là, stupeur! Le fameux container était vide et même passablement fracturé. Ni vu ni connu, vous êtes retourné à vos occupations. Après tout, personne ne va porter plainte puisque vous êtes le propriétaire officiel, non?

### Et Maman?

Ah! Maman! La cause de tout! Votre éducation coincée (et il n'y a pas de raison que votre progéniture en aie une diffé-rente), votre vocation pour la marine ( Papa aussi était marin) et votre bonheur de fêter votre quarante-cinquième anniversaire en sa compagnie. Pensez-donc, c'était la première fois qu'elle mon-tait à bord d'un navire commandé par vous, Rück Emmerson William Stabbing, son unique fils adoré! En effet, depuis la mort de Papa (lorsque vous aviez cinq ans), il faut avouer qu'elle a mené une vie plutôt dissolue... Vous ne comptez plus le nombre de "tontons" qu'elle vous a présentés. Puis ce furent les voyages d'affaires qui duraient des années quand elle s'est lancée dans les cosmétiques, alors que vous finissiez l'Académie de Marine à San Diego. Dernièrement, c'était sa peur de vieillir qui vous faisait le plus mal: bien qu'elle vous aie eu très jeune, elle sentait que le temps avait depuis longtemps commencé son travail de sape et s'était infligée neuf opérations de chirurgie esthétique. Et voilà, vous l'avez retrouvée, immobile, gisant sur le pont



Eole, Moses et le docteur penchés sur elle. Au moins, elle n'aura pas souffert. Pour lui rendre un dernier hommage, vous avez tout de même décidé de donner cette fête dans vos appartements: Maman adorait danser et vous savez qu'elle aurait aimé que tout le monde s'amuse.

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

Vous avez réuni les vieux de la vieille, votre équipage préféré, avec vous depuis de si nombreuses années sur le *Pacific Queen*. Vous y avez ajouté les novices afin de mieux les intégrer à l'équipage. Seront donc présents:

**Pénélope**, votre fille adorée, qui ce soir encore officiera comme hôtesse pour la plus grande joie de l'équipage.

**Jodie Waco**, la charmante directrice de croisière qui a plus d'une fois succombé à votre charme ravageur.

**Moses le barman**, le blagueur de service, grand donneur de conseils pas toujours avisés.

**Golfeur**, votre intendant. Garçon efficace mais toujours stressé et, à votre avis, un peu simplet.

**le Doc**, un véritable ami. Vous étiez ensemble au lycée et l'avez engagé à sa sortie de la fac de médecine. C'est lui qui s'était jusqu'ici si bien occupé de Maman. Il a presque autant de succès avec le membre du sexe opposé que vous.

**Stéphane Mouette**, le nouveau cuisinier français. Aux dires de l'équipage (vous ne l'avez jamais rencontré), un gaillard un peu patibulaire. Il faut avouer que sa cuisine est remarquable. On n'a jamais aussi bien mangé à votre table.

**Javier Villalobos**, le nouveau chef de la sécurité. Un autochtone acapulcais que vous n'avez pas encore eu l'occasion de rencontrer. Il semble efficace vu la baisse des vols sur la croisière.

**Wladimir from Béziers**. Un DJ que la compagnie vous a imposé. Comme si l'orchestre ne suffisait pas. Ce gars là est une tapette et Pénélope lui fait les yeux doux. Ça ne va pas du tout.

## **Ça commence quand?**

Suite au décès de Maman, votre anniversaire semble rapidement se transformer en interrogatoire par le Commissaire Windmill.

Au cours de cette soirée, vous comptez bien:

- découvrir qui a fait ça à Maman. Et vous venger avant que Windmill ne fasse quoi que ce soit.

- empêcher qui que ce soit de danser avec Pénélope.

- commander. Malgré les circonstances, vous comptez bien faire comprendre à tout le monde, et particulièrement à ce flic qui semble si fêru d'autorité que le chef, c'est vous. Peut-être cela le remettra-t-il à sa place... Afin de bien mettre les choses au point dès le départ, vous allez, *avant la Soirée Enquête*, centraliser les divers tâches de chacun par un ou deux petits coups de fils bien placés. Vous devez rappeler leurs obligations (nourriture pour Stéphane, comptes pour Golfeur...) à tous vos subordonnés.

## **Comment se la jouer?**

Vous êtes le ca-pi-taine. C'est vous qui commandez. Alors ils ont intérêt à obéir. Vous restez ferme avec tous les membres d'équipage, complice avec certains et débordant d'affection pour Pénélope.

Vous portez votre uniforme: soit de pont (chemisette, bermuda, chaussettes montantes et chaussures -le tout blanc) soit de soirée (chemise blanche à manches longues, pantalon, noeud papillon et chaussures noirs). Vous ne quittez jamais votre casquette ni vos galons.

## **Vos répliques:**

Essayez d'émailler la moindre de vos phrases d'une touche de vocabulaire maritime.

-Golfeur, allez me chercher le livre de compte. Oui, maintenant moussaillon!

-Voulez-vous faire une petite visite privée du navire ma chère?

-Pénélope, cesse de regarder ce garçon avec des yeux de merlan frit!

## **Vous savez en faire des choses!**

### ***Fouiller dans les dossiers du personnel (1 P.F.):***

En tant que Capitaine, vous avez un accès facilité aux renseignements que la Compagnie possède sur vos subordonnés. En échange d'une *petite faveur*, le Commissaire Windmill vous laissera consulter le dossier d'un de vos employés.

### ***Envoyer votre second fouiller un pont (2 P.F.):***

Le *Pacific Queen* est un grand navire mais cet homme le connaît comme sa poche. En échange de deux petites faveurs, le Commissaire Windmill vous laissera contacter votre second qui s'en ira prestement fouiller le pont de votre choix (voir le plan ci-joint).

### ***C'est un ordre! (5 P.F.):***

Même si ce flic joue les gros bras, vous êtes le seul maître à bord et entendez bien le rester. Il vous restitue votre autorité au prix de *cinq petites faveurs*. Vous pouvez alors user de votre charisme surnaturel pour obtenir une vraie réponse de la part d'un subordonné ou l'empêcher de réaliser une action précise pour toute la soirée ex: ne pas servir à boire à Untel, ne pas fouiller tel pont.



# Pénélope Stabbing -votre Hôtesse-

amoureuse, révoltée, compatissante

## On peut savoir ce que vous faites à bord ?

C'est assez évident, non? Vous êtes Pénélope Victoria Rose Elizabeth Stabbing, la fille du Capitaine Rück Stabbing. Depuis la mort de votre mère, c'est lui qui vous a élevé, choyé, formé...un peu trop même. Son éducation a fait de vous une hôtesse hors-pair, toujours prête à rendre service. Pourtant on vous a toujours assigné la garde des enfants ou du troisième âge ! Vous ne côtoyez jamais d'hommes entre douze et soixante ans - à part les membres de l'équipage bien sûr. Au début, tout cela vous semblait normal mais, au fil des ans, ç' en est devenu tellement pesant que vous songiez sérieusement à tout laisser tomber. Après tout, vous êtes majeure depuis quinze jours, non? Vous vous enlisiez dans la routine quand le bonheur c'est présenté à vous sous la forme de Pablo-Juanito San Martino. Ah...Pablo! Vous l'avez rencontré Lundi dernier, le 9 février à Acapulco, au cours d'une de ces escales en compagnie de Jodie. Comme à son habitude, elle est allée s'encanailler dans un bar louche tandis que vous êtes partie faire du shopping. Au premier regard, ce fut le coup de foudre. Il vous a suivi jusque dans une sombre ruelle et là, au lieu de vous refaire le portrait à coups de rasoir, il vous a fougueusement embrassé, s'est mis à genoux et vous a demandé en mariage. Vous avez vécu avec lui six heures d'amour passionné. Il vous a fait visiter la ville comme jamais vous ne l'aviez vue, dénichant des petites criques de sable fin à deux pas des gratte-ciels. Il vous a emmené chez lui, vous a présenté à sa mère... Mais vous deviez rentrer sur le *Pacific Queen*. Trop pauvre pour se payer le billet, Pablo vous a promis qu'il trouverait un moyen de s'introduire à bord. Vous vouliez l'en dissuader, connaissant le sort réservé aux clandestins mais, avant de partir, un gamin vous a remis un billet. Pablo vous rejoindrait au bout de deux nuits à bord, caché dans un container rouge à rayures noires.

## Le bonheur complet, non?

Le soir du Mercredi 11 février, vous êtes allée au rendez-vous. Pablo ne voulant pas sortir, vous avez forcé le container au pied de biche et à la pince-monseigneur. La caisse ne contenait

qu'une sorte de glacière fumant abondamment. Votre sens pratique prenant le dessus, vous avez pris bien garde de ne pas l'ouvrir et l'avez cachée dans la chambre froide de la cuisine. Vous avez pleuré comme une madeleine pendant toute une journée puis, le travail et la belle gueule du DJ aidant, vous vous êtes calmée et espérez encore recevoir des nouvelles de Pablo un jour. Sans lui, la soirée de votre père semblait déjà bien morose mais alors maintenant...

## Et Maman?

Justement, l'arrivée -et le départ précipité- de Maman n'ont pas arrangé les choses: pendant toute la croisière, vous avez été aux petits soins pour elle et jamais un mot de remerciement. Si votre père est si coincé avec vous c'est sans doute à cause d'elle. Elle a fait de lui un bon chien-chien et vous ne comptiez pas subir le même sort. Vous prépariez une hypothétique vengeance quand hier, votre père est venu vous parler dans votre cabine, les larmes aux yeux. Maman était morte. Sur le coup, vous avez pensé "tant mieux" mais vous commencez à regretter ce geste: elle ne méritait pas ça et semblait encore en forme l'avant-veille...

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

Comme tout les ans, Papa invite ses plus fidèles collègues ainsi que les tous nouveaux à son anniversaire. Vous verrez donc, en plus de votre père:

Jodie Waco, la directrice de croisière, votre confidente de toujours. Elle vous sert souvent de grande soeur, parfois de ma-



man et le plus souvent d'esthéticienne. Elle a parfois aidé à faire vos devoirs de maths (vous suivez des études de commerce par télé-enseignement) . Tous les membres de l'équipage semblent l'apprécier beaucoup.

**Le doc**, un homme très gentil, un peu dragueur avec les passagères mais serviable. C'est lui qui vous a fourni des pilules contraceptives après que vous l'ayez tanné pendant deux heures à votre retour d'Acapulco.

**Moses Jefferson** aussi est sympa. C'est un rigolo, toujours un bon jeu de mots ou un bon conseil au coin des lèvres. Il fait des cocktails vraiment ravageurs.

**Golfeur**. Il est gentil. Parfois servile, vous le soupçonnez d'être comme ça avec vous seulement parce que vous êtes la fille du capitaine.

**DJ Wladimir from Béziers**. un bôôô gosse. Pas particulièrement sympa ni causant mais il a un si petit postérieur...il vous en ferait presque oublier Pablo.

**Javier Villalobos**. le nouveau chef de la sécurité. Vous ne l'avez pas encore côtoyé mais ce gars là est un individu dangereux. Si Pablo n'a pas réussi à monter à bord, c'est sans doute à cause de lui...

**Stéphane Mouette**: le nouveau cuisinier français est excellent mais aussi invisible que le chargé de sécurité. En une semaine de croisière, vous ne l'avez pas aperçu une seconde.

## Ca commence quand?

Suite au décès de Maman, l'anniversaire de Papa semble rapidement se transformer en interrogatoire par le Commissaire Windmill.

Au cours de cette soirée, vous comptez bien:

- découvrir qui a fait ça à Maman. Vous ne savez pas comment vous y prendre, mais vous savez que votre père est capable de tout si on ne trouve pas le responsable de ce crime.

- empêcher que votre père ou Golfeur apprennent votre histoire avec Pablo (le second cafterait tout au premier).

- Vous attirer les faveurs du commissaire Windmill. Apparemment bourru, cet homme semble très sensible aux qualités d'une bonne maîtresse de maison. Il pourrait se montrer généreux si vous vous montrez une hôtesse efficace et attentionnée.

Enfin, vous allez quand même essayer de vous amuser!

## Comment se la jouer?

En tant qu'adolescente, vous hésitez constamment entre deux attitudes: papa vous prend pour une gamine et Pablo vous prenait pour une femme. Vous vous comportez alternativement comme l'une ou l'autre selon la personne à qui vous parlez.

Côté look, c'est tailleur ou chemisier/jupe plissée et un petit badge "Pénélope -votre hôtesse-". Vous arborez également un sourire à toute épreuve.

## Vos répliques:

-Salut, moi c'est Pénélope! Tu veux faire le tour du bateau?

-Oui madame, le docteur pourra faire quelque chose contre vos rhumatismes!

- Moses, un lait-fraise pour la 6, un funka-orange pour la 2 et un triple blue lagoon pour moi!

## Vous savez en faire des choses!

### *Fouiller dans les dossiers du personnel (1 P.F.):*

Vous savez où votre père range les dossiers confidentiels des employés. En échange d' *une petite faveur*, le Commissaire Windmill fermera les yeux assez longtemps pour que vous puissiez en consulter un.

### *Envoyer Juanita fouiller un pont (2 P.F.):*

Le *Pacific Queen* est un grand navire mais cette femme de ménage le connaît comme sa poche. En échange de *deux petites faveurs*, le Commissaire Windmill vous laissera la contacter. Elle s'en ira prestement fouiller le pont de votre choix (voir le plan ci-joint) et vous remettra l'objet de ces recherches quelques minutes plus tard.

### *Radio-Ragots (2 P.F.):*

Raul est croupier au Casino de bord depuis cinq bonnes années et connaît tous les petits secrets du *Pacific Queen*. Il aura peut-être une info croustillante à vous révéler sur l'un des protagonistes de cette sombre histoire. En échange de *deux petites faveurs*, le Commissaire Windmill vous laissera lui passer un coup de fil.



# Jodie Waco

## -votre Directrice de Croisière-

**compétente, orgueilleuse, nymphomane**

### On peut savoir ce que vous faites à bord ?

Votre travail. Et un peu plus. Directrice de croisière englobe pas mal d'activités: concevoir la décoration, faire la potiche au tournoi de shuffle-board, assister au casting des hôtesse, faire la potiche dans les soirées dansantes, planifier les excursions à Acapulco pour le troisième âge, faire la potiche à la table du commandant, indiquer où se trouve le pont Rubis, tout ça sans oublier de changer de robe trois fois par jour.

Mais comment avez-vous donc pu en arriver là? Vous étiez l'une des plus brillantes étudiantes de l'Université de Berkeley (U.S.A.), section génétique. Vous étiez spécialisée dans un domaine de pointe, le genre de découverte qu'on ne communiquera pas au public avant une bonne dizaine d'année. Votre dada, c'était les transposons photosensibles: des séquences d'ADN qui, introduites dans les gènes de certaines bactéries et sous certaines conditions lumineuses induisaient des mutations précises et définies. Vous étiez donc en mesure de créer des mutants à la demande.

### Le bonheur complet, non?

Mais personne ne voulait vous octroyer le moindre cent. On ne vous a consacré qu'un seul article (dont vous conservez de nombreuses copies) et encore, dans le journal de la fac ! Votre Q.I. ne semblant pas intéresser le monde scientifique, vous avez changé de méthode de financement. Vous ne comptiez plus les éminents scientifiques et autres industriels qui sont passés dans l'arrière-salle de votre laboratoire. En trois mois, vous aviez trouvé une douzaine de mécènes et vos travaux allaient enfin pouvoir commencer. Vous y aviez également gagné une sacrée réputation de fille facile. Et quand vous avez refusé les avances du doyen de l'Université, celui-ci vous menaçait d'expulsion. Vous l'avez envoyé paître, bien sûr. Le lendemain, un de vos laborantins remettait au doyen les enregistrements de la caméra-espion qu'il avait placée dans la pièce suite à vos absences répétées en virile compagnie. Le surlendemain, vous quittiez l'Université, et vous engagiez comme hôtesse sur le *Pacific Queen*. Trois nuits

plus tard, le Capitaine Rück Stabbing vous nommait Directrice de Croisière.

Depuis, dans ce milieu fermé qu'est le *Pacific Queen*, vos talents ont fait des ravages.

### Et Maman?

Maman fut quelqu'un de très important pour vous. La mère du Capitaine Stabbing fut la cause de toutes ces petites frustrations qui l'ont si facilement fait succomber à la tentation. Pour cela, vous la remerciez. Par contre elle vous a entièrement gâché la croisière. "Jodie faites-ci, Jodie faites-ça!" elle ne vous a pas lâché d'une semelle, en vous traitant comme une bonniche. Vous, Jodie Margareth Ysaly Waco, la véritable reine du *Pacific Queen*! D'accord, elle était bien conservée mais quand même, c'était pas la modestie qui l'étouffait. Quelqu'un devait la remettre à sa place. Vous aviez donc mis au pont une petite vengeance. Vous avez patiemment ouvert ses gélules de "bio-énergance anti-vieillessement" pour remplacer leur contenu par du laxatif hyper puissant dérobé chez le doc: elle allait passer le reste de la croisière pliée en deux. Hélas, le lendemain, un matelot vous annonçait qu'on l'avait retrouvée morte sur le pont Eole. Objectivement, elle ne méritait pas ça. Alors maintenant, avec ce flic, vous allez essayer d'avoir l'air aussi innocente que possible parce qu'on ne sait jamais, ce type pourrait bien imaginer quelque chose.

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

Votre hôte, le Capitaine Stabbing (dont c'est le quarante-



cinquième anniversaire ce soir) est un bel homme, encore très vigoureux. Vous avez vécu avec lui quelques étreintes passionnées et il vous en a été reconnaissant. Il se comporte un peu comme votre père en public.

**Pénélope Stabbing**, sa fille, est une petite mignonne qui, avec l'âge, semble gravement se dévergondner. Vous lui servez de confidente et de grande soeur: élevée par son père, elle manque parfois d'affection.

**Le doc**: incontestablement le meilleur coup du bateau. Un peu vieillissant mais c'est un ami sur lequel on peut compter quand tous les autres ne pensent qu'à vous faire des blagues ou vous mettre dans leur couchette (ou les deux pour Moses).

**Moses**, est justement votre amant du moment. En véritable amoureux transi, il croit être le seul et l'unique. Laissez le espérer, il pourra toujours vous être utile.

**Golfeur** est le bouffon de bord. Heureusement qu'il est ultra-compétent dans son job d'intendant sinon il aurait été viré depuis longtemps pour débilité profonde. Un sens de l'humour complètement nul, le charme d'un coelacanthé et autant d'imagination qu'un scénariste de Jurassic Park.

**DJ Wladimir from Béziers**: un mignon petit minet au postérieur bien musclé qui résiste encore à vos avances.

**Javier Villalobos**: aux dires de vos subordonnées un bel étalon Latino. Vous attendrez peut-être quelques jours avant de vous jeter dessus. Ou quelques heures...

**Stéphane Mouette**: jamais vu mais c'est une recrue précieuse: la nourriture à bord n'a jamais été aussi bonne ni équilibrée. Vous avez arrêté le Skinny Quick depuis qu'il est à son poste.

## Ca commence quand?

Suite au décès de Maman, la soirée semble rapidement se transformer en interrogatoire par le Commissaire Windmill.

Au cours de cette soirée, vous comptez bien:

- vous disculper. Vous ne savez pas comment vous y prendre, mais vous savez que le meilleur moyen pour que le flic vous laisse tranquille est encore d'apporter des preuves de votre innocence (ou de la culpabilité d'un autre).

- éviter qu'on apprenne votre relation avec Moses, vos autres amants n'apprécieraient sans doute pas.

- vous attirer les faveurs du commissaire Windmill. Apparemment bourru, cet homme semble très sensible aux qualités d'organisatrice: il pourrait se montrer généreux si cette soirée d'anniversaire se passe le mieux du monde (décoration, cotillons, timing, bougies...) et n'oubliez pas que c'est également la Saint Valentin.

Enfin, vous allez quand même essayer de vous amuser!

## Comment se la jouer?

Vous êtes, comme le disent les anglais, la "femme fatale". Séductrice, manipulatrice, pas une once de vertu ni de pitié, par-

fois un peu d'attachement. Vous êtes aussi assez imprévisible et pouvez changer de comportement en quelques secondes.

Côté look, deux options: soit employée modèle (jupe plissée/ chemisier ou tailleur et petit badge "Jodie, votre Directrice de Croisière"), soit tenue de chasse nocturne (robe fendue hyper décolletée, maquillage limite vulgos..).

## Vos répliques:

-Nous sommes arrivés à Acapulco! Les excursions partiront à 14h00, 15h30...

-Pénélope, je t'avais dit "léger" le fard à paupières...

-Tu sais que...(battement de paupière)...tu me troubles beaucoup et...

## Vous savez en faire des choses!

**Envoyer Cruz fouiller un pont ( 2 P.F.):**

le *Pacific Queen* est un grand navire mais ce steward le connaît comme sa poche. En échange de *deux petites faveurs*, le Commissaire Windmill vous laissera le contacter. Il s'en ira pres-tement fouiller le pont de votre choix (voir le plan ci-joint) et vous remettra l'objet de ces recherches quelques minutes plus tard.

**Espionner ( 1 P.F.):**

Avec votre air de ne pas y toucher et vos incessants aller-retours dans tout le bateau, vous connaissez quelques coins tranquilles où l'on peut voir et entendre un certain nombre de choses. En échange d' *une petite faveur*, le Commissaire vous laissera épier la prochaine action de la personne de votre choix.

**Sens de l'observation ( 2 P.F.):**

vous gardez de vos études un esprit très critique et des capacités d'analyses exceptionnelles. Vous savez ainsi percer les trois principaux traits de personnalité de quelqu'un et reconnaître deux marques d'aspirine différentes par la texture de leurs comprimés. Parlez-en au Commissaire Windmill qui vous laissera faire vos petites déductions contre *deux petites faveurs*.



# Moses Jefferson -votre Barman-

blagueur, comploteur, sympathique

## On peut savoir ce que vous faites à bord ?

Un bien beau métier. Vous adorez être barman. Du pont Eole à la Taverne des Pirates, les clients ne cessent de chanter vos louanges. Ils vous aiment et vous aimez ça. Ce qui fait souvent de vous le confident des jeunes mâles désemparés et des maris torturés par les questions de l'amour. Vous n'avez la plupart du temps pas la moindre idée de ce qu'il faudrait leur dire alors vous vous contentez de prodiguer les mêmes conseils machos à un peu tout le monde. Et adienne que pourra. En fait, votre truc, c'est les blagues. Avec Golfeur et parfois Jodie, vous n'arrêtez pas. Que ce soit planquer les galons du capitaine au fin fond de la cale ou organiser des vols de petites culottes chez le personnel féminin, vous êtes toujours partant. Vous réservez vos jeux de mots pour les passagers et êtes un fan de "Monsieur et Madame.... ont un fils".

Enfin, il vous arrive parfois de pousser la chansonnette aux soirées Karaoke de bord. En bref, vous adorez tous les plaisirs de la vie et ceux, quels qu'ils soient. De plus, vous venez de faire une nouvelle conquête. Jodie, la Directrice de Croisière, votre collègue de toujours est enfin tombée dans vos draps. Pour l'instant, vous gardez le secret, mais il faudra bien qu'un jour tout le *Pacific Queen* reconnaisse que le Casanova du vingtième siècle, c'est Moses Luke Ibrahim Jefferson, et personne d'autre!

## Le bonheur complet, non?

A peu de choses près. D'abord, vous avez un rhume. Vous êtes sous antibiotiques, éternuez tout le temps et consommez trois paquets (de mouchoirs) par jour. En plus, Vous avez commis deux grosses bêtises: une simple et une triple.

La simple, c'est que vous avez perdu vos économies à la roulette du Casino de bord: vous êtes ruiné.

Et la triple c'est à la fois:

-une grosse infraction au règlement de bord car vous avez eu des rapports avec une passagère.

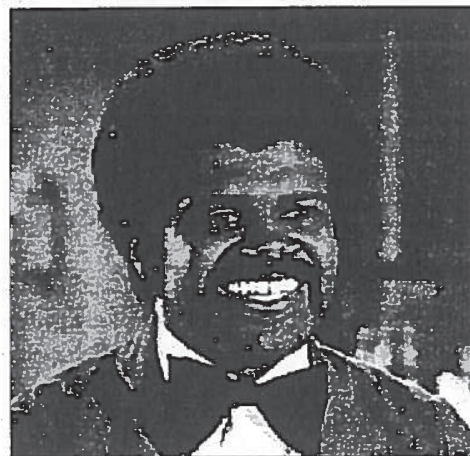
-une grosse infidélité car, ainsi, vous avez trompé votre douce et tendre Julie.

-une méga-boulette car ladite passagère était la mère du Capitaine Stabbing.

## Et Maman?

Non pas que vous soyez tombé amoureux de cette très sensuelle vieille dame, mais, le soir du Mercredi 11 février, après un dîner un peu arrosé, vous l'avez escortée jusqu'à sa cabine (Pr104). Là, elle vous a fougueusement embrassé. Vous avez commencé à lui parler pour éviter qu'elle se jette sur vous. Tout y est passé: votre enfance dans la banlieue de Cleveland, le football américain, votre passé de Chippendale. A ces mots, les yeux de Maman se sont illuminés et elle a voulu vous voir à l'oeuvre. En échange d'une nuit de spectacle et d'amour, elle vous couchait sur son testament. Vous avez refusé pendant une demie heure, puis l'alcool et l'état de votre compte bancaire aidant, vous avez succombé. Pour fêter ça elle s'est éclipsee, est revenue dix minutes plus tard des bouteilles de vodka, de champagne et du caviar sous le bras. Vous n'en pouviez plus, elle a tenu parole, vous avez tenu toute la nuit, et au petit matin, vous vous êtes éclipse. Vous avez eu une gueule de bois pas possible et ne conservez que des souvenirs très flous de ce qui c'est passé cette nuit là. Elle vous a rejoint le surlendemain (Vendredi 13 février) sur le pont Eole vers 10h30 et, au moment d'enlever son peignoir, est devenue toute verte et s'est effondrée, la tête dans la piscine.

Le docteur, présent sur le pont, a aussitôt accouru mais il était trop tard: Maman était morte.



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

Ce soir, le Capitaine Stabbing fête son quarante-cinquième anniversaire. Il va encore manier l'abus de pouvoir comme certain la batte de base-ball ou vous le shaker. Vous le saviez déjà macho, sadique et colonialiste, mais là ça devient personnel: des mauvaises langues insinuent qu'il aurait une liaison avec votre bien-aimée. Vous la pardonnez, la pauvre créature, et quant à lui, la mort de sa mère semble l'avoir affecté au plus haut point. Pour la vengeance, on attendra peut-être un peu.

Pénélope, la fille de Stabbing est assez sympa vu son facho de père et vous parvenez parfois à la faire rire. D'ailleurs, elle a depuis peu tendance à se dévergondner...

Jodie Waco est si belle, si douce et en même temps si perverse parfois. Vous ne savez pas ce qui vous retient de l'épouser...peut-être son quatorzième refus?

Le doc est un type sympa, de bon conseil et assez large dans ses distributions de préservatifs ou de somnifères selon vos besoins. Malgré son air d'intello frustré, ce gars vous fait presque de la concurrence en matière de conquête féminine !

Golfeur est aussi un mec cool: avec lui, c'est la rigolade assurée. Vous montez de supers gags pour piéger les autres membres de l'équipage et c'est toujours lui qui prend.

DJ Wladimir from Béziers: ce petit nouveau est un vrai crâneur antipathique.

Javier Villalobos est le nouveau chef de la sécurité. Vous ne l'avez jamais vu mais il paraît qu'il fouille les cabines de l'équipage pour vérifier si tout est conforme au règlement.

Stéphane Mouette est le nouveau chef tout court. Ce gars là est un dieu de la bouffe. Comme on vous vire dès que vous le cherchez dans sa cuisine, ce soir sera l'occasion de faire connaissance.

## Ca commence quand?

Suite au décès de Maman, la soirée semble rapidement se transformer en interrogatoire par le Commissaire Windmill.

Au cours de cette soirée, vous comptez bien:

- vous disculper. Vous n'avez jamais voulu la mort de Maman et le meilleur moyen d'en persuader le flic est de lui trouver un coupable.

- éviter que le Capitaine apprenne votre relation avec Jodie et que personne n'apprenne votre relation avec Maman.

- vous attirer les faveurs du commissaire Windmill. Apparemment bourru, cet homme semble très sensible à vos dons de barman: il pourrait se montrer généreux si vous faisiez preuve de doigté en offrant à chaque invité (lui compris) une boisson différente ou des cocktails de votre cru.

Enfin, vous allez quand même essayer de vous amuser!

## Comment se la jouer?

Vous êtes blagueur. Les jeux de mots, les contre-petters douteuses, vous adorez. Apprenez-en une bonne dizaine et ressortez-les au cours de la soirée. Vous pouvez également monter une ou deux farces avec vos complices. Enfin, n'oubliez pas votre rhume!

Côté look, vous avez deux uniformes au choix: veste courte, chemise blanche, noeud papillon et pantalon noirs ou pirate des 70's (chemise bouffante col "pelle à tarte", gilet noir voire bandeau). Vous avez également une caractéristique de votre pays d'origine: nombreux bijoux celtiques, coiffure afro ou gmina et accent rital...N'oubliez pas votre shaker.

## Vos répliques:

-Eh, salut! Ca boume? Tu prends quelque chose?

-Ah mon avis, vous devriez lui montrer qui c'est, le mâle!

-Monsieur et madame "Teuzmanie" ont un fils, comment s'appelle-t-il? Gédéon!

## Vous savez en faire des choses!

*Envoyer Todd fouiller un pont (2P.F.):*

En échange de *deux petites faveurs*, le commissaire Windmill vous laissera demander à votre serveur préféré de fouiller un des ponts du bateau.

*Mélange très spécial (4P.F.):*

Le Commissaire vous autorise, contre *quatre petites faveurs*, à rajouter une petite poudre de votre cru dans les boissons que vous servez pour faire parler une personne. Ainsi droguée, la victime est obligée de se "lâcher" et de répondre "vrai" à une question.

*Radio-Ragots (2P.F.):*

A votre bar, on en entend des vertes et des pas mûres...contre *deux petites faveurs*, le Commissaire vous laissera téléphoner à Malcolm, votre remplaçant à la Taverne des Pirates.



# "Golfeur" Bo Smith -votre intendant- complexé, 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 leur 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 oeuvre 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 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 réelle 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.

## **Ca 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...

- éviter 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...

Côté look, vous portez l'uniforme de pont (casquette, chemise, bermudas, chaussettes et chaussures, le tout blanc comme neige) ou de soirée (chemise blanche, noeud papillon, pantalon et chaussures noirs). 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 (2P.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'oeil.

*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*.



# "Doc"

## Jeremiah Steinberg

### -votre Docteur-

séducteur, blasé, intelligent

### On peut savoir ce que vous faites à bord ?

Quelle question! Votre boulot bien sûr! Et quel boulot: panser les gamins qui se sont ouverts quand les infirmières ne sont pas là, distribuer des quantités astronomiques de comprimés contre le mal de mer, d'alka-seltzer quand la soirée de la veille était réussie et écouter les jérémiades des vieilles qui n'arrivent pas à se relever de leur transat. Parfois, tous les deux ou trois ans, une intervention excitante s'offre à vous: accouchement sur le pont Floral, opération de l'appendicite dans votre infirmerie de 6m<sup>2</sup>, l'aventure quoi! Quand on a été élu meilleur interne des Etats-Unis, on peut s'attendre à une vie exaltante!

Il faut dire que vous auriez adoré rester chirurgien. Manque de pot, vous étiez à l'époque plus intéressé par faire fortune qu'apprendre par coeur les noms des lobes pulmonaires. D'où vos petites combines pour fournir de la morphine à des gens très généreux. Tout allait bien jusqu'au jour où le doyen de la Faculté de Médecine du Connecticut vous a pris la main dans le sac -au sens propre du terme. Eut égard à vos qualités humaines, médicales et au poste de sénateur de votre père, vous n'avez pas été radié de l'ordre des médecins mais aviez interdiction d'exercer dans aucun hôpital public digne de ce nom aux Etats-Unis. D'où votre poste ci.

### Le bonheur complet, non?

C'est vrai que le *Pacific Queen* est une bonne planque. Pas grand chose de passionnant à faire mais les flics vous laissent tranquille au moins. Vous avez donc recommencé votre petit trafic, avec la pègre d'Acapulco cette fois. Le truc est simple: une fois le cargo passé aux douanes mexicaines, vous arrivez avec votre trousse à pharmacie pleine de drogue. Vous n'êtes plus fouillé depuis huit ans car les douaniers vous connaissent et vous êtes toujours très généreux. Vous cachez la poudre dans un container spécial (une caisse à double fond hermétique) dans la cale et le tour est joué. Vous n'avez plus qu'à attendre tranquillement la fin de la croisière, récupérer votre dope et la fourguer à votre contact de Los Angeles.

### Et Maman?

Maman vous tapait sérieusement sur les nerfs: adepte de l'auto-médication, toujours collée dans votre bureau, à regarder comment vous travailliez, si vous preniez bien soin de son fils et patati et patata.

Vous vous seriez bien passé de sa présence mais de là à la retrouver morte au bord de la piscine! Il faisait beau, pas trop chaud, et elle s'est écroulée, sous vos yeux, sur le parquet du pont Eole. Et ce flic qui est apparu quelques minutes plus tard, l'arme au poing! Forcément, pour mener son enquête, il fouine partout et ça n'arrange pas vos affaires. Hier soir, vous avez donc déplacé votre stock de coke vers une cachette du pont Céleste, bien plus sûre qu'un simple container dans la cale. Enfin, quelque chose vous turlupine: ce Commissaire Windmill ne vous a pas laissé examiner le cadavre correctement. Vous n'êtes pas légiste, d'accord, mais pourquoi vous écarter du corps?

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

Le Capitaine Stabbing est quelqu'un de bien. Vous étiez ensemble au lycée et il vous a engagé dès votre sortie de la fac. Vous pouvez lui faire confiance. Avec ses airs de général sur le retour, il est assez peu subtil mais a quand même su vous éviter le chômage.

Pénélope Stabbing: la fille du Capitaine a toujours été mignonne et elle devient même appétissante. Malheureusement, ses charmes semblent promis à quelqu'un d'autre puisqu'elle vous a demandé des pilules contraceptives lors de votre escale à Acapulco. Vous n'avez rien dit à son père.



Jodie Waco. Vous en avez connu des extases avec Jodie, alors qu'elle venait d'être nommée Directrice de Croisière. Depuis elle s'est lassée, mais elle revient encore parfois vers vous lorsque d'autres hommes la déçoivent. En se moment, elle semble avec Moses mais vous ne lui en tenez pas rigueur. Vous avez à peine le temps de dormir entre les vieilles qui font des malaises, les gamins qui se noient dans les piscines et les épouses esseulées qui viennent chercher un peu de chaleur humaine dans vos bras.

Moses Jefferson, le barman, est un type cool. Sacré blagueur, il vous considère plus comme un intello que comme son principal rival en amour...s'il savait!

Golfeur est le surnom de l'intendant de bord. Une vraie calculatrice sur patte et naïf avec ça. Amusant.

DJ Wladimir from Béziers: jamais vu. Vous n'avez même pas son dossier médical.

Javier Villalobos: idem, sauf que son dossier est du genre plutôt complet (cinq brochures, diverses fractures et cicatrices). Ce gars là doit-être sacrement maladroït ou alors ultra-violent.

Stéphane Mouette: comme Wladimir. Sauf que lui se rend utile. Depuis son arrivée à bord, la nourriture est excellente.

## Ca 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:

- découvrir qui a fait ça à Maman. C'est le meilleur moyen pour que le flic et votre conscience professionnelle vous laissent tranquille.

- éviter que qui que ce soit (et surtout pas le flic) apprenne l'existence de votre petit trafic. Là, vous risquez très gros.

- vous attirer les faveurs du commissaire Windmill. Apparemment bourru, cet homme semble très sensible quant à la santé de chacun: il pourrait se montrer généreux si vous lui fournissiez un rapport médical sommaire (à vous de voir sous quelle forme) sur chaque invité (lui compris).

Enfin, vous allez quand même essayer de vous amuser!

## Comment se la jouer?

Vous n'êtes plus tout jeune mais votre charme fait des ravages à bord. Rares sont les femmes qui, mariées ou non, ont pu vous résister. Sous des dehors de rat de bibliothèque, votre sourire et votre voix chaude sont vos principaux atouts au cours de cette soirée.

Habillez vous en uniforme de pont (chemisette, bermuda, chaussettes et chaussures blanches) ou de soirée (chemise blanche, noeud papillon, pantalon et chaussures noirs). Si vous ne portez pas de lunettes mettez en des fausses (pas trop flashy). Munissez vous d'une seringue en plastique (SANS AIGUILLE) et d'autres ustensiles médicaux si vous le désirez.

## Vos répliques:

-Non madame, ce n'est pas un virus, c'est un excès de moules marinières!

-Vous dansez? Je n'ai jamais su résister aux charmes des yeux (mettre ici la couleur idoine).

-Alors Golfeur, vous ne semblez pas dans votre assiette, une petite piqure?

## Vous savez en faire des choses!

*Envoyer Emma fouiller un des ponts (2 P.F.):*

Cette petite aide soignante pourra farfouiller dans le bateau à votre place puisque le Commissaire Windmill semble peu disposé à vous laisser sortir. En échange de *deux petites faveurs*, il vous remettra ce qu'Emma a pu trouver d'étrange ou d'intéressant.

*P'tite piquouse? (4P.F.):*

Vous êtes venu à la soirée avec une fiole de penthatol (du sérum de vérité) et une seringue (SANS AIGUILLE). Le Commissaire vous a confisqué la fiole mais vous laissera remplir votre seringue contre *quatre petites faveurs*. En aspergeant la peau d'une personne, vous pouvez l'obliger à répondre "vrai" à une question de votre choix.

*Diagnostic (2P.F.):*

Vous n'êtes pas médecin pour rien! En observant quelqu'un ou quelque chose pendant trois minutes complètes, le Commissaire vous laissera faire toutes vos petites analyses contre *deux petites faveurs* et vous communiquera vos conclusions.



# Javier Villalobos

## alias Pablo-Juanito San Martino

**-votre Chef de la Sécurité-**

**idéaliste, impulsif, stressé**

### On peut savoir ce que vous faites à bord ?

Officiellement, Chef de la Sécurité. Officieusement, passager clandestin. Vous n'êtes pas Javier Villalobos mais Pablo-Juanito San Martino, un petit loubard sud-américain. Né dans la campagne brésilienne vous avez quitté votre famille à l'âge de onze ans pour aller faire fortune aux Etats-Unis. Passager clandestin à bord d'un cargo, votre périple s'est arrêté prématurément à Acapulco quand les douaniers fouillèrent le navire. Après trois mois de maison de correction, vous êtes rentré de plein fouet dans la vie active Acapulcaise. Vous dormiez dans les rues, faisiez tous les petits jobs qui s'offraient à vous. Pendant des années, vous avez ainsi ciré des chaussures, lavé des pare-brises, vendu des journaux, tenu des portes, volé des portefeuilles et, plus récemment, dealé du crack et estropié des vieilles dames. Vous n'êtes pas un mauvais bougre mais il faut bien se rendre à l'évidence: à Acapulco, le crime paie pourvu qu'on se montre malin et qu'on s'adresse à la bonne personne.

Vous êtes tombé sur Carlos Marquez, un gros bonnet qui vous avait pris sous son aile et semblait vouloir faire de vous, à plus ou moins long terme, son bras droit en affaires. Pour l'instant, vous vous contentiez de relever les compteurs de ses filles et mettre de l'ordre dans les -fréquents- conflits d'intérêts entre dealers. Tout cela ne se passait pas trop mal, vous aviez même fait venir votre famille, jusqu'à ce 9 février.

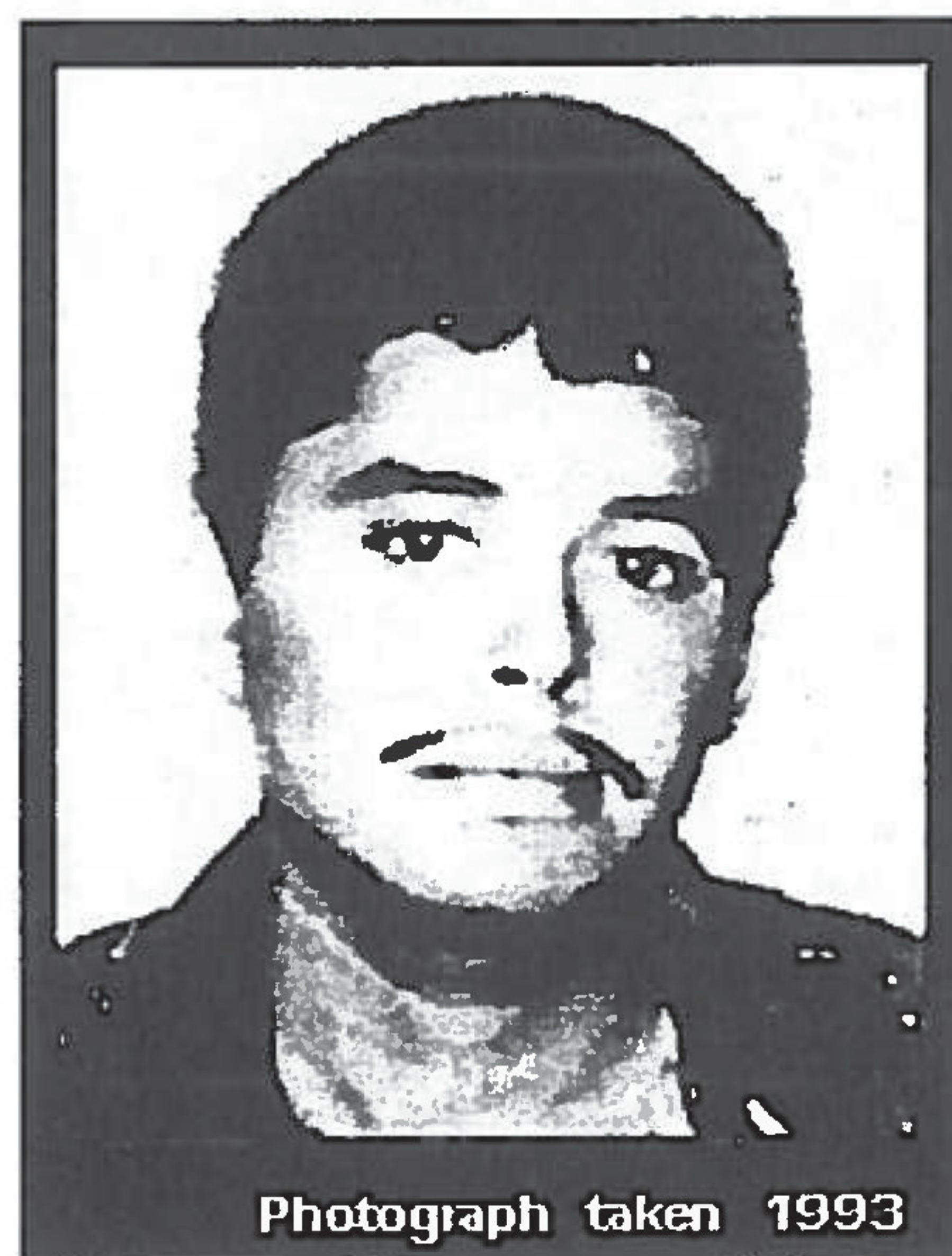
Vous étiez tranquillement en train de siroter une tequila sunrise quand elle est apparue. Si belle dans sa jupe d'été, les cheveux flottant au vent et un visage innocent qui vous a fait fondre instantanément. Alors qu'elle s'engouffrait dans une impasse vous l'avez suivie. Après vous être assuré que personne ne regardait, vous vous êtes jeté à ses genoux, lui déclarant votre flamme avec tant de passion qu'elle ne pu que succomber à votre charme ravageur. Vous lui avez fait visiter la ville puis l'avez emmenée chez vous et présentée à votre mère. Vous avez ainsi vécu plus de six heures d'amours passionnées. Hélas, à la tombée de la nuit, elle dut vous quitter. Hôtesse sur le *Pacific Queen* un grand paquebot commandé par son père, elle quittait Acapulco dans les heures qui venaient. Vous avez juré de la rejoindre à bord. En effet, bien que n'ayant pas assez d'argent pour vous

payer le billet, vous saviez que votre patron trafiquait avec presque tous les navires de plaisance du port d'Acapulco. Après quelques interrogatoires musclés, vous avez obtenu d'un de ses sous-fifres les coordonnées d'un container truqué habituellement utilisé par l'organisation et suffisamment bien aménagé pour pouvoir tenir deux jours dedans. Vous avez alors envoyé un gamin porter un billet à votre aimée, lui donnant rendez-vous dans la cale, la deuxième nuit après le départ d'Acapulco. Vous vous êtes caché dans la caisse avec des provisions et un flingue (on ne sait jamais) et avez ainsi embarqué à bord du *Pacific Queen*.

### Le bonheur complet, non?

Pas exactement. Car c'est à ce moment que tout à commencé à mal tourner. D'abord, vous avez failli vous faire repérer dès votre première nuit à bord. Alors que vous étiez en train d'attaquer vos sandwiches, quelqu'un c'est approché de votre caisse. Retenant votre souffle, vous avez entendu les cadenas s'ouvrir un à un, les chaînes glisser à terre et puis le loquet de ...l'autre partie du container s'ouvrir en grinçant. On venait juste mettre ou prendre de la marchandise dans la partie "officielle" de votre cachette. L'inconnu(e) a tout refermé et s'est éloigné(e). Vous avez assez bien tenu jusqu'à la nuit suivante (le Mercredi 11 février au soir) mais là, personne n'est venu. Pénélope vous avait-elle abandonné?

N'ayant plus rien à manger et des besoins primaires à satisfaire, vous êtes sorti tout seul de votre caisse. Vous vous étiez à peine étiré qu'un type vous est tombé dessus. D'un direct du droit vous l'avez repoussé le temps de vous apercevoir qu'il portait l'uniforme du navire. Sans lui laisser le temps de se relever, vous l'avez bourré de coups de pieds et fini avec une chaîne qui



Photograph taken 1993



trainait par là. Vous l'avez déshabillé et caché le corps dans votre container. Ses papiers indiquent qu'ils s'agit de Javier Esperanzo Cristobal Villalobos, Chef de la Sécurité du *Pacific Queen*. Une couverture en béton mais aussi un gros challenge. Même si ce gars vous ressemble un peu, vous n'allez pas pouvoir rester discret bien longtemps. Vous ne pensez qu'à une chose, retrouver Pénélope et vous cacher auprès d'elle. Ce navire est immense, et l'anonymat général vous protège en même temps qu'il vous handicape. Par prudence, vous n'avez pas encore osé demander les clés de votre cabine à la réception mais un matelot vous a quand même remis (en tremblant) une enveloppe de documents pour le moins étranges.

## Et Maman?

Malgré le peu de contacts que vous avez eu avec l'équipage, et d'après ces documents, il semblerait que la mère du Capitaine Stabbing soit morte hier matin et qu'un flic d'Interpol passe son temps à interroger tout le monde. Ce n'est pas ça qui va vous faciliter la tâche mais votre absence à l'anniversaire du capitaine pourrait paraître louche et cela est une occasion inespérée de revoir Pénélope!

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

Vous ne comprenez pas très bien comment un homme peut avoir le coeur à la fête le lendemain du décès de sa mère mais bon... Peut-être que le bouleversement général et l'ambiance de deuil vous permettront de ne pas griller votre couverture trop tôt? En effet, sur la dizaine de personnes présente ce soir, il faut espérer qu'aucune ne connaît le vrai Javier Villalobos.

## Ca commence quand?

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

- ne pas vous faire griller. Pour cela, jouez votre rôle de Chef de la Sécurité à fond: fouillez tout le monde à l'entrée, inspectez les boissons, vérifiez les issues de secours...
- retrouver Pénélope et lui témoigner votre amour en dansant avec elle, lui offrant à boire...
- vous disculper: le meilleur moyen pour que le flic vous laisse tranquille, c'est de lui trouver un coupable. Au pire, si c'est le seul moyen de ne pas se faire inculper pour meurtre, vous pouvez toujours griller votre couverture.

## Comment se la jouer?

Malgré le peu de contact que vous avez eu avec l'équipage, il semble que Javier Villalobos était un homme craint. Vous vous comportez donc comme quelqu'un d'impitoyable et inquisiteur, mais limitez au maximum les conversations trop personnelles qui pourraient s'avérer dangereuses. Par contre, avec Pénélope, souvenez-vous que vous êtes amoureux!

Côté look, vous portez l'uniforme de Javier Villalobos (chemisette, bermudas, chaussettes et chaussures blanches ou chemise blanche, pantalon, cravate et chaussures noirs). Vous avez également un flingue, dissimulé sur vous.

## Vos répliques:

- Avouez que vous ne la portiez pas dans votre coeur, hum? Vous voyez ce que je veux dire?
- Tu réponds ou je me fâche?
- Pénélope! Mon coeur saigne depuis des jours...

## Vous savez en faire des choses!

### *Faire les poches (2 P.F.):*

Vous avez des années d'expérience dans ce domaine. Si vous présentez ça de manière honnête au Commissaire, il vous laissera sans doute le faire contre *deux petites faveurs*.

### *Espionner (1 P.F.):*

Depuis que vous vous cachez sur ce navire, vous connaissez de nombreuses manières d'apprendre les petits secrets des uns et des autres. Contre *une petite faveur*, le Commissaire vous laissera espionner une autre personne lors de sa prochaine visite.

### *Confisqué! (2P.F.):*

"Par mesure de sécurité", vous pouvez contre *deux petites faveurs*, demander au Commissaire de vous laisser fouiller toute personne entrant dans les appartements du Capitaine. En clair, vous pouvez empêcher un membre de l'équipage de récupérer un objet venant de l'extérieur.

# Stéphane Mouette

## alias Steven Cigale

### -votre Chef Cuisinier-

patibulaire, désagréable, efficace

#### On peut savoir ce que vous faites à bord ?

Cuisinier? Non. Vous êtes un mercenaire. Un vrai. Un dur de dur. Né en Louisiane de parents français, vos premiers vrais souvenirs sont ceux de l'orphelinat qui vous accueillit à leur mort, quand vous aviez quatre ans. Le personnel de l'orphelinat, en majorité *cajun*, fit de vous la mascotte de l'établissement en vous apprenant la "cuisine française". Vos petits camarades ne cessant alors d'émettre des doutes sur votre virilité, vous vous êtes dit que tant qu'à se la jouer français, autant y aller jusqu'au bout. Quelques leçons de savate et deux ou trois nez cassés plus tard, vous étiez également la terreur de l'établissement. Puis vous êtes entré au Rinagh Military College de Saint-Louis (Missouri). La boxe française c'était bien, mais les explosifs c'était mieux et pas si loin de la cuisine quand on y repense. Vous en êtes sorti Lieutenant-Expert en démolition, technique de guérilla et close-combat. Puis le gouvernement américain vous envoya en Afghanistan. L'enfer pour certains, une boucherie pour d'autres, mais pour vous une certitude: la bannière étoilée, c'était pas votre truc. Comment pouvait-on vouloir mourir pour un drapeau, ou le dernier toc en place? B'adrénaline? Oui! Le sport? Bien! Une vie quotidienne rigoureuse, l'amour du travail bien fait, c'est OK pour vous. Mais où vous vouliez et pour qui vous vouliez. Vous êtes donc devenu mercenaire.

De république bananière en archipel paumé, vous avez bourlingué. Et il y a 6 mois, vous en avez eu assez. La cuisine vous manquait. Mais, de retour aux Etats-Unis, et comme il était hors de question de bosser chez Mac Donald's, vous n'avez trouvé qu'un boulot bien dans vos cordes. Porte-flingue pour la mafia japonaise, les Yakusas: ça paye et c'est tranquille. Ces derniers semblent apprécier votre efficacité et le soin que vous prenez à scrupuleusement obéir aux ordres. Ce qui vous gêne un peu, c'est le manque d'information. Vous leur demanderiez la recette des sushis que ces gars vous répondraient "cet élément du dossier n'apparaît pas pour votre sécurité". Mais depuis une semaine et pour la première fois, vous joignez l'utile à l'agréable à bord du *Pacific Queen*.

Selon Takashi, votre contact, vos compétences culinaires et vos origines françaises ont fait de vous l'homme idéal pour cette mission. Le boulot est simple: jouer les grands chefs fran-

çais et attendre les ordres. Même à l'escale à Acapulco, où vous avez rencontré Takashi, rien de très passionnant ne s'annonçait à l'horizon.

#### Le bonheur complet, non?

Non. Vous ne supportez pas cette atmosphère de perpétuelle agitation qui règne sur le navire. Tout le monde semble courir dans tous les sens et cela pour un résultat médiocre. Les employés ne pensent qu'à médire les uns des autres, n'ont aucun respect de la hiérarchie et semble plus préoccupés par leur prochain rendez-vous galant que par leur travail. Vous vous êtes donc enfermé dans les cuisines et avez chamboulé tout ça. A part vos subordonnés, interdiction est faite à quiconque d'entrer dans la cuisine. Même le Capitaine semble respecter cette décision. Une fois vos petites mises au point effectuées, vous avez pu commencer à travailler. Depuis, toute l'équipe de restauration marche à la baguette et vous vous consacrez entièrement à votre oeuvre culinaire...ou presque.

Hier, vous avez enfin reçu un message codé sur votre mini-fax. Rück Stabbing, le Capitaine de ce rafiot, devait, d'après Takashi, convoier un "paquet" pour vos patrons jusqu'au port de Mazatlan au Mexique. Malheureusement, un homme de Takashi aurait retrouvé un échantillon du dit paquet flottant dans la rade d'Acapulco. Si le Capitaine a doublé les Yakusas, vous deviez le ramener vivant sur un pont du navire à l'arrivée à Mazatlan, un comité d'accueil vous y attendrait. Sinon, vous deviez découvrir qui avait fait le coup.

Puis, vers 11h00, votre chef de salle vous a annoncé la nouvelle: Victoria "Maman" Stabbing était morte.



## Et Maman?

Vous êtes désolé pour la pauvre dame mais:

- 1) vous ne l'aviez jamais vue.
- 2) vos aides-cuisiniers ne semblaient pas la porter dans leur cœur
- 3) un flic d'Interpol a surgit d'on ne sais où et a entrepris de passer le bateau au peigne fin.

C'est là que ça ne va plus. Comment voulez vous exercer la moindre pression sur quelqu'un en présence d'un poulet? Vos employeurs se font d'heure en heure plus pressants et puisque vous devez tirer les vers du nez de ce pauvre orphelin, autant le faire tout de suite.

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

Le Capitaine Rück Stabbing vous a invité à sa soirée d'anniversaire. Il semblerait que la crème de la crème de l'équipage y soit présente. Et il vous a chargé de la bouffe.

Vous ne connaissez personne directement à par le barman, un certain Moses Jefferson qui selon vos aides est un sacré rigolard. Toujours d'après eux, c'est la tradition que les cinq plus anciens employés et les petits nouveaux soient invités à cette fête. Ils y sont tous passés et il semblerait que les réceptions du capitaine soient réputées pour le bon goût raffiné du maître de maison. A vous donc de vous montrer digne d'une telle soirée.

Enfin, pour vous, ce qui compte, c'est que le Capitaine soit là et disposé à répondre à vos questions.

## Ca commence quand?

Suite au décès de Maman, la soirée semble rapidement se transformer en interrogatoire par le Commissaire Windmill. Au moins, vous allez pouvoir répondre à ses questions en toute bonne foi.

Au cours de cette soirée, vous comptez bien:

- vous disculper. Le meilleur moyen pour que le flic vous laisse tranquille est de lui trouver un coupable. Après tout, il se pourrait qu'il vous aie déjà à l'oeil...
- savoir si Stabbing a bien balancé quelque chose à la flotte et agir en conséquence.
- vous attirer les faveurs du commissaire Windmill. Apparemment bourru, cet homme semble très sensible à vos dons de cuisinier: il pourrait se montrer généreux si la nourriture de cette soirée est à son goût.

## Comment se la jouer?

Vous n'êtes pas du genre sociable. Vos relations humaines se limitent à des rapports de force. Ne souriez pas, sauf pour terroriser vos interlocuteurs. Gardez toujours votre calme et restez, quoi qu'il arrive, concentré sur la mission.

Côté look, vous avez décidé de faire simple et pratique: marcel, pantalon, tennis et toque, le tout blanc comme neige. Vous vous gominez les cheveux en arrière. Pas un poil ne doit dépasser. Vous avez également apporté un flingue (on ne sait jamais).

## Vos répliques:

- Toi, ta gueule!
- Me force pas à utiliser la force...
- Et là tu rajoutes un pincée de sucre glace...doucement!

## Vous savez en faire des choses!

### *Envoyer Mark fouiller le navire (2 P.F.):*

Ce petit serveur semble connaître le bateau comme sa poche. Le Commissaire Windmill vous laissera le contacter en échange de *deux petites faveurs*.

### *Faire les poches (2 P.F.):*

Dès votre plus jeune âge, vous avez arrondi vos revenus en subtilisant de menus objets à vos congénères. Le Commissaire Windmill vous laissera commettre ce petit forfait contre *deux petites faveurs*.

### *Braquer (variable):*

Vous portez une arme. Le commissaire le sait et ne vous laissera en aucun cas l'utiliser. Par contre, il vous laissera effrayer quelqu'un avec contre *quatre petites faveurs*. Celui-ci sera obligé de répondre vrai à une question. Autre option, en payant *deux petites faveurs*, la victime doit réaliser une action de votre choix (s'il en a la possibilité, et à vous de lui fournir les faveurs). Par mesure de sécurité, vous avez laissé vos chargeurs dans votre cabine, dissimulés dans un gros livre de cuisine. En envoyant Mark le chercher (deux petites faveurs) vous pourrez ainsi les récupérer si le besoin s'en fait sentir.



# Wladimir from Béziers alias Wladimir Lopez

## -votre D.J.-

**branché, méprisant, asocial**

### On peut savoir ce que vous faites à bord ?

Un boulot de cave. C'est vrai quoi, on trouve difficilement plus ringard comme rafiote et plus foireuse comme croisière ! Et dire que vous auriez pu assurer la musique sur la croisière anniversaire de Rocco Frisedi, star du X mais néanmoins fin mélomane, votre plus grand admirateur ! Suite à une crise de foie, le pauvre a dû annuler et vous voilà sur le *Pacific Queen* à mixer du musette pour les mamies qui viennent s'éclater sur les pistes de danse.

### Le bonheur complet, non ?

Vous avez pu arracher à Jodie, la Directrice de Croisière (ils foutent des majuscules partout ces beaufs) d'organiser une soirée Salsa mais pas moyen de passer un gramme de techno. Votre style, c'est le "goa progressive dub hardcore avec une touche happy handbag". Vous possédez plus de 6000 disques (vinyles bien sûr) à la maison et la centaine que vous avez apporté ne vous servira à rien : ici, la discothèque de bord comporte tout de Frank Sinatra aux Spice Girls et interdiction de passer autre chose. De dépit, vous vous cloîtrez dans votre cabine jusqu'au coucher du soleil et n'en sortez que pour aller mixer (des CD, quelle horreur !) et vous recoucher aussitôt. Vivement que ça se termine. Enfin, c'est ce que vous pensiez jusqu'à avant-hier.

### Et Maman ?

Après cette fameuse Soirée Salsa (le Jeudi 12 février), vous alliez vous coucher quand vous avez eu un flash. Sur le pont, à dix mètres de vous, une apparition ! Toute votre vie a défilé devant vos yeux.

Votre enfance à Béziers, élevé par un père absent, toujours en déplacement. Très tôt, Papa vous avait raconté l'histoire de votre mère. Il avait rencontré cette belle américaine à Miami lors d'un de ses voyages d'affaires. Ils se sont aimés, et elle est venue vivre avec lui à Paris, en France. Le summum de l'exotisme européen pour elle, un amour fou pour lui. Neuf mois plus tard, ce fut

la naissance du petit Wladimir. Trois mois après, ils eurent une violente dispute et elle le quitta. Il s'exila en province et vous a élevé tant bien que mal. Hélas, vous n'êtes pas le super business man qu'il aurait tant rêvé former.

D'elle, vous n'avez qu'une photo que vous gardez constamment sur vous. Et cette femme, là, sur le pont, à quelques mètres de vous, pas de doute, c'était votre mère.

Vous l'avez cherchée dans tous les navires (vous vous y êtes perdu d'ailleurs) mais personne ne semblait l'avoir vue. La mort dans l'âme, vous avez regagné votre cabine et le sommeil vint difficilement cette nuit-là. Le lendemain matin, après quelques questions bien placées, un des électriciens de bord vous a répondu d'un air blasé "La vieille peau liftée qui traîne à des heures indues sur le pont Rubis ? Ben c'est la mère du Capitaine Stabbing ! Tu sors d'où toi ? A cette heure-là, elle doit faire dorer sa liposuction sur le pont Eole !"

Maman ? La mère de votre patron ? Le Capitaine est votre demi-frère ? Vous avez couru jusqu'au pont Eole qui était déjà en effervescence : Maman était morte.

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

Et oui, en hommage à Maman et selon les ordres du Capitaine Stabbing, vous passerez uniquement du disco. Ça changera un peu de la country d'hier soir (la soirée Western fut abominable) et de la valse de demain !

Ce soir, vous verrez le Capitaine Stabbing que vous n'avez pas encore rencontré. Vous l'avez aperçu de loin mais il ne semble ni mélomane ni particulièrement sympathique. Enfin,



si c'est votre frère, vous vous devez d'aller lui parler, de le connaître un peu mieux.

**Pénélope Stabbing:** la fille du Capitaine joue les lolitas et fait semblant d'adorer votre musique... Vous l'avez évitée jusqu'ici. Maintenant, il serait bon de clarifier votre situation: c'est presque votre nièce après tout!

**Jodie Waco:** la cochonne de service. Elle semble payée pour danser à toutes vos soirées et faire semblant de s'amuser. Elle doit sans doute son poste de Directrice de Croisière à son sens des "relations humaines".

**Moses Jefferson,** le barman, se la joue dragueur et blagueur avec tout le monde. Il est tellement ringard que vous ne lui avez pas adressé la parole jusqu'ici.

Quant au **Doc** difficile de le connaître car vous n'êtes même pas passé à la visite médicale

**Golfeur** est le surnom de l'intendant de bord. Vous avez dû le croiser une fois ou deux, mais les gestionnaires dans son genre, c'est vraiment pas votre truc.

**Javier Villalobos,** le Chef de la Sécurité, a une réputation de flic zélé au sein de l'équipage. Vous n'avez pas encore eu à vous plaindre de lui.

**Stéphane Mouette:** si le cuisinier est vraiment français, ce serait cool d'aller lui dire un petit bonjour! En tout cas, il cuisine comme un dieu...

## Ca commence quand?

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

- en apprendre un maximum sur vos origines et vous faire reconnaître comme fils légitime de Maman. Le Capitaine et vous avez tant de choses à vous dire....

- découvrir qui a fait ça à Maman. Vous avez à peine retrouvé votre mère que quelqu'un semble l'avoir assassinée. Ce salaud doit payer.

- mettre le feu! En tant que DJ, en dépit des circonstances et en hommage à Maman, vous devez assurer l'ambiance disco toute la soirée. L'inspecteur semblant mélomane, peut-être se montrera-t-il généreux si la musique ne s'arrête jamais....

## Comment se la jouer?

Vous êtes *in*. Ze fashion victim. Vous êtes méprisant envers tous ceux qui semblent rustres, incultes ou ringards (soit 90% de l'humanité) et charmeur et extensif avec les autres. Vous ne buvez que de l'energy drink, émaillez toutes vos phrases d'anglicismes, tutoyez et faites la bise à tout le monde (même aux garçons).

Côté look, vous portez l'uniforme de bord (chemise blanche, pantalon et chaussures noires avec une ou deux touches

bien décalées (cheveux verts, piercings, sac de DJ, boucles d'oreilles en lames de rasoir...)

## Vos répliques:

-Non, Daft Punk c'est over-commercial!

-Capitaine, faut qu'on aie un "tchatt"!

-Mais mon dieu qu'il est laid!

## Vous savez en faire des choses!

### *Faire les poches (2P.F.):*

Votre père n'a jamais voulu vous payer les platines de vos rêves et vous avez souvent eu à chercher d'autres mécènes plus ou moins involontaires. Contre *deux petites faveurs*, le Commissaire vous laissera commettre votre petit larcin (il vous expliquera la marche à suivre).

### *Espionner (1P.F.):*

Pour passer le temps et en apprendre plus sur Maman, vous vous êtes mis à écouter aux portes. Vous ne verrez ni n'entendrez pas tout, mais cela peut, à la longue, se révéler fructueux. Contre *une petite faveur*, le Commissaire fermera les yeux.

### *Radio ragots (2P.F.):*

La seule personne à apprécier la techno semble être Lewis Johnson, le rédacteur du journal de bord, "*Pacific News*". Il a toujours une bonne rumeur jamais vraiment vérifiée sur les membres de l'équipage. Le Commissaire vous laissera lui passer un coup de fil contre *deux petites faveurs*.

# La croisière s'accuse

~~Votre Dossier Confidential Découvert à Maman ?~~

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 REGLES 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 si 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 récoltée 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 rends 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 en-

quêteurs 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 penthatol (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 part 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 trouvent 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 DIFFICULTES A RESOUDRE

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'il 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 accueillis par les Yakusas qui l'attendent. Ils captureront tout autre fuyard.

## PREPARATION DE LA SOIREE

### 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.

- **Jérémiah "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** (évituez 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.

## **ATMOSPHERE, ATMOSPHERE...**

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 DETAILS 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

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

- Photocopiez 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.

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

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

- Photocopiez 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 connaissent 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 mort suite à une dégénérescence foudroyante des cellules du cerveau. Celle-ci n'a peut 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.

**24h00: 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? Un 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-Sakai 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 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 à 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 réaliennne serait sauve 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 Réaliennne, 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 Pénélope arriver, ressent de pressants besoins naturels et sort de son container JEB-ati-69. Ô 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 alive !**

Le lendemain, Jeudi 12 février, Maman et Moses ont une belle gueule de bois. Moses va quand même travailler tandis 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 sais 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!

Conception et rédaction: Thomas B.

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  
(CC BY-NC-SA 3.0)

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](mailto:thomasbe@thomasbe.com)

Si vous voulez vraiment me filer quelques  
cents flattez le blog [www.ThomasBe.com](http://www.ThomasBe.com)  
en cliquant sur les petites icônes Flattr.



# Commissaire Windmill -votre Organisateur-

**inexpérimenté, intelligent, bourru,**

## On peut savoir ce que vous faites à bord ?

C'est une longue histoire. Précisons que, au cours de vos brillantes études, vous avez décidé, mû par on sait quelle force, de vous spécialiser en médecine légale. Vous êtes resté médecin légiste pendant dix ans puis la vue des macchabées commença à vous lasser. Vous êtes donc entré dans la police technique et scientifique de votre pays d'origine. Deux ans plus tard, toujours célibataire, vous avez fait le grand saut et posé votre candidature à Interpol. Instantanément accepté, vous avez commencé au bureau des crimes biotechnologiques de Dublin. Il y a quinze jours, vous avez été envoyé par la brigade scientifique d'Interpol pour procéder à des perquisitions au Mexique. En effet, un de vos agents infiltré y aurait découvert un laboratoire d'armes bactériologique clandestin. De plus, le Service de Répression du Grand Banditisme vous avait informé que la mafia japonaise, les Yaku-sas, utilisaient des lignes régulières pour se livrer à leur nouveaux petits trafics: vous étiez donc en mesure de faire d'une pierre deux coups. Non content de démanteler un labo de microbiologie illégal, vous pouviez également vous livrer à une petite enquête à bord. Vous voilà donc les doigts de pieds en éventail et les yeux bien ouverts, à des milliers de kilomètres de votre juridiction officielle. Vous appris un certain nombre de choses sur les occupants du *Pacific Queen*, mais ne pouvez intervenir qu'avec des preuves, une plainte ou un témoin. Et jusqu'ici, personne n'a semblé très enclin à coopérer.

Au début de la Soirée, expliquez que vous étiez là pour mener une enquête de routine au Mexique et que, par mesure de sécurité, vous avez préféré empêcher quiconque d'approcher Manian. Cependant, par respect pour ceux qui lui étaient chers, vous les laisserez se recueillir près de son corps, dans sa cabine du pont Plaisir.

## Comment se la jouer ?

Vous êtes quelqu'un de plutôt cool, mais il faut bien avouer que les enquêtes à la Starsky & Hutch, c'est encore nouveau pour vous. Vous essayez donc de faire preuve d'un professionnalisme sans faille tout en vérifiant fréquemment que votre

arme de service est à sa place et chargée.

Vous commencez la soirée très zen mais, à l'annonce des résultats du laboratoire (voir "Que la fête commence!") vous commencez à poser des questions à tout le monde.

A la fin de la fête, demandez à tous les participants de remplir le formulaire de déposition. En fonction des divers témoignages, procédez aux diverses arrestations. Si un problème se présente, réagissez avec du bon sens. Quoi qu'il arrive, vous refusez de risquer de commettre une bavure.

Coté look, vous avez le choix entre la tenue de touriste hawaïen (bob, chemise à fleur et bermuda) ou l'imper mastic sorti d'un autre âge et le jean à la limite du propre. N'oubliez pas votre gros calibre, dans son holster si possible, ça fait tout de suite plus pro. Vous pouvez pousser le vice jusqu'à mâchouiller un cigare ou une allumette.

## Vos répliques:

- Ouais, ça c'est d'la musique!
- Ca faisait longtemps que vous connaissiez la victime?
- Fait pas le con Javier, lâche ce flingue, j'voudrais pas de tailler un deuxième nombril!



# Vos indices

## Première série d'indices

Découpez ces indices et distribuez les au joueur correspondant dès le début de la partie.

### Pour Jodie

Tu ne sais pas trop pourquoi, mais Pénélope semble moins pomponnée que d'habitude, elle qui te vole toujours ton mascara...le deuil sans doute!

### Pour le Capitaine Stabbing

Il te semble que Golfeur a l'air encore plus éteint que d'habitude. Il semble plus préoccupé par ses comptes que par ton anniversaire.

### Pour Golfeur

Tu ressens une perturbation dans les énergies stellaires autour du Capitaine Stabbing. Ses vibrations personnelles semblent pulser à un rythme très irrégulier. Celles de Wladimir aussi d'ailleurs.

### Pour Moses

Maintenant que tu y penses, il te semble avoir oublié quelque chose dans la cabine de Maman... tu ne sais plus trop quoi.

### Pour Pénélope

Tu n'en crois pas tes yeux! Dans l'uniforme de Javier Villalobos, c'est bien ton amour Pablo-Juanito San-Martino! Il est bien venu à ta rencontre! Tu vas enfin pouvoir lui parler, mais reste discrète.

### Pour le Doc

Moses te semble bien mal en point! Il a encore du oublier de prendre ses médicaments contre le rhume.

### Pour Javier Villalobos

Enfin! Elle est là! C'est bien Pénélope ta dulcinée! Après ces longues journées de séparation, tu vas enfin pouvoir lui reparler! Mais reste discret...on ne sait jamais.

### Pour Stéphane Mouette

Tu ne sais pas trop, mais la tête de ce flic te dis quelque chose. Tu es sûr d'avoir vu sa photo quelque part. Chez Takashi peut-être.

### Pour Wladimir

On dirait que Moses, le barman, dévore Jodie des yeux. Elle l'ignore royalement et semble largement plus attirée par le Chef de la Sécurité! Tant qu'elle te fout la paix...

### Poches de Wladimir

Indice n°1: une photo de son père, Bernard Lopez avec Maman, et Wladimir tout bébé.

Indice n°2: sa carte de réduction du "DJ Club" chez DJ 2000.



Poches  
Wladimir

← 1  
2  
1  
V

## Faire les poches

Découpez ces indices et donnez au pickpocket celui qui correspond à sa victime. Si plusieurs indices sont présents, donnez d'abord le numéro 1, puis le numéro 2 etc...

### Poches de Moses

Elles contiennent une photo dédiée du temps où il était Chippendale.

**DJ Club**  
DJ 2000 - 84 rue Guicampoin - PARIS 5°  
NOM: LOPEZ  
Prénom: Wladimir  
Nom de DJ: Wladimir from Béziers  
Membre depuis: 1995  
Numéro: 98523048  
Signature:



HOUSE  
VIBES!

### Poches du Doc

Elles contiennent une lettre de la Faculté de Médecine lui interdisant de se présenter à la remise de son diplôme à cause de son petit trafic de morphine.



Poches  
Moses

Poches  
du Doc

Faculté de Médecine du Connecticut  
Perry Lane 985  
Saint Louis



Saint Louis, le 10 mars 1983

Monsieur,

suite aux tristes circonstances qui ont entouré votre départ de la Faculté, soyez informé que votre présence à la cérémonie de remise des diplômes n'est ni nécessaire, ni souhaitée.

Les forces de Police présentes prendront les dispositions nécessaires pour vous empêcher de commettre d'éventuelles exactions si vous décidiez de passer outre cet avis.

Votre diplôme vous sera remis par la Poste.

Dans l'espérance sincère de ne plus vous revoir,

William S. Parkerson  
Doyen

Poches  
Jodie

### Poches de Jodie

Elles contiennent le seul et unique article scientifique paru à l'occasion de ses découvertes sur les mutations

## Berkeley Bulletin, 2/1/90 Des bactéries "vampires"!

La grande chercheuse -et si mignonne- Jodie Waco est en passe de mettre au point une nouvelle génération de bactéries HFR. Ces bactéries, dotées de séquences d'ADN spéciales, les "transposons photosensibles", seraient capable d'engendrer des mutations dans d'autres cellules à la demande! En effet, les transposons photosensibles ne commencent leur activité mutagène qu'exposés à une violente lumière blanche! Le docteur Waco ne désespère pas de pouvoir les faire réagir à des longueurs d'ondes lumineuses plus précises. Malheureusement, comme de nombreux jeunes chercheurs de nos jours, elle manque cruellement de crédits...avis aux généreux mécènes!



### Poches de Javier Villalobos

Indice n°1: les papiers de Javier Villalobos avec sa photo: ce n'est pas celle du joueur.

Indice n°2: le numéro du container qu'il a obtenu de son organisation et où il s'est caché.

**Pacific Cruises**  
-Employee Identification Card-

BATIMENT: Pacific Queen  
NOM: Villalobos  
PRENOMS: Javier Esperanzo Cristobal  
POSTE: Chef de la Sécurité  
SIGNATURE:



Poches  
Javier  
← 1  
2 →

Container  
JEB-ati-69.  
Et je veux pas  
d'histoires avec  
Carlos.

### Poches de Stéphane

Elles contiennent un des mini-fax cryptés envoyés par Takashi. Pour décrypter, il suffit de remplacer chaque lettre par sa précédente dans l'alphabet. La traduction est: Steven. Capitaine a largué paquet à nous. Elucider. Livrer coupable à Mazatlan. Serons là. Takashi.

Tufwfo.

Dbqjubjof b mbshvf qbrvfub opt.

Fmvdjes. Mjwsfs dpvqbcmf b Nbabumbo.

Tfspot mb.

Sblbtij.

Poches  
Stéphane

Poches  
Pénélope

Mon amour,

comme promis, je serai avec toi pour le restand de mes jours.

Je serai dans un container rouge à rayures noires. Viens me chercher le Mercredi 11 au soir, je serai là.

Je l'aime.

### Poches de Pénélope

Elles contiennent le billet de rendez-vous que Pablo lui a fait parvenir à son départ d'Acapulco.

### Poches du Capitaine

Indice n°1: une fiasque de whisky

Indice n°2: un petit mot de Chrys Phyllis, grande actrice d'Hollywood, pour une soirée galante après la fête.



Poches  
Capitaine  
← 1  
2  
1  
V

Très cher Rück,

j'ai absolument besoin de vos services personnels pour m'aider à répéter mon prochain rôle dans "Bisquit Harcèlement Fatal aux Caraïbes" ce soir, après votre petite fête.

A vous jusqu'au bout de la nuit,

Chrys

### Poches de Golfeur

Indice n°1: un des petits mots de Maman le menaçant de tout balancer s'il ne se met pas plus au travail.

Indice n°2: une liste de commissions clandestines d'Andy Spoons, la Réalienne qu'il héberge.

Poches  
Golfeur  
1 →  
2  
V

Frère, n'oublie pas les objets suivants qui pourraient grandement nous faciliter la vie:

- une robe de soirée ou autre costume.
- un après shampoing pour cheveux secs.
- une serviette de bain
- des magazines
- des fruits et légumes frais
- du poppers si tu peux

Merci d'avance, Andy.

Très cher Bo,

vous ne semblez pas m'avoir bien comprise. Si vous ne vous améliorez pas sur le champ, je vous dénoncerai à Rück et il saura prendre toutes les dispositions nécessaires, comme il l'a toujours fait avec les mutins de votre espèce. J'espère avoir été assez claire,

Victoria

**Diagnostics [Sens de l'observation]**  
**() = renseignements réservés à l'organisateur**

**Sur des personnes:**

**Maman:** sont cadavre ne comporte aucune trace de pique, coupure, brûlure ou autre lésion externe ou interne. La peau a une teinte normale. La seule trace visible est un léger hématome à la hanche (causé par la chute contre le rebord de la piscine). A part cela, elle est intacte.

**Capitaine:** fatigue nerveuse, excès d'alcool et de tabac. Le foie en a pris un coup. [papa-poule, charismatique, séducteur]

**Pénélope:** légère déprime (suite à la disparition de Pablo). [amoureuse, révoltée, compatissante]

**Jodie, le Doc et Golfeur:** nervosité, fatigue. [séducteur, blasé, intelligent] et [complexé, illuminé, compétent]

**Moses:** idem, plus un rhume. [blagueur, comploteur, sympathique]

**Stéphane et le Commissaire:** pleine forme physique et intellectuelle. [patibulaire, désagréable, efficace] et

**Javier:** teint pâle, fatigue et nervosité. [idéaliste, impulsif, stressé]

**Wladimir:** excitation alternée avec mélancolie. [branché, méprisant, asocial]

**Sur des objets:**

**Poudre blanche du pont Céleste:** cocaïne pure.

**Pillules Bio-Energance du pont Eole:** laxatif puissant.

**Antibiotiques de la Taverne des Pirates:** antibiotiques normaux, efficaces.

**Glacière dans la cuisine:** le liquide est de l'azote liquide, utilisé pour congeler divers produits. Les bouteilles de vodka contiennent d'étranges bactéries (le Doc ne peut pas en dire plus, à part qu'elles sont en partie mutées et Jodie reconnaît les siennes, légèrement améliorées).

**Artemis 230:** contraceptif tout à fait normal.

**Bouteille dans les poches du Capitaine:** vieux bourbon.

**Planning:**

**Vendredi 6 février:** Embarquement San Francisco. Formalités douanières. Accueil Maman.

Soirée de bienvenue sur le pont Paradis.

**Samedi 7 février:** Dans la matinée, escale à Los Angeles: nouveaux passagers

Re-soirée de bienvenue et Soirée Olympe.

**Dimanche 8 février:** Soirée Cinéma

**Lundi 9 février:** Arrivée à Acapulco. Soirée Comédie Musicale.

**Mardi 10 février:** Départ d'Acapulco. Soirée Carnaval.

**Mercredi 11 février:** Soirée Française.

**Jeudi 12 février:** Soirée Salsa.

**Vendredi 13 février:** Soirée Country.

**Samedi 14 février:** Anniversaire. Soirée Saint Valentin

**Dimanche 15 février:** Escale technique à Mazatlan. Formalités douanières avant la rentrée dans les eaux territoriales américaines.

**L'indice Gratuit**

**Il peut être obtenu par toute personne allant se recueillir auprès de Maman.**

Le cadavre de Maman ne porte aucune trace de coup et sa couleur est à peu près normale. En regardant mieux (le personnage osera-t-il l'observer de plus près ?) on peut apercevoir un léger hématome à la hanche. Pour le reste, vous n'êtes pas médecin légiste.

Pacific Cruises  
Dossier du Personnel  
-STRICTEMENT CONFIDENTIEL-

NOM: JEFFERSON  
Prénoms: Moses Luke Ibrahim  
Nationalité: Américaine  
Situation: Célibataire  
Date de naissance: 18/7/65  
Antécédents: Footballeur Professionnel  
(NFL: Chicago Bears), Chippendale,  
Barman.

Engagé le: 1/9/90  
Au titre de: Barman (vacataire)

Plan de carrière:  
Barman tit. -Pacific Queen 3/11/90

Notes:  
Relationnel, forte personnalité,  
Barman de l'année 1992, 93, 97.

Pacific Cruises  
Dossier du Personnel  
-STRICTEMENT CONFIDENTIEL-

NOM: STEINBERG  
Prénoms: Jérémie Gabriel  
Nationalité: Américaine  
Situation: Célibataire  
Date de naissance: 18/7/55  
Antécédents: Faculté de Médecine du  
Connecticut

Engagé le: 11/5/83

Au titre de: Médecin de bord Stagiaire

Plan de carrière:  
Médecin de bord -Pacific Queen 3/11/83

Notes:  
Chaleureux, fiable.  
Médecin de l'année 1988, 89, 92.  
Monsieur Pacifique 1983, 85, 88.

Pacific Cruises  
Dossier du Personnel  
-STRICTEMENT CONFIDENTIEL-

NOM: VILLALOBOS  
Prénoms: Javier Esperanzo Cristobal  
Nationalité: Paraguayenne  
Situation: Célibataire  
Date de naissance: 18/7/58  
Antécédents: Manager en Techniques Mi-  
litaires Free-Lance.

Engagé le: 2/1/98

Au titre de: Chef de la Sécurité  
(poste nouvellement créé).

Plan de carrière:

Notes:  
Méticuleux, actif.

Pacific Cruises  
Dossier du Personnel  
-STRICTEMENT CONFIDENTIEL-

NOM: MOUETTE  
Prénoms: Stéphane Robert Alphonse  
Nationalité: Française  
Situation: Célibataire  
Date de naissance: 18/7/59  
Antécédents: Chef à la Tour d'Argent  
et chez Maxim's.

Engagé le: 31/12/97

Au titre de: Chef-cuisinier de bord  
suite à démission prédécesseur.

Plan de carrière:

Notes:  
Bourru, artiste.



**Pacific Cruises**  
**Dossier du Personnel**  
**-STRICTEMENT CONFIDENTIEL-**

**NOM:** STABBING

**Prénoms:** Rück Emmerson William

**Nationalité:** Américaine

**Situation:** Veuf, 1 fille

**Date de naissance:** 14/2/53

**Antécédents:** Académie de Marine de San Diego

**Engagé le:** 9/2/78

**Au titre de:** Stagiaire Second

**Plan de carrière:**

Second -Queen Elizabeth 11/11/78

Capitaine -Barbados Highwayman 5/6/80

Capitaine -Pacific Queen 9/11/82

**Notes:**

Epicurien, charismatique.

Capitaine de l'année 1986, 89, 90, 92,

94, 97, 98. Monsieur Pacifique 78, 89.

**Pacific Cruises**  
**Dossier du Personnel**  
**-STRICTEMENT CONFIDENTIEL-**

**NOM:** STABBING

**Prénoms:** Pénélope Victoria Rose Elizabeth

**Nationalité:** Américaine

**Situation:** Célibataire

**Date de naissance:** 24/1/77

**Antécédents:** fille du Capitaine Rück Stabbing.

**Engagée le:** 10/3/93

**Au titre de:** Hôtesse Stagiaire

**Plan de carrière:**

Hôtesse -Pacific Queen 19/12/93

**Notes:**

Serviable, fiable.

Hôtesse de l'année en 1993.

Etudes de commerce en cours (à suivre).

**Pacific Cruises**  
**Dossier du Personnel**  
**-STRICTEMENT CONFIDENTIEL-**

**NOM:** WACO

**Prénoms:** Jodie Margareth Ysalyn

**Nationalité:** Américaine

**Situation:** Célibataire

**Date de naissance:** 29/12/63

**Antécédents:** Etudiante

**Engagée le:** 10/3/90

**Au titre de:** Hôtesse 2° Classe

**Plan de carrière:**

Directrice de Croisière -Pacific

Queen 14/3/90

**Notes:**

Sens du contact, rationnelle.

Directrice de l'année 90, 95, 97.

**Pacific Cruises**  
**Dossier du Personnel**  
**-STRICTEMENT CONFIDENTIEL-**

**NOM:** SMITH

**Prénoms:** Bo

**Nationalité:** Américaine

**Situation:** Célibataire

**Date de naissance:** 18/7/66

**Antécédents:** Patterson Business School

**Engagé le:** 21/4/86

**Au titre de:** Expert-Comptable

**Plan de carrière:**

Intendant -Walnut Wombat 24/10/88

Intendant -Pacific Queen 3/8/90

**Notes:**

Bourreau de travail, stable.

Intendant de l'année 1988.

Pacific Cruises  
Dossier du Personnel  
-STRICTEMENT CONFIDENTIEL-

NOM: LOPEZ  
Prénoms: Wladimir  
Nationalité: Française  
Situation: Célibataire  
Date de naissance: 15/8/77  
Antécédents: DJ Free-lance

Engagé le: 15/1/98

Au titre de: Disc-Jockey

Plan de carrière:

Notes:  
Sûr de lui, artiste.

À afficher  
dans la  
pièce  
de jeu



### Une Secte Politico-Scientifique!

Depuis des siècles, le Japon conserve une place de leader en matière d'embrigadement et de destruction de la personnalité. Après les attentats aux gaz sarin, certains "mouvements néo-religieux" se lancent maintenant dans des campagnes plus acceptables pour la domination du monde. Ainsi, la Goka-Sakai, noyau d'un parti politique et une église florissante se lance dans le mécénat scientifique. De nom-

breux jeunes scientifiques de toutes nationalités, découragés par manque de crédits, laissent le fruit de leurs découvertes, ou leurs débuts de recherches contre une somme rondelette en dollars. Accusée de voler des travaux américains, la Goka-Sakai a clamé haut et fort son innocence et explique que de nombreuses universités américaines se sont félicitées de cette démarche .../..

### Japanisation de l'économie: même nos gangsters n'y résistent pas!

C'est un constat amer mais sans appel: les mafieux ne sont plus ce qu'ils étaient. Sans règlement de comptes sanglants, sans assassinat de parrains par des tireurs embusqués, les vieilles familles italiennes, déjà en concurrence avec la mafia russe et les gangs hispaniques, sont maintenant submergées par une menace d'un nouveau type. Les Yakusas, les gangsters japonais, se sont lancés à la conquête des Amériques. En effet, du Mexique à la Californie, ils infiltreraient nombre d'entreprises respectables dans le but d'établir des "réseaux plus propres", selon les termes de John Stall, nouveau chef du FBI pour la Côte Ouest des Etats-Unis. .../..

À coller dans des journaux

**Téléphoner à Raul, le croupier de Pénélope,**

Raul est un latino-fimide qui ne se livre qu'à Pénélope. Il parle d'une voix très douce et semble toujours faire attention à ce qu'il dit, comme si il était sur écoute.

**Raul à propos de Maman**

Moi, la dernière fois que je l'ai vue, c'était Mercredi soir, elle était en nuisette et elle demandait à Golfeur avec quoi on fêtait un grand événement. Il lui a répondu que lui c'était à la vodka mais que tous les bars étaient fermés et après j'ai pas entendu.

**Raul à propos de Golfeur**

Golfeur ça fait longtemps qu'on l'a pas vu aussi efficace: déjà d'habitude c'était un bourreau de travail, sur les nerfs 24h/24 et tout, mais là il a mis les bouchées doubles! Je sais pas ce qui l'a pris... il espère peut-être de l'avancement?

**Raul à propos du cuistot**

Ce gars là, il est vraiment bon! J'y connais rien en cuisine exotique mais l'autre jour y a des japonais qui m'ont dit de féliciter le chef pour ses sushis au saké! Mais comme il ne veut voir personne, il n'a pas pu voir ses fans!

**Raul à propos de Moses**

Moses eh ben il est ruiné! Si, si! Il a tout perdu à la roulette et y doit plus de dix mille dollars au Casino! Si tu veux mon avis, il est dans la m... jusqu'au cou!

**Téléphone à Malcolm, remplaçant de Moses à la Taverne des Pirates**

Malcolm est un gars d'la campagne qui a conservé son accent paysan et son sens de la hiérarchie. Il ne s'adresse jamais à Moses autrement que par un "Patron!" retentissant.

**Malcolm à propos de Pénélope**

Pénélope? Elle a l'air toute bizarre en ce moment, patron! Depuis Jeudi, elle n'arrête pas de boire...et de pleurer dans son whisky.

**Malcolm à propos de Golfeur**

Vous savez quoi patron? Eh ben il paraît que Golfeur, il fait des trucs bizarres dans sa cabine: il claque la porte dès qu'il est entré et on entend des drôles de bruits.. des soupirs, des gémissements...

**Malcolm à propos de Wladimir**

Wladimir! Ce gars là ça m'étonnerait pas qu'il soit un peu folle si vous voyez c'que j'veux dire, patron....En plus il est bizarre: on l'a pas vu de toute la croisière, et j'ai un pote électro qui m'a dit que depuis jeudi soir, il passait tout son temps à chercher la pauvre madame Stabbing...Il aura pas cherché longtemps, hein..

**Malcolm à propos du Doc**

Il m'a l'air tout stressé depuis la mort de Maman! Paraît qu'il devient insomniaque et qu'on l'aurait vu la nuit dernière à errer sur le pont Céleste à 4 plombs du mat, patron!

**Malcolm à propos du Capitaine Stabbing**

Il fait le fier comme ça mais c'est un vrai alcool! Si ça trouve, il a déjà un sacré ulcère... Remarque, ça fait quelques jours que je ne l'ai pas vu boire en public!

**Téléphoner à Lewis Johnson, rédac chef de Pacific News et contact de Wladimir**

Lewis parle avec un ton légèrement précieux (limite Valérie Lemerrier) mais use et abuse de l'argot. L'effet est assez spécial.

**Lewis à propos de Javier Villalobos**

Ouais, jusqu'ici un mec un peu intégriste mais bon, pas si efficace que ça: le magasinier de la soute m'a dit qu'on lui avait volé un pied de biche et une pince monseigneur! Niveau sécurité, ça devient limite ce raflot!

**Lewis à propos de Jodie**

Oh, mais tu sais celle là, elle est bien moins cruche qu'elle n'en a l'air! L'autre jour elle a engueulé l'infirmière du Doc parce qu'elle avait inversé, je cite, "les flacons de chloramphénicol avec ceux d'ampicilline!" Y en a la dedans!

**Lewis à propos de Golfeur**

Lui, il va bien! L'autre soir, dans la nuit de mercredi à jeudi, je rentrais du Casino, et je le croise un grand sourire au lèvres. Il avait l'air tout joyeux, comme le jour où il a fini l'inventaire des extincteurs du navire! Alors que depuis quelques jours, il était encore plus stressé que d'habitude. Il arrêta pas de bosser comme un dingue!

**Lewis à propos de Maman**

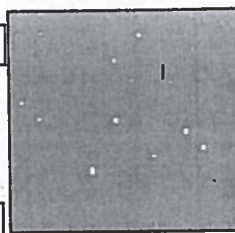
La mère à Stabbing? Il paraît qu'elle a une vie plutôt mouvementée la vieille! Elle se serait remariée cinq ou six fois après avoir pondu not'capitaine, qu'elle serait portée sur la bouteille même à des heures tardives...



# Indices

## "Sur les ponts du Pacific Queen"

Céleste 1



Céleste 2



### Pont Céleste

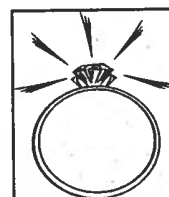
Indice n°1: entre deux lattes du parquet du pont, un peu de poudre blanche. (Le paquet de coke du Doc fuyait légèrement quand il l'a transporté).

Indice n°2: cachée derrière un panneau de la balustrade, un paquet entièrement recouvert de scotch brun. C'est le stock de coke du Doc.

### Pont Cole

Indice n°1: tombée sous un transat, une boîte de gellules "Bio-Energance anti vieillissement" de l'Or à Elle. Ce sont les pilules de Maman.

Indice n°2: sous un peignoir, une bague gravée VS+BL, qui appartenait à Maman (Victoria Stabbing & Bernard Lopez, les parents de Wladimir).



Cole 2

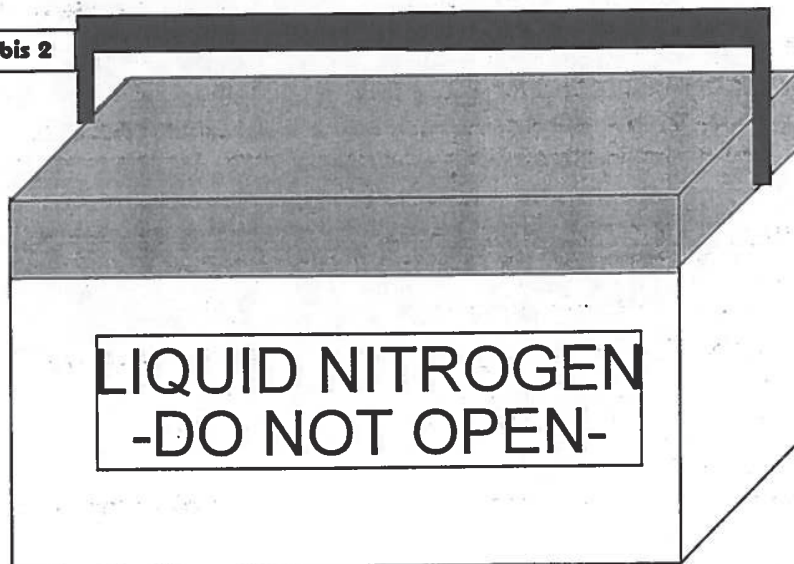
Cole 1

### Pont Rubis

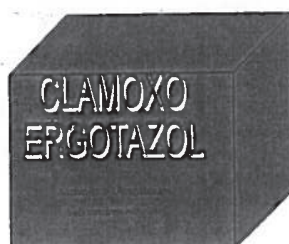
Indice n°1: dans la Taverne des Pirates, une boîte d'antibiotiques (ce sont les médicaments qui ont sauvé Moses sans qu'il le sache).

Indice n°2: dans la cuisine, une glacière pleine d'un liquide très froid. Un autocollant: LIQUID NITROGEN-DO NOT OPEN. Elle contient 9 bouteilles de vodka pleines de bactéries à transposons photosensibles (l'arme du crime).

Rubis 2



Rubis 1



### Pont Alizé

Indice n°1: dans la cabine de Jodie, son diplôme en génétique de l'Université de Berkeley.

Indice n°2: dans la cabine de Jodie, l'unique article scientifique consacré à sa découverte.

Indice n°3: Dans la cabine de Moses, une reconnaissance de dettes au Casino de bord: Moses y a tout perdu.

Indice n°4: dans la cabine de Moses, un soutien-gorge brodé JW (Jodie Waco l'y a oublié lors dans la nuit du Dimanche 8 au Lundi 9).

Indice n°5 dans la cabine de Wladimir, une lettre de "Big Swallows Klub Productions": Freddy Rococo annule sa croisière. C'est la raison de la présence de Wladimir à bord.

Alizé  
Jodie 1

Alizé  
Wladimir 5

Alizé  
Moses 3

Je soussigné *Moses Luke Ibrahim Jefferson* reconnaît devoir à Pacific Cruises en la personne de *Molly Patterson*, gérant du Casino de Bord du Pacific Queen, la somme de: *cinquante mille US Dollars (\$50.000) et cinquante cents (50c).*

suite à mes pertes aux jeux et aux diverses prestations dont j'ai bénéficié dans l'enceinte du Casino.

Je m'engage à prendre contact avec mon avocat et ma banque afin de restituer la dite somme dans les plus brefs délais.

le lundi 9 février 1998

*Moses L. I. Jefferson*

Alizé  
Jodie 4

Alizé  
Jodie 2

## Berkeley University United States of America

This is to certify that

**Jodie Margaret Hsalyn WACO**

has successfully passed the final examination

and is now declared a

**Doctor of Philosophy**

in

**Molecular Genetics**

the Dean

the Doctorate

Big Swallows Klub Productions  
Joos Bankersweg, 69  
Amsterdam 1056 ER

Monsieur,

suite à sa crise de foie survenue le lendemain de l'inauguration du Musée de l'Erotisme à Paris, Rocco Frisedi, notre ami à toutes, ne pourra pas effectuer sa croisière méditerranéenne. BSK Productions se voit donc contrainte d'annuler également votre prestation à bord de son navire, le "Mykonos Avenger".

Afin de témoigner de notre bonne volonté, nous vous avons dès à présent recommandé à Pacific Cruises, la plus populaire compagnie de croisières sur l'Océan Pacifique. Veuillez trouver ci-joints un billet Paris-San Francisco, votre rémunération pour la durée de la croisière et une feuille de détails pratique.

Soyez assuré du douloureux regret de Rocco et de nos meilleurs vœux de réussite,

Hildegard Van der Aa,  
Public Relations

### Berkeley Bulletin, 2/1/90 Des bactéries "vampires"!

La grande chercheuse -et si mignonne- Jodie Waco est en passe de mettre au point une nouvelle génération de bactéries HFR. Ces bactéries, dotées de séquences d'ADN spéciales, les "transposons photosensibles", seraient capable d'engendrer des mutations dans d'autres cellules à la demande! En effet, les transposons photosensibles ne commencent leur activité mutagène qu'exposés à une violente lumière blanche! Le docteur Waco ne désespère pas de pouvoir les faire réagir à des longueurs d'ondes lumineuses plus précises. Malheureusement, comme de nombreux jeunes chercheurs de nos jours, elle manque cruellement de crédits...avis aux généreux mécènes!

## Pont Floral

Indice n°1: dans la cabine de Javier, une lettre de réabonnement au magazine "Soldier of Fortune". (Javier était mercenaire avant d'être employé de Pacific Cruises).

Indice n°2: dans la cabine de Javier, des trognons de pomme en décomposition et une orchidée séchée... (étant mort depuis trois jours, il n'a pas eu l'occasion de faire le ménage).

Indice n°3: derrière la porte de Javier, un post-it qu'il a collé après avoir vu Golfeur et Maman dans les couloir le Mercredi soir.

Indice n°4: dans un tiroir du bureau de Golfeur, un prospectus de propagande Réalienne dédié par Réal.

Indice n°5: dans la cabine Golfeur, au fond d'une corbeille, l'inventaire de la chambre froide réalisé lors de sa découverte de la glacière.

Indice n°6: dans la cabine Golfeur, une superbe sortant de sa douche! Le contact ne lui a pas parlé, il l'a juste vue.

*Me 11-2355  
Du Golfeur en grande  
discussion avec Mme Stabbing  
sur pont Plaisir.  
Lui demander ce qu'elle faisait  
en nuisette à cette heure  
(après route dans cale).*

**Floral  
Javier 3**

**Floral  
Javier 1**

Soldier of Fortune Publishing  
4956 Mac Avery Lane  
Long Beach, CA

Long Beach, le 6 février 1998

Monsieur,

Nous avons le plaisir de confirmer votre réabonnement au magazine "Soldier of Fortune" pour l'année 1998-1999. De plus, comme vous avez bien répondu sous 8 jours, nous sommes heureux de vous faire profiter de notre offre spécial réabonnement:

-vous bénéficiez tout d'abord d'une réduction de 50% sur le produit "SoF Publishing" de votre choix! Prendrez vous la plaque d'immatriculation personnalisée "Soldier of Fortune", le chargeur pour M16 plaqué argent ou encore le blouson "Heroe 4 Hire"?

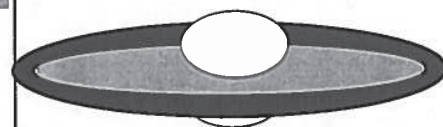
-vous faites dorénavant partie du "Command Squad", le fan club des lecteurs de SoF.

-vous êtes prioritaire pour toute participation au concours annuel "Win an M60" et au "SoF Trophy" qui aura lieu cette année au Chia-pas!

En vous souhaitant une passionnante lecture, veuillez agréer, monsieur Villalobos, l'expression de mes sentiments distingués.

Robert de Naar  
Directeur Commercial

## AVEC REAL, ACCEUILLONS LES EXTRA-TERRESTRES!



**Floral  
Golfeur 4**

**Floral  
Javier 2**



## AVEC REAL, ACCEUILLONS LES EXTRA-TERRESTRES!

Réal est l'enfant des extra-terrestres. Ceux-ci, appelés Elohélohims, nous ont créés il y a bien longtemps grâce à leurs connaissances scientifiques supérieures.

Aujourd'hui, ils tentent de reprendre contact avec nous! Hélas, ils ne peuvent atterrir sur Terre sans enfreindre telle ou telle loi territoriale. Ainsi, le Mouvement Réalien récolte des fonds pour construire l'Ambassade des Extra-Terrestres à Jérusalem.

Contactez-nous, les Elohélohims ont besoin de vous!

Pour une nouvelle Réalité  
BP914 TAVERNY CEDEX



### Pont Plaisir

Indice n°1: dans la chambre de Pénélope, sous une pile de vêtements, une boîte de pilules contraceptives

Indice n°2: dans la chambre de Pénélope, une photo de Javier Villalobos (en fait c'est Pablo-Juanito San Martino)

Indice n°3: dans le bureau du Capitaine, un bordereau d'enregistrement du container JEB-ati-68

Indice n°4: dans la chambre de Maman, un string en cuir (pour homme). Moses qui l'a oublié lors de cette tragique soirée du Mercredi au Jeudi

Indice n°5: dans la chambre de Maman, son testament. Elle l'a rédigé lors de cette même nuit d'amour avec Moses.

City of San Francisco  
-Capitainerie du Port-  
Service des douanes

Formulaire d'enregistrement n°9857\_7845-45

Bâtiment: **Pacific Queen**

Désignation: **Container**

Matricule: **JEB-ati-68**

Propriétaire: **Capitaine Rück Stabbing**

Contenu: **Objets personnels**

Signature du propriétaire:

Tampon de l'Officier:



**Plaisir  
Capitaine 3**

Moi, Victoria Stabbing, saine de corps et d'esprit, atteste que ceci est le testament qui rassemble mes dernières volontés.

A mon fils adoré Rück Emmerson William Stabbing, je lègue la somme de cinq cent mille US Dollars (\$500.000) ainsi que l'ensemble de mes biens fonciers et immobiliers.

A l'homme le plus vigoureux du Pacific Queen, la perle noire des Sept Océans, Moses Luke Ibrahim Jefferson, je laisse la somme de deux cent mille US Dollars (\$200.000) ainsi que l'assurance de mon éternelle affection.

A tous mes ex-maris, enfants illégitimes et autres très chers cœurs abandonnés, je laisse tout mon amour ainsi que le restant de mes titres boursiers une fois mes deux précédentes volontés respectées.

Que Dieu vous garde tous à jamais en son incommensurable miséricorde.

Victoria Stabbing,  
Jeudi 12 février, 00h35

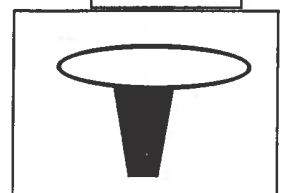
Une copie de la présente a été faxée à Maître Klarsberg,  
avocat au barreau de New-York.

**Plaisir  
Maman 5**

**Plaisir  
Pénélope 2**



**Plaisir  
Maman 4**



**ARTEMIS 230**  
-Pilules Contraceptives-

**Plaisir  
Pénélope 1**

## Pont Cristal

Indice n°1: dans la cabine du doc, un télégramme lui indiquant qu'il a bien fait de changer la coke de place et que son contact de Los Angeles viendra bien comme d'habitude, une fois les douanes passées.

Indice n°2: dans la cabine de Stéphane, le mini-fax crypté ultra perfectionné made in Japan ou Stéphane reçoit ses messages.

Indice n°3: dans la cabine de Stéphane, un grand livre de cuisine en Français...contenant 2 chargeurs pour son flingue.

Acapulco, Friday 02-13

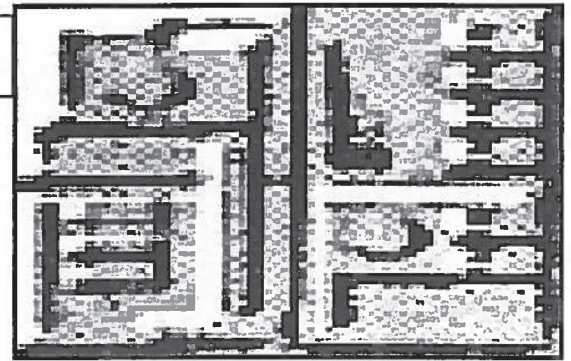
Salut Jeremiah!

Tu as bien fait de changer le paquet de place. On contact viendra le réceptionner comme d'habitude à L.A.

Carlos.

**Cristal  
Doc 1**

**Cristal  
Stéphane 2**



## Cooking for the Ricains

ou

*la Cuisine pour Ignarés*

-Guide de Survie à l'Usage des Chefs Exilés-



Editions Rajoutaix-Heimpedel

**Cristal  
Stéphane 3**

## la Cale!

Si des joueurs y pensent, oui, ils peuvent tout à fait fouiller la cale.

Indice n°1: un container rouge à rayures noires vide immatriculé JEB-ati-68 portant de nombreuses traces d'effractions.

Indice n°2: un container rouge à rayures noires immatriculé JEB-ati-69. Il comporte un double fond (vide) et contient un cadavre habillé d'un T-shirt et d'un jean sales entouré de déchets alimentaires (vieux paquets de gâteaux, reste de sandwiches et bouteilles vides).



**Floral  
Golfleur 6**

-Inventaire chambre froide-  
11/02/98- 9° feuillet.

-Quartiers de boeuf ☐  
-Mouton ☐  
-Poulet ☐

-Poissons divers  
-Crevettes  
-Huîtres  
-Moules  
-Lait

☐ -Chocolat  
☐ -Champagne  
☐ -Jus fruits  
☐ -Eau minérale  
☐ ~~Plus de glace~~  
*(non représentée)*

**Floral  
Golfleur 5**

Interpol

**-Division Scientifique Internationale-  
Formulaire de déposition n°94432-48A**

Je soussigné \_\_\_\_\_,  
considère \_\_\_\_\_ responsable du décès de madame  
Victoria Stabbing à l'aide de l'arme ci-contre: \_\_\_\_\_.

Je considère également \_\_\_\_\_ coupable de  
\_\_\_\_\_.

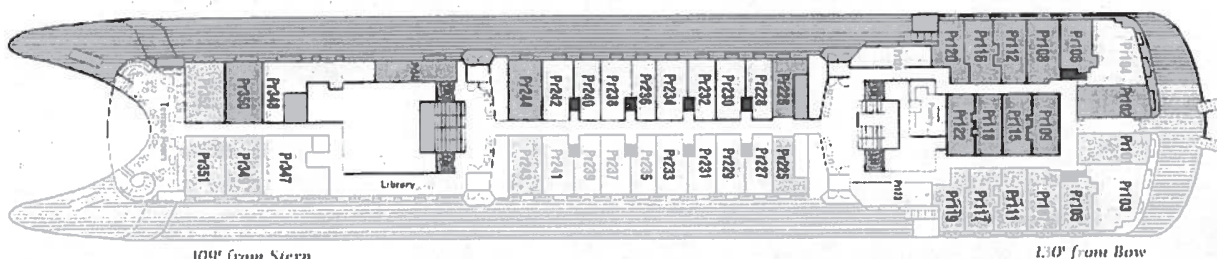
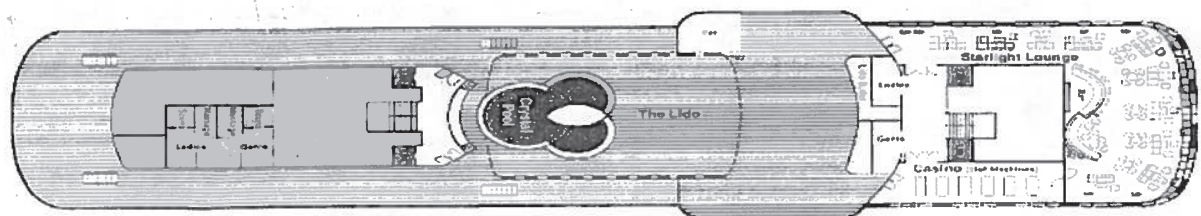
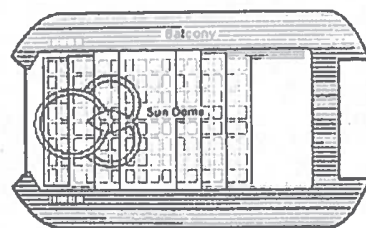
Je considère également \_\_\_\_\_ coupable de  
\_\_\_\_\_.

Je considère également \_\_\_\_\_ coupable de  
\_\_\_\_\_.

Je considère également \_\_\_\_\_ coupable de  
\_\_\_\_\_.

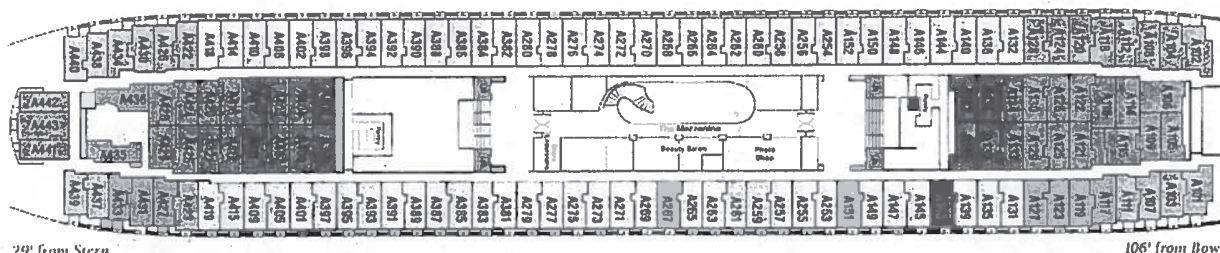
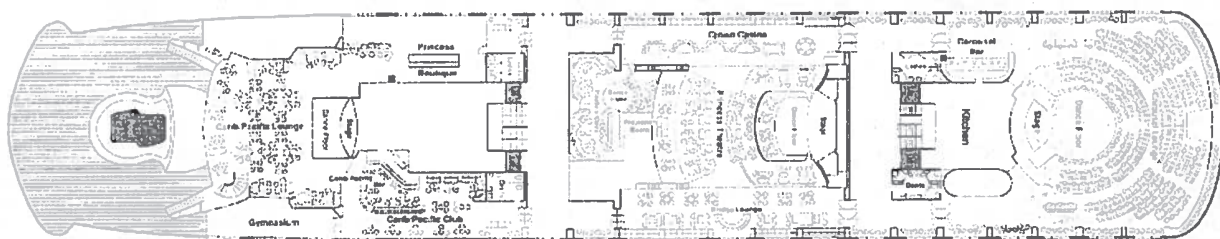
Signature précédée de la mention, "Lu et approuvé, le"





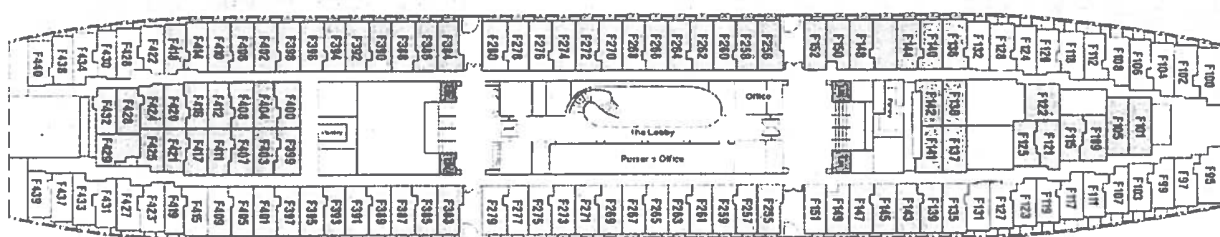
109' from Stern

130' from Bow



29' from Stern

106' from Bow



47' from Stern

88' from Bow

#### QUELQUES ADRESSES UTILES...

Capitaine R. STABBING  
-votre Commandant- PR348  
Pénélope STABBING  
-votre Hôtesse- PR347  
Jodie WACO  
-votre Directrice de Croisière- A400  
Bo Smith  
-votre intendant- F400/ Purser's Office

Moses Jefferson  
-votre Barman- A141/ Pirate's Cove  
Jeremiah Steinberg  
-votre Docteur- C143/ Medical Center  
Javier Vilalobos  
-votre Chef de la Sécurité- F142  
Stéphane Mouette  
-votre Cuisinier- C131/ Kitchen  
Wladimir from Béziers  
-votre D.J.- A442



CÉLESTE

ÉOLE

PLAISIR

RUBIS

ALIZÉ

FLORAL

CRISTAL

<b>C'est un ordre! suivez le Capitaine jusque chez le Comissaire</b>	<b>Une Petite Faveur</b>	<b>Une Petite Faveur</b>	<b>Une Petite Faveur</b>
<b>SURPRISE!</b>	<b>Une Petite Faveur</b>	<b>Une Petite Faveur</b>	<b>Une Petite Faveur</b>
<b>SURPRISE!</b>	<b>Une Petite Faveur</b>	<b>Une Petite Faveur</b>	<b>Une Petite Faveur</b>
<b>Une Petite Faveur</b>	<b>Une Petite Faveur</b>	<b>Une Petite Faveur</b>	<b>Une Petite Faveur</b>
<b>Une Petite Faveur</b>	<b>Une Petite Faveur</b>	<b>Une Petite Faveur</b>	<b>Une Petite Faveur</b>