



Gary Dopler

Sa Vie, Son Oeuvre

Sur ce Yacht, vous êtes Gary Dopler, petit mousse discret et pas très efficace. Mais ce n'est en fait pas vraiment le cas.



Votre vrai nom est Jack Calgary. Vous êtes un privé, comme l'on nomme les gens de votre profession. Mais reprenons depuis le début. Il y a 1 mois, Charles D. Winsworthy vous a contacté pour un petit job. Votre tâche consistait à surveiller sa femme, Elisa. Charles la soupçonnait de le tromper avec quelqu'un d'autre. Vous avez commencé votre filature. Par trois fois, vous l'avez perdue de vue. Vous pensez qu'effectivement elle a une liaison.

Lorsque Charles vous a dit qu'il partait en croisière, vous avez demandé à venir avec. Déguisé, bien entendu. C'était un excellent moyen d'observer Elisa et de tenter de la faire dire une bêtise. Charles vous a donné un petit rôle de mousse. Vous n'êtes pas très convainquant, mais faites de votre mieux. La nuit du meurtre de votre patron, vous étiez sur le pont arrière en train de faire une petite pause lorsque le capitaine vous a surpris. Vous ne l'aviez pas vu venir et vous avez été bon pour une bonne engueulade. P'tain d'boulot...

Lorsque le lendemain matin, vous avez appris la

mort de votre patron, vous avez ressenti une grande émotion. C'était votre premier mort officiel. Vous avez juré de retrouver le coupable.

Une bonne soirée en perspective

Vos objectifs sont:

- Découvrir l'assassin de votre patron.
- Trouver l'amant d'Elisa
- Retrouver les bijoux d'Elisa (Ca vous ferait un bon coup de pub...)
- Cacher votre identité (afin de mieux enquêter...). Ceci n'est pas nécessaire, c'est comme vous le sentez.

Comment se la jouer ?

Vous êtes quelqu'un de malin à la recherche de la voie Royale, celle du succès. Cette enquête est pour vous une chance à ne pas laisser passer (imaginez: "Jack Calgary résout à lui seul



l'énigme du bateau maudit" Waouh!). Vous êtes un simple mousse, et votre tâche consiste essentiellement à nettoyer le pont quatre fois par jour. Vous devez vous habiller de façon assez propre (Hey, c'est une croisière de luxe, ici !), mais fonctionnelle. Vous êtes quelqu'un de très réfléchi et n'agissez jamais spontanément. Vous analysez chaque hypothèse avec soin, et le paranormal ne vous déroute pas.

Vous êtes courageux, mais pas téméraire. Votre pistolet (avec pétards !) est là pour assurer votre sécurité, éventuellement menacer un coupable. Vous vous voyez mal abattre quelqu'un. Mais sait-on jamais ?

Vos Répliques

- "Où j'étais à ce moment-là ? Sur le pont arrière, je nettoyais le sol."
- "Madame me permettrait-elle d'aller nettoyer sa chambre ?"
- "P'tain d'boulot..."
- "Ca fait cinq ans que je travaille sur ce bateau. Jamais rien vu de pareil !"

Vous savez en faire des choses !

En plus des Actions dites normales, vous pouvez aussi:

Suivre quelqu'un: Vous pouvez espionner une personne se trouvant dans une pièce virtuelle. Allez voir l'organisateur pendant ou juste après le "passage". Vous pourrez ainsi voir et entendre ce que cette personne a fait.

Coût: 1 PA

Tuer: Grâce à votre pistolet (obligatoirement à pétard !), vous pouvez abattre n'importe qui. Cependant, les armes étant ce qu'elles sont à cette époque, il vous faudra deux coups pour achever votre victime. Le premier la fait tomber dans les pommes pendant une dizaine de minutes.

Coût par tir: 2 PA

Radiotéléphoner: A votre secrétaire, miss Peggy Sue. Elle a toute une banque de données à sa disposition et vous aidera avec un grand sourire.

Coût: 1 PA

Discerner la vérité: Appelez votre super M.J à la rescousse. Il devra assister (ou tout du moins entendre ce qui se dit) à la conversation que vous aurez avec quelqu'un. Puis vous devrez poser une question à votre victime. Le M.j vous prendra à part et vous dira combien il y a de chances que cette personne mente. (ex: 80 % de chance qu'elle dise la vérité, etc.)

Coût par question: 2 PA