

ENQUÊTE N°19 – LA LOI DU PLUS FORT

NIVEAU EXPERT



Cinq mercenaires menés par DANIEL (dit DAN) Denart se sont emparés du navire ! D'abord cachés parmi les passagers, DANIEL, GEORGES, JACQUES, LIONEL et Tom ont tombé le masque la veille au soir. Leur but : capturer le **prince Yahri Motoubou**, héritier du royaume de Moctambie. Ce pays est actuellement la cible d'un coup d'État orchestré par son ministre de l'Économie. Le prince Yahri voyageait discrètement à bord du navire pour ses vacances, accompagné par IRMA et KRISTINA, deux sculpturales Suédoises.

Selon une rumeur, le prince aurait été tué dans sa suite. Pas forcément par les mercenaires, qui semblaient vouloir le garder en vie. Les détectives décident d'enquêter sur ce possible meurtre, mais sans attirer l'attention et sans jouer les héros : discrétion requise !

RÈGLES SPÉCIALES DÉROGATOIRES

MISE EN PLACE

• Cartes Événements :

Retirer de la partie les cartes
AU FEU !, SUSPICION D'UN SUSPECT,
TANGAGE VERS LA POUPE.

• Placement des suspects :

- placer DANIEL et LIONEL en zone 3 (timonerie) et GEORGES et JACQUES en zone 9 (services).

- placer ARMAND, BELLE, CHARLES et KRISTINA en zone 7 (restaurant).

- placer ÉLISE, FRANK, HÉLÈNE et IRMA en zone 10 (cale).

• Placement des détectives :

placer tous les détectives en zone 8 (cabines passagers).

PRÉCISIONS

- DANIEL, GEORGES, JACQUES et LIONEL sont des mercenaires, tout comme **Tom** (le commissaire de bord, habituellement). Ce dernier est le seul personnage mobile (déplacé, comme d'habitude, par le Premier Joueur).

- Les 3 sujets de conversation restent accessibles pour les **suspects mercenaires**, (les détectives les espionnent quand ils discutent), mais **uniquement avec la méthode discrète** (même avec l'événement RUMEUR).

-Aucun des 12 suspects ne peut changer de zone (les non mercenaires sont prisonniers) : il n'y a donc **pas de phase Déplacement d'un Suspect** dans cette enquête.

DÉPLACEMENT PARTICULIER :

7 chances sur 10 d'arriver à entrer dans une zone où sont présents des mercenaires (zones 3, 9 ou bien celle, changeante, où patrouille Tom). Cette règle de déplacement ne s'applique pas pour quitter une telle zone. La tentative ne coûte aucun point d'action. Jeter le dé. Sur un résultat de **1 à 7**, la tentative réussit. De **8 à 10**, la tentative est détectée : le détective est alors ramené (ou reste) en zone 8 et le joueur perd les points d'action qui lui restaient pour le tour.