

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.