



# Judith Melba

## Sa Vie, Son Oeuvre

Sur ce yacht, on vous connaît comme étant Judith Melba. Vous vous appelez en réalité Adeline Pulin.

Vous êtes en fait une voleuse renommée, spécialisée dans le vol de bijoux. Ceux d'Elisa vous tentaient depuis un bon moment déjà. Mais reprenons depuis le début.



Depuis deux mois, vous surveillez Elisa en vue de lui dérober ses bijoux. De ces traques, vous n'avez abouti à rien, si ce n'est que vous avez remarqué qu'elle trompait Charles avec quelqu'un d'autre (vous ne l'avez vu que de dos et de loin...).

Il y a tout juste deux semaines, vous avez sympathisé avec Charles lors du vernissage d'une collection de tableaux du dernier artiste à la mode. Etant vous même peintre (quoique assez amateur), vous avez longuement discuté art abstrait et classicisme. Voyant une chance d'approcher les bijoux, vous lui avez proposé de venir lui montrer vos tableaux. En guise de réponse, celui-ci vous invita à bord de son yacht, le Hettie. Vous avez sauté sur l'occasion.

Une fois à bord, vous avez réfléchi au meilleur moyen de voler les bijoux. La nuit du troisième jour, vous avez entendu Elisa quitter sa chambre. Vous êtes entré discrètement, pris les bijoux puis êtes allée

les cacher dans les toilettes (un sac plastique étanche placé dans le réservoir à eau).

Le lendemain, vous avez été très surprise d'apprendre qu'il y avait eu un meurtre.

## Une bonne soirée en perspective

**Vos objectifs sont:**

- Parvenir à vous enfuir avec les bijoux (vous insisterez pour qu'on vote pour continuer le voyage jusqu'à New York)
- Trouver l'assassin de Charles (pour la TRES bonne raison que l'on pourrait vous suspecter)
- Dérober d'autres objets de valeur si l'opportunité se présente

## Comment se la jouer ?

Vous êtes une voleuse agissant avec Clââââsse. Relisez donc les meilleurs Arsène Lupin. Vous faites partie de la haute société, et peindre, contrairement à ce que tout le monde croit, n'est qu'un hobby pour vous. Vous êtes bien habillée et votre langage est châtié. Vous ne supportez pas la



violence et c'est bien pourquoi la mort de Charles vous ennuie autant. Vous avez toujours vos fameuses cartes AP sur vous. Il s'agit de la signature de chacun de vos vols.

N'oubliez jamais que quoi qu'il arrive, vous devez toujours garder votre sang-froid. Vous devez donner l'impression de dominer la situation, d'être bien au-dessus de tout cela.

## Vos Répliques

- " la peinture en soi est une sorte de religion "

- " Mais encore ? "

- " Toute cette violence est-elle bien nécessaire ? "

- " Pourriez-vous m'apporter une coupe de Veuve Clicquot, mon cher ? "

## Vous savez en faire des choses !

En plus des actions dites normales, vous avez certaines capacités un peu spéciales...

**Suivre quelqu'un:** Vous pouvez à tout moment espionner une personne se trouvant dans une des pièces simulées du yacht. Vous pourrez ainsi entendre et voir ce qu'il fait.

Ce Talent est à utiliser pendant que la personne est dans la pièce virtuelle.

Coût: 1 PA

**Faire dormir:** Vous devez amener une petite poudre avec vous (du sucre, pas de la coke ou autre...). Vous devez (sous l'oeil vigilant de l'organisateur) la verser dans un aliment. Une minute après avoir été ingurgitée, la poudre fera dormir l'infortunée victime pendant 5 minutes.

Coût: 0

**Pickpocket:** Allez voir l'Organisateur qui vous remettra un billet Surprise. Vous aurez alors 20 minutes pour le glisser dans une poche de votre victime.

Coût: 1 PA

**Radiophoner:** A votre fidèle serviteur, un gentil nain du nom de Passe-partout. Il pourra faire toutes les recherches que vous lui demandez.

Coût: 1 PA