



La croisière s'amuse

Jeu de rôle traditionnel à bord du luxueux paquebot Pacific Princess.

Le brillant équipage déploie ses talents pour que la croisière soit réussie et que l'amour gagne à la fin.

Le meneur interprète les passagers, les joueurs interprètent l'équipage :

- Capitaine, Merrill Stubing
- Docteur, Adam « Doc » Bricker
- Yeoman Purser, Burl « Gopher » Smith
- Barman, Isaac Washington
- Hôtesse, Julie McCoy





Embarquement

L'équipage doit faire triompher l'amour dans trois **situations** :

- un couple sur le point de se séparer,
- deux passagers destinés à s'aimer,
- un passager en conflit personnel avec un membre de l'équipage.

Chaque joueur décrit un passager. Ils invitent un ou deux personnages d'une autre série télévisée.



Croisière

Chaque situation est mesurée par un score qui va de 1 à 10 et commence à 5. Les situations se dégradent naturellement chaque jour, leurs scores diminuent de 1 point ; c'est à l'équipage qu'il revient de faire éclater l'amour.

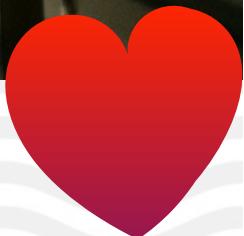
Jours : embarquement, Honolulu, Nawiliwili, Hilo, BoraBora, Papeete, débarquement

Lieux : salle à manger, pont, salle de danse, couloirs, piscine, bar, quartiers de l'équipage, chambres...



Talents

L'équipage dispose des talents **Blagounette**, **Maladresse** et **Drague** ainsi qu'un talent lié à leurs **professions** respectives sur le navire. Un membre d'équipage peut utiliser chaque talent une fois par jour. Le joueur décrit de manière drôle et convaincante comment il améliore une situation. Il tire à pile ou face. Pile, il augmente son score de 1 point. Face, la situation reste inchangée.



Débarquement

La croisière est pleinement réussie et l'amour gagne à la fin si les 3 situations sont à 10 points.

Un jeu Tiramisù & Veni Vidi Sensi

Creative Commons – Attribution – Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 France (CC BY-SA 3.0 FR)