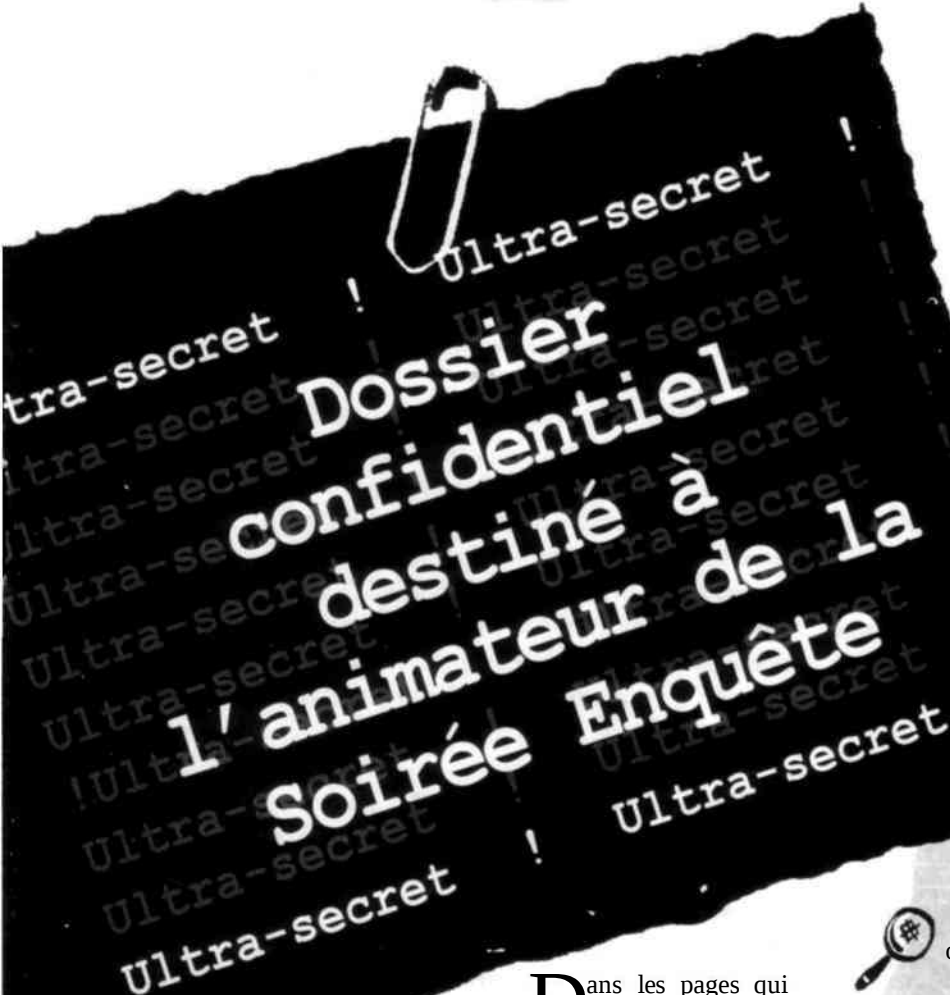


SOIRÉE ENQUÊTE



OVNI
soit qui mal y pense



Dans les pages qui suivent nous vous exposons tout ce que vous avez besoin de savoir pour organiser cette Soirée Enquête et la rendre la plus vivante et agréable possible. Tout d'abord, sachez que vous devrez monter la soirée seul et jouer nécessairement Mr/Mme Johnson, agent du FBI évoluant sous une couverture de journaliste. Votre rôle au cours de la partie est triple : vous devez gérer les actions entreprises par les joueurs (téléphone, fouilles, pouvoirs parapsychiques...), veiller à ce que tout le monde s'amuse et donner l'exemple en interprétant votre personnage le mieux possible.

LES RÈGLES DU JEU

Comme vous pouvez le lire dans le Dossier destiné aux joueurs, nous avons élaboré un système permettant de simuler un certain nombre d'actions de manière aussi fluide que simple. Lorsqu'un joueur désire accomplir une de ces actions, il vient vous voir et vous remet le nombre de Points Actions requis. Toutes les actions sont résolues dans une pièce isolée à l'écart de la pièce principale (l'entrée de votre appartement ou même la salle de bains). Essayez d'être le plus discret possible lorsque vous livrez des informations à un joueur, notamment lorsque ces informations sont le fruit d'un larcin ou résultent d'un pouvoir parapsychique, ceci afin que la victime ne puisse pas deviner qui l'a piégée. Voici comment vous devez gérer ces séquences.



Téléphoner (Charroux, Entremont, Guerrero, Mianant) : 2 Points Action.

Le joueur vous donne le nom de son contact téléphonique et l'appelle. Vous vous référez à la feuille des Indices Téléphoniques et vous jouez le coup de téléphone "en vrai" (prenez le rôle de l'interlocuteur en jouant la conversation). Le joueur ne peut interroger son contact que sur un seul personnage, à moins qu'il ne dépense à nouveau deux autres Points Action. Si le joueur demande des informations concernant un personnage que son contact ne connaît pas, il perd un seul des deux Points Action.



Fouiller une Pièce (tous les personnages) : 1 ou 2 Point(s) Action selon la pièce.

Le joueur vous indique quelle pièce il désire fouiller. Il reste 2 minutes à l'extérieur de la pièce principale puis vous lui remettez l'indice qu'il a découvert. Lorsqu'une même pièce recèle plusieurs indices, ceux-ci sont numérotés selon l'ordre dans lequel ils doivent être découverts. Un indice ne peut être découvert qu'une seule fois et si un joueur fouille une pièce vidée de tous ses indices, il ne reçoit rien, mais ne perd pas les Points Action dépensés. Il ne peut y avoir qu'un seul joueur sorti pour fouiller une pièce. Les joueurs ne peuvent trouver qu'un seul indice par fouille, et il faut donc venir fouiller plusieurs fois une même pièce pour en sortir tous les indices. Par exemple, un joueur ne peut pas dépenser 6 Points d'un coup pour trouver en une seule fois les trois indices qui sont cachés dans le bureau du professeur. Puisque les joueurs ne peuvent sortir qu'un par un pour fouiller et qu'ils ne peuvent trouver qu'un seul indice à la fois, cela laisse à tous les enquêteurs une chance de se mettre quelques indices sous la dent.



Cas particulier : Internet

La compétence fouiller une pièce permet également d'avoir accès aux informations du Centre International des Archives de Presse (CIAP), via Internet. Pour consulter le serveur du CIAP, le joueur doit dépenser 2 points et vous énoncer le sujet de sa recherche. Si son sujet ne correspond pas aux articles disponibles (aux mois clés) il ne trouve rien. Par contre, si sa demande peut logiquement l'amener à l'un des articles, vous lui livrez l'information. Pour

chaque article, nous vous fournissons une série de mots-clés qui en ouvrent l'accès.

- Crocheter une serrure (Mianant) : 1 Point Action.

Cette action est nécessaire pour ouvrir les portes verrouillées. Seul Mianant peut l'accomplir. Une fois qu'une porte est crochétée, les autres joueurs peuvent fouiller la pièce sans problème, à moins que Mianant n'est dépensé un second Point Action pour la refermer

- La zizanie (Charroux) : 1 ou 2 Point(s) Action.

Si Charroux dépense un Point, il peut répandre l'une des rumeurs suivante au choix :

- Entremont est soupçonné d'être un espion à la solde de l'ancien KGB.

- Rafia est l'ancienne maîtresse (l'ancien amant) du professeur Vincent

- Mianant avait copieusement insulté le professeur Vincent dans l'un de ses derniers livres.

- Les professeurs Guerrero et Vincent en sont presque venus aux mains lors d'un colloque.

- Johnson a souvent fait chanter de nombreuses personnalité avec des photos compromettantes.

- L'inspectrice Sanchez est impliquée dans une affaire de corruption.

- Le Professeur Clarke a volé plusieurs fois les découvertes de ses seconds pour assurer son propre succès.

En échange de deux points, le professeur Charroux peut répandre une rumeur inventée. Dix minutes après que vous ayez reçu le paiement du joueur incarnant Charroux (1 ou 2 Points), appelez deux autres joueurs (hormis celui qui est la cible de la rumeur). Convoquez-les l'un après l'autre, expliquez leur qu'il viennent d'entendre une conversation entre tel et tel personnage et répétez leur la rumeur, ils penseront **qu'il** s'agit d'une super information, voilà la rumeur propagée...

- Téléphoner à son banquier (Guerrero) : Spécial.

Pour chaque Point Action dépensé, Guerrero dispose de 10.000 dollars. Il vous indiquera sur le compte de qui les transférer. Vous serez en quelque sorte le témoin de la transaction. Le banquier de Guerrero est Mr Rapfeller. Cet argent permettra sans doute à Guerrero d'acheter quelques renseignements à d'autres personnages.

- Utiliser l'écran brouilleur (Entremont) : 1 Point Action.

En échange d'un Point Action, l'organisateur autorise Entremont à s'isoler avec un autre joueur afin de dis-

cuter sans pouvoir être espionné. Vous devez être garant de cette sécurité.

- Pirater un coup de téléphone (Guerrero et Sanchez) : 2 Points Action.

Seuls l'inspectrice Sanchez et le professeur Guerrero peuvent utiliser cette compétence. Le joueur doit d'abord vous indiquer quel personnage il compte surveiller, puis payer les deux Points Action. Si le personnage désigné passe ensuite un coup de téléphone, vous répétez la conversation téléphonique à Guerrero ou à Sanchez. Deux Points permettent de pirater une seule conversation téléphonique.

Les Points sont dépensés même si le personnage désigné ne téléphone pas.

- Séduire (Sanchez) : 3 Points Action.

Sanchez a la possibilité de séduire n'importe quel individu du sexe dit "fort". Pour ce faire, elle doit vous signaler qui va être sa proie et vous donner 3 Points Action. Ensuite, elle doit réussir à parler en tête à tête avec sa victime durant 5 minutes sans être interrompue. Si 20 minutes après avoir dépensé les Points Action, Sanchez n'est pas parvenue à s'isoler avec sa victime, la séduction n'a pas aboutie, les Points sont perdus. Si au contraire, le charme fonctionne, allez voir la victime de l'inspectrice et dites-lui qu'il ressent une attirance profonde pour l'inspectrice Sanchez. Il est désormais inconcevable qu'il tente quoi que ce soit qui puisse lui nuire. Une si délicieuse créature...

- Utiliser du sérum de vérité (Entremont) : spécial.

Entremont possède deux doses de sérum de vérité (du sucre en poudre !). Après vous avoir prévenu de ses intentions afin que vous puissiez vous porter garant du bon déroulement de l'opération. Entremont saupoudrera le contenu d'une dose dans le verre d'un autre convive. Si la victime boit ne serait-ce qu'une gorgée du breuvage "assaisonné", vous la faites venir dans la pièce organisateur en compagnie d'Entremont. Ce dernier pourra alors lui poser trois questions auxquelles elle sera obligée de répondre la vérité. Une fois revenue à elle, la victime se souvient parfaitement de toute la scène...

- Utiliser un pouvoir de contrainte mentale (Clarke et Guerrero) : 2 Points Action

. Grâce à leurs talents de télépathes, Clarke ou Guerrero peuvent contraindre un des convives à dire ou à accomplir quelque chose de simple. Il suffit à l'un ou l'autre de vous donner deux Points Actions et de vous préciser qu'il oblige untel(le) à dire ceci ("je suis l'assassin !" par exemple...) ou à faire cela (Se jeter sur

X et tenter de l'étrangler - pour du semblant...). Prévenez ensuite la victime qu'elle a cinq minutes pour se préparer à jouer la comédie. Ce temps écoulé, elle doit dire la phrase à très haute et intelligible voix ou accomplir l'action.



Contacter le vaisseau mentalement (Clarke) : 1 Point Action.

Cette action fonctionne de la même manière que le téléphone (c'est la même feuille d'indices), mais elle ne coûte que 1 Point. Elle permet à Clarke de demander des renseignements sur les autres convives (1 Point Action par convive). Il doit cesser de parler pendant cinq minutes, le temps de la conversation télépathique avec l'équipage de la soucoupe restée en orbite.



Contacter le vaisseau de transport et emmener quelqu'un (Clarke) : 3 Points Action.

Peu avant la fin de la soirée, vous demanderez au professeur Clarke s'il désire s'en aller en soucoupe. Ceci ne lui coûtera aucun point. Son départ réussira si à la fin de la soirée, personne ne l'a désigné comme coupable. Si Clarke est désigné comme coupable, il sera arrêté et ne reverra jamais sa planète. A moins que...

Si Clarke a eu la prudence de conserver 3 Points Actions, en fin de soirée, il peut contacter son vaisseau et demander la venue d'une équipe d'intervention qui se chargera, non seulement, de kidnapper la personne de son choix, mais aussi de le tirer d'une mauvaise passe en le téléportant dans la soucoupe ("Spock à Tinter..."). Si quelqu'un surveille Clarke au moment de la téléportation, dites-lui que le professeur s'est soudain matérialisé et a disparu !



Kinesthésie (Raphia) : 3 Points Action.

Margot/Pako Raphia peut utiliser ce pouvoir lorsqu'elle se trouve dans une des pièces "virtuelles" de la villa du Pr. Vincent. Il/Elle vous donne alors 3 points et vous indique sur quel objet elle utilise son pouvoir (son pouvoir ne fonctionne pas sur les objets en papier : livres, journaux...). Le personnage doit alors sortir du jeu pour quelques minutes pour simuler l'évanouissement conséquent à ce pouvoir.

Si un personnage entre dans la pièce où il/elle se trouve pendant ce temps, il le/la découvre évanoui(e) avec l'objet en main ! Ce personnage ne peut pas fouiller la pièce, mais il perd les Points Actions dépensés. Par contre, quand Raphia se réveille, il peut lui poser des questions et lui demander ce qui se passe, libre à Raphia de raconter ce qu'il/elle désire. Une fois ces quelques minutes passées, l'animateur donne les infor-

mations à Raphia (Voir les objets sur lesquels son pouvoir a un effet dans les indices). Pour toute autre demande, n'acceptez pas les Points Action et signalez-lui que l'objet ne dégage aucune onde.



Télépathie (Raphia) : 3 Points Action.

En utilisant ce pouvoir, Margot/Pako Raphia peut lire des éléments importants de la vie d'un personnage. Raphia doit pour ce faire vous indiquer sa victime et vous donner 3 Points Actions. Il doit ensuite retirer ses gants et toucher la main de sa victime (ceci dans les 20 minutes qui suivent le paiement). Dès qu'il/elle a pu toucher la main de sa cible, il/elle doit s'évanouir. Laissez l'évanouissement de Raphia faire son effet puis portez le/la dans une pièce hors jeu (Raphia est emmenée dans sa chambre). Cinq minutes plus tard, retournez voir Raphia et donnez-lui l'information concernant le personnage "contacté". Voir les indices.



Faire les poches (Mianant, Sanchez et Sherman) : 2 Points Actions.

Lorsqu'un des ces trois personnages décide de faire les poches d'un autre convive, il vient vous voir et en vous en fait la demande. Vous remettez alors au pickpocket le petit papier marqué "surprise !" qui se trouve avec la feuille de Points Action. Le voleur a 20 minutes pour glisser ce papier dans une des poches de sa victime. Ce temps écoulé, faites venir Pinfortuné(e) dans la pièce organisateur et demandez-lui de vider le contenu de ses poches. Si le papier s'y trouve, annoncez-lui qu'il vient d'être la victime d'un pickpocket et dites-lui ce qui lui a été volé. Puis, remettez discrètement le fruit de son larcin au voleur.

Si la victime ne portait aucun indice sur elle (CE Indices), le voleur ne perd qu'un seul Point Action.



Contacter la base par Internet (Sherman) : 1 Point Action

En échange d'un Point Action, Sherman peut se renseigner sur un personnage au choix, dans la mesure où l'armée a des renseignements à son sujet !



Recherche sur Internet (Sherman) : 1 Point Action

Grâce à ses mots de passe et ses programmes militaires, "fouillez la bibliothèque" à la recherche d'indices sur ordinateur ne lui coûte qu'un Point Action au lieu de deux.

PRÉPARATION DE LA SOIRÉE

LE CASTING

Après avoir choisis les joueurs que vous souhaitez convier à cette Soirée Enquête, vous devez répartir les 8 personnages entre eux. Il existe plusieurs méthodes. La plus simple est de proposer un, deux ou trois personnages à chaque joueur en en brossant un rapide portrait qui ne révèle que la façade du personnage. Voici le nom des personnages avec le descriptif rapide que vous en ferez aux joueurs.

- PROFESSEUR CHARROUX : Un archéologue universitaire et ambitieux.
- PROFESSEUR GUERRERO (conseillé pour un homme) : Archéologue très méprisant envers les autres, mais brillant.
- ENTREMONT : Agent du FBI spécialisé dans l'étrange.
- RAPHIA (conseillée pour une femme) : Personnage excentrique, apparemment un peu folle.
- INSPECTRICE SANCHEZ (obligatoirement pour une femme) : Policier sympathique et charmeur.
- JOHNSON : C'est vous.
- PROFESSEUR CLARKE : Archéologue très décalé.
- M1ANANT : Écrivain français spécialisé dans la SF.
- SHERMAN : Professeur en Parapsychologie, froid et autoritaire.

Lorsque vous proposez les personnages aux joueurs, tenez compte de la personnalité de chacun afin de ne pas proposer un personnage très excentrique (Raphia par exemple) à quelqu'un de particulièrement renfermé. Choisissez notamment avec soin les joueurs qui incarneront Guerrero, Raphia et Clarke car leurs rôles sont difficiles. Comme vous l'avez sans doute remarqué, les personnages sont, pour la plupart, écrits pour être joués autant par des filles que par des garçons, mais Guerrero est plus conseillé pour un homme. Quant à Raphia et Sanchez, ils ont été pensés comme des rôles féminins, c'est l'occasion ou jamais de faire découvrir le jeu de rôles au beau sexe. Nous vous conseillons enfin de demander à chaque joueur une petite participation aux frais de la soirée (photocopies et repas éventuel) de l'ordre de 10 à 30 francs par personne (ce qui revient donc beaucoup moins cher que n'importe quelle place de cinéma ou de théâtre !). Les joueurs n'en seront que plus motivés.

Une semaine avant la date fixée pour la soirée, vous remettrez à chaque joueur une enveloppe contenant les photocopies suivantes :

- LE DOSSIER JOUEUR (AMBIANCE, AMBIANCE)

- LA FEUILLE DE PERSONNAGE DU JOUEUR
- LES DIX POINTS ACTIONS

Recontactez ensuite tous les joueurs un ou deux jours avant la soirée pour répondre aux éventuelles questions, discuter du personnage et donner quelques conseils d'interprétation.

ATMOSPHÈRE, ATMOSPHÈRE..

L'idéal pour jouer cette Soirée Enquête est de disposer de deux ou trois pièces séparées. La première est la pièce de jeu principale (la salle à manger ou le salon de votre appartement) qui par rapport au plan est le grand salon donnant sur la mer, la seconde est un lieu plus calme où les joueurs peuvent se retirer pour discuter à l'abri des oreilles indiscretes, c'est le fumoir qui donne sur la jungle. La troisième pièce représente le reste de la maison, c'est un lieu "hors des lieux" où vous recevrez les joueurs, c'est l'antre de l'organisateur et cela peut-être votre cuisine ou même votre salle de bains ! Si vous manquez de place, vous vous passerez du fumoir.

Essayez de décorer et d'agencer un peu les deux premières pièces en y mettant par exemple des objets insolites, en tamisant la lumière et en faisant brûler quelques bâtons d'encens. Pensez également à la musique d'ambiance qui doit être présente sans être obsédante, vous pouvez ainsi dans la première pièce utiliser des disques de "sons naturels" sur lesquels sont enregistrés les sonorités de la mer pendant 1 heure. Utilisez des enregistrements similaires pour la jungle. Des musiques de films ou des musiques d'ambiances de jeux de rôles, si elles sont dans le ton sont également de bons choix. Bien sûr, ceci n'est en aucun cas une obligation, mais un simple plus. Dans tous les cas, ces types de disques se trouvent chez les grands disquaires ou dans les bonnes boutiques de jeux de rôles.

Nous n'insisterons enfin jamais assez sur l'extrême importance de la crédibilité des personnages et de l'ambiance au cours d'une Soirée Enquête. Dès le début de la soirée par exemple, accueillez les personnages en jouant votre rôle. Ne dites pas : *"Salut Bébert ! Ouah top classe ton costard !"* mais *"Bonsoir monsieur. C'est une bien triste soirée, le monde scientifique a perdu un grand homme."* A aucun moment vous ne devez vous départir de votre personnage afin d'inciter les joueurs à en faire autant. Quoique vous fassiez pour enrichir votre interprétation, votre look et l'atmosphère de la partie, demandez-vous toujours comment cela se passerait si le jeu était la réalité. Que penseriez-vous



d'un film dont les trucages seraient apparents, où on verrait l'envers des décors et la perche du preneur de son ? Cela casserait toute l'ambiance. C'est absolument la même chose pour une Soirée Enquête. Bien sûr, vous changez totalement d'attitude quand vous êtes dans la pièce "hors jeu", car vous y êtes l'organisateur et non plus Mr Johnson.

LES PETITS DÉTAILS PRATIQUES

Comme vous avez pu le voir, la Soirée Enquête a lieu au Brésil, dans une très belle villa donnant à la fois sur la mer et sur la jungle. Malgré cela, et pour des raisons pratiques évidentes (vous parlez le portugais couramment vous ?) les journaux et indices disposés dans la pièce de jeu ou découverts par les joueurs sont en français. Que cela ne vous formalise pas. Le lieu où se passe l'action a surtout été choisi pour l'ambiance.

Voici une liste de toutes les petites choses que vous aurez à faire pour préparer la partie. L'ensemble de ces préparatifs ne devraient pas vous prendre plus de deux ou trois heures.

LES INDICES :

- * Photocopiez la première série d'indices (CF. Timing) et rangez-les dans une enveloppe. Le nom de chaque personnage figure sur l'indice qui lui est destiné.

- * Photocopiez les indices que les joueurs découvriront en fouillant les pièces de la maison, classez-les dans autant d'enveloppes qu'il y a de pièces et écrivez le nom de la pièce sur l'enveloppe. Ces indices sont tous numérotés selon l'ordre dans lequel ils seront découverts (ex : bureau 1, signifie qu'il s'agit du premier indice qui sera trouvé dans le bureau).

- * Photocopiez les indices/coupures de journaux et collez-les dans des journaux appropriés que vous laisserez nonchalamment traîner dans la pièce de jeu.

- * Photocopiez les indices téléphoniques et placez la feuille dans votre dossier jeu.

- * Photocopiez le questionnaire ("La fête est finie !") que vous remettrez aux joueurs en fin de partie ainsi que la feuille de debriefing ("Le fin mot de l'histoire") qui explique ce qui s'est passé.

- * Photocopiez 10 Points Actions supplémentaires qui seront remis aux deux chanceux qui auront fouillé la jungle.

- * Achetez un numéro des trois journaux suivant pour y coller les indices du salon :

Libération, Le Parisien, Science et Vie.

Tous les indices doivent être rangés dans un dossier jeu que vous mettrez dans la pièce hors jeu. Indiquez

clairement sur le dossier qu'il est hors jeu et que les joueurs ne doivent pas l'ouvrir.

LES ACCESSOIRES ET LE REPAS

Cette Soirée Enquête est prévue pour se jouer en quatre à cinq heures. Si vous en avez la possibilité, nous vous conseillons de prévoir un apéritif et un repas que Charroux ou un(e) ami(e), venu(e) faire de la figuration pour l'occasion, pourra servir. Ce serveur pourrait être un membre du personnel du professeur Vincent, être arrivé le soir même et ne rien savoir du tout. Mais s'il joue bien son rôle (smoking avec petit gilet ou tablier pour une femme), il ajoutera un charme énorme à votre soirée. Si vous n'avez pas la possibilité de préparer un dîner, commencer le jeu vers 8 heures et contentez-vous de servir un café, quelques chocolats et gâteaux en cours de jeu. Si vous optez pour le repas, il est important de se rappeler qu'il est censé avoir lieu dans un pays d'Amérique du sud. Il serait ainsi préjudiciable pour l'ambiance que vous serviez une tranche de jambon et des chips ! Veillez à ce que le repas ne soit ni trop abondant ni trop arrosé.

Vous devez vous procurer une dizaine de bougies ou des lampes à pétrole afin d'éclairer les pièces de jeu au début de la veillée funèbre (CF. Timing). Ayez soin de vous procurer des bougeoirs stables que vous placerez en hauteur afin de ne prendre aucun risque.

QUE LE SPECTACLE COMMENCE !

Nous vous proposons ici un timing indicatif du déroulement de la soirée, en partant du principe que le jeu commence vers 19h00 et se termine vers minuit. Si vous organisez la partie dans l'après-midi, respectez simplement l'écart entre les événements.

18H30 - ARRIVÉE DE CHARROUX

Arrivée du joueur qui incarne Charroux. C'est lui qui devra s'occuper de l'accueil des joueurs et des présentations. Expliquez-lui tout ce qu'il devra faire à 19 heures, lors de l'arrivée des joueurs.

19H00 - ACCUEIL DES JOUEURS

Accueil des joueurs par le professeur Charroux au fur et à mesure de leur arrivée (qu'il joue tout de suite son personnage). Vous pouvez décider de sortir et de revenir 10 minutes plus tard





Mr Johnson

pour faire comme si vous arriviez, au même titre que les autres joueurs. Charroux présente les personnages les uns aux autres à leur entrée dans la pièce de jeu. Charroux indique qu'une veillée funèbre, en l'honneur du professeur, aura lieu vers 21 heures. Il indique également qu'un notaire appellera vers 22 H 30 afin de donner la combinaison du coffre et de permettre son ouverture et la révélation de son contenu.

19H30 - DISTRIBUTION DE LA PREMIÈRE SÉRIE D'INDICES

20H00 - APÉRITIF ET DÎNER

Servi par le professeur Charroux (qui peut quand même manger avec les invités) ou par le majordome.

21H00 - DÉBUT DE LA VEILLÉE FUNÈBRE

Le professeur Charroux allume les bougies et éteint les lumières électriques. Il demande une minute de silence en mémoire du professeur Vincent.

22H30 - OUVERTURE DU COFFRE

Faites sortir tout joueur présent de la salle hors-jeu. En jouant Mr Johnson, appelez Charroux dans cette pièce désormais vide (à part vous), en disant à voix haute que maître Quincy le demande au téléphone. Expliquez ensuite à Charroux que le notaire lui donne la combinaison du coffre. D'après le dernier constat que l'homme de loi a fait le jeudi (avant-hier), il contient le fameux artefact extraterrestre et environ

10.000 dollars en actions. Le joueur appelle ensuite l'inspectrice Sanchez (il est mieux qu'un flic assiste à l'ouverture). Attendez 10 minutes avec les deux joueurs, puis expliquez leur qu'à leur grande surprise (hum hum), quand ils ouvrent le coffre, celui-ci est vide ! C'est l'inspectrice Sanchez qui sera chargée d'annoncer le vol aux autres joueurs. Elle reprendra alors son interrogatoire de plus belle.

23H30 - DISTRIBUTION DES QUESTIONNAIRES

Distribuez aux joueurs le questionnaires et donnez leur environ 20 minutes pour y répondre.

23h55 - Fin de la partie

Rallumez les lumières, ramassez les questionnaires et distribuez la feuille de debriefing expliquant le fin mot de l'histoire (ça fait un souvenir). Dépouillez rapidement les réponses au questionnaire et annoncez les résultats. Il n'y a bien sûr aucun lot à gagner, l'essentiel étant de participer.

0H10 - APPLAUDISSEMENTS

Tous les joueurs vous félicitent chaleureusement et applaudissent à tout rompre, les garçons vous serrent la main, les filles vous embrassent dans le cou, tout le monde promet de revenir la prochaine fois, vous êtes le héros du jour. Merci qui ?

Il vous faudra sans doute les chasser vers les 4 heures du matin, quand ils auront fini de se raconter leur personnage et les différentes aventures qu'ils ont vécu dans la soirée.

COMMENT DÉCOUVRIR L'ASSASSIN ?

Deux indices permettront aux Sherlock en herbes de confondre à coup sûr l'assassin (Clarke).

- L'assassin porte des baskets : Seule Sanchez le sait, mais elle a tout intérêt à faire circuler l'information pour se disculper elle-même. Deux personnes portent des baskets au cours de la soirée : Clarke et Raphia.
- L'assassin a utilisé une arme très spéciale, un triphaseur, qui a laissé trois petites marques rouges sur le corps du professeur Vincent. Deux personnes possèdent une telle arme : Clarke et Guerrero.

Le seul qui possède des baskets ET un triphaseur, c'est Clarke ! CQFD.

Mr / Mrs
Johnson

Professionel, Sans scrupule, Protecteur

Vous êtes un personnage non joueur, incarné par l'organisateur. Il est important pour le bon déroulement de la soirée et l'amusement de tous que vous fassiez la différence entre votre rôle dans le jeu et vos devoirs d'organisateur.

SA VIE. SON OEUVRE

BORN IN THE U.S.A.

Votre vrai nom importe peu. D'ailleurs, personne ne l'apprendra jamais. Vous êtes un homme de l'ombre, et pourtant un élément indispensable au bon fonctionnement des États-Unis d'Amérique : vous êtes membre du FBI.

Au collège et à l'Académie, vous étiez un élève brillant, doté d'une grande intelligence et d'un corps d'athlète. A la fin de votre premier cycle d'académie, des hommes portant des lunettes noires sont venus vous voir. Ils vous ont parlé de la grandeur de l'Amérique, du devoir de chaque citoyen, bref, ils vous ont expliqué que la nation avait besoin de vous. A 18 ans, vous entriez dans une école spéciale du gouvernement formant les hauts fonctionnaires et particulièrement les agents du FBI et de la CI A. Pendant trois ans, vous avez appris toutes les ficelles du métier d'agent secret.

La réputation du FBI était alors au plus bas. Le bureau avait une mauvaise image auprès du grand public, qui le soupçonnait par exemple d'être à l'origine de la mort de Kennedy. Vos premières missions étaient des affaires criminelles classiques, des enquêtes banales à la recherche de criminels de tous poils. Après quatre ans de bons et loyaux services, vous avez découvert ce que signifiait réellement être au service de l'Etat. Un matin, la femme de chambre d'un sénateur

a appelé la police : elle venait de retrouver son patron mort. Le FBI a aussitôt été prévenu et a dépêché sur place une escouade dont vous faisiez partie. Le sénateur était mort d'une overdose dans son lit, la jeune femme (une call-girl), qui se trouvait à ses côtés n'était pas dans un meilleur état.

En moins de 20 minutes, l'équipe avait reconstitué une scène plus convenable. La call-girl a été retrouvée morte dans sa voiture, à 50 kilomètres de là. Un médecin a signé un certificat de décès stipulant que l'homme politique était mort d'une crise cardiaque. Quant à la femme de chambre, on vous a chargé de la descendre. Les journaux ont parlé d'une victime de la violence urbaine. Il vous a

fallu trois semaines pour vous remettre de cette affaire, dégoûté de vous-même, vous avez été malade, avez fait des cauchemars. Et puis votre supérieur est venu vous voir, et il vous a ouvert les yeux : "Imagines que les journaux disent que le sénateur est mort à cause de la coke, qu'est ce qui va se passer ? Tu veux que je te le dise ? Ben t'as plein de mômes qui auront une bonne excuse pour en prendre. Ils diront " Pourquoi j'aurais pas le droit ? Alors que les politiques y s'en foutent plein le pif ? Sans compter les commentaires des gens à propos de la classe politique ! Tu imagines ça ? Tu comprends pourquoi le sacrifice de cette pauvre bonne est un acte utile ?".

Cela tenait debout si on ne réfléchissait pas trop. Quand on cherche à justifier ses propres actes et à éviter de sombrer dans la psychose, on se raccroche à la moindre planche de salut. En toute connaissance de causes, vous êtes entré de plain pied dans la logique du FBI.

EN MISSION POUR LE GOUVERNEMENT

Pendant 5 ans, vous avez rempli des missions réclamant la plus grande discrétion, c'était devenu votre spécialité. Vous étiez tellement fort qu'on a fini par vous demander d'effacer les bêtises des autres. Ainsi, certains assassinats ou attentats qui se sont produits dans le monde et qui étaient le fait du FBI ont été mis sur le dos d'autres organismes. Il y a quelques mois, on vous a chargé d'une tâche très spéciale : devenir la nounou d'un agent stagiaire. La personne s'appelle Wolf/Cathia Entremont, c'est le rejeton d'un grand gourou de l'industrie américaine. Mr Entremont, ayant le bras particulièrement long, on a accepté d'embaucher son dingue de fils au sein du bureau fédéral. Mais heureusement que vous êtes là ! Régulièrement, vous devez graisser la patte de pauvres citoyens qu'il a choisis pour cible. Il les persécute, les poursuit et les harcèle, parfois les frappe, pour leur j

faire avouer qu'ils sont des extraterrestres ! Wolf Entremont est un malade mental, persuadé que la moitié de l'humanité est composée d'E.T. déguisés. Il est en outre convaincu que vous êtes journaliste. Dans de rares accès de lucidité, il se rend compte que vous êtes un agent. Il doit vous croire alors chargé de l'espionner pour l'empêcher d'atteindre son but.

SAMF
SATURDAY
SABATO

Vous étiez en vacances sur la côte ouest des Etats-Unis lorsque vos supérieurs vous ont appelé. Entremont se rendait au Brésil, dans la villa du professeur Vincent. Vos patrons craignaient une grosse bavure de leur protégé. Vous êtes parti aussitôt.

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Vous êtes arrivé par le même avion qu'Entremont le vendredi soir. Vous avez sorti votre carte de presse au professeur Charroux qui vous demandait ce que vous faisiez là, puis avez vu chacun des invités et êtes monté dans votre chambre. Vers 20 heures, vous êtes descendu prendre l'air et avez fait le tour de la maison, vérifiant les endroits où des espions pourraient se placer, où des micros pourraient être dissimulés, bref la routine. Vous vous êtes couché vers 21 heures et vous êtes endormi. A 22h45 précises, vous avez été réveillé par un bruit anormal. La descente en rappel de la façade n'a été qu'une formalité. Vous avez fait le tour de la villa pour voir si quelque chose pouvait paraître anormal. La lumière du bureau du professeur Vincent était allumée. D'un seul bond, vous avez atteint la porte-fenêtre. Le corps du scientifique gisait sur le sol, raide mort. Le coffre était bien entendu fermé à clé. Qui avait tué le professeur ? Etrangement, il n'y avait pas de blessure apparente. De quoi le scientifique était-il mort ? De crise cardiaque ? Il était évident qu'une enquête de police allait avoir lieu, les empreintes digitales seraient relevées Et on trouverait certainement celles de votre protégé. Pour éviter qu'il ait des ennuis, vous avez essuyé toutes les surfaces à l'aide d'un chiffon, avez fermé la fenêtre, êtes ressorti par sa chambre discrètement et avez fermé la porte du bureau à clé avec votre passe.

Le lendemain matin, vous vous êtes réveillé à 8 heures, comme d'habitude. En milieu d'après-midi, quand le professeur Charroux a commencé à se montrer sérieusement inquiet à propos de Vincent, vous avez proposé d'enfoncer la porte du bureau. Une fois la chose faite, vous avez pris le même air étonné que les autres en découvrant le corps. Vous avez appelé le poste de police local, puis avez interdit l'accès au bureau. L'inspecteur Sanchez est arrivé une petite heure plus tard. Vous lui avez discrètement présenté

votre carte du FBI, ce qui a semblé la surprendre et l'embarrasser. Vous avez discuté un peu avant de prendre une décision. Le professeur Charroux a organisé une veillée funèbre durant laquelle l'inspecteur pourra à loisir interroger tout le monde. Bien entendu, nul n'est autorisé à sortir de la maison d'ici là.

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE...

- Votre principal objectif, en tant qu'organisateur, est de veiller à ce que tous les joueurs s'amuse.

- En tant que joueur, votre but est d'étouffer les éventuelles histoires d'extraterrestes que pourraient imaginer Entremont, ou tout autre de ses délires. Surveillez-le et rattrapez ses bourdes.

COMMENT SE LA JOUER?

Vous portez un costard et une cravate noirs, une chemise blanche. Si vous pouvez vous procurer un borsalino, ce sera parfait. Vous portez également en permanence des lunettes de soleil, si possible en verremiroirs (attention à ne pas vous prendre les pieds dans le tapis quand vous jouerez à la lueur des bougies). Vous parlez d'un ton sec et assuré, sans jamais montrer d'émotion, vous avez tout du parfait professionnel qui maîtrise totalement la situation. Vous êtes habile à faire parler vos interlocuteurs sans vous livrer pour autant. Vous avez une couverture de journaliste et lorsque l'on vous pose une question un peu gênante, vous répondez "secret professionnel".

Faites attention à ne pas mélanger votre rôle en tant que joueur et votre rôle d'organisateur. Si vous possédez un borsalino, partez du principe que lorsque vous portez vos lunettes noires et votre borsalino, vous êtes Mr Johnson. Quand un joueur désire s'adresser à vous en tant qu'organisateur, retirez ces deux ustensiles.

VOS RÉPLIQUES :

- Désolé, secret professionnel...
- En tant que journaliste, tout m'intéresse.
- Qui ? Lui ! Vous n'êtes pas au courant de cette affaire ?



QU'EST-CE QU'UNE SOIRÉE ENQUÊTE ?

Un polar noir, fantastique, une mystérieuse aventure dont vous allez être l'un des personnages principaux ! Ce personnage que vous incarnerez va être plongé dans une histoire qui promet d'être exaltante : un crime, un vol, un événement insolite ? Qui sait ? C'est à vous, ainsi qu'aux autres joueurs, et avec l'aide de l'organisateur qu'il appartiendra de donner beaucoup de vie au scénario que nous avons écrit.

UN PERSONNAGE

Votre personnage est évoqué dans un document ci-joint, nous avons résumé son histoire, brossé sa personnalité afin de vous guider dans votre interprétation. Lisez attentivement ce document. Plus vous "sentirez" votre rôle, plus vous prendrez de plaisir au cours de la Soirée Enquête. Des indications vestimentaires, des tics de langage sont indiqués. Vous pouvez vous en inspirer ou interpréter le rôle différemment si vous envisa-

gez le personnage autrement (auquel cas, faites-le en accord avec l'organisateur).

Votre personnage poursuit des buts qui lui sont propres. Ces buts spécifiques vous aideront beaucoup à le jouer, ne les perdez donc pas de vue mais ne les laissez pas non plus vous éloigner de l'enquête principale. Il vous faudra constamment maintenir un équilibre délicat entre ces deux activités.

Respectez votre rôle le plus possible, quoique vous fassiez au cours de la soirée, quoique vous disiez, faites-le en tant que personnage de la soirée. Le fait qu'un maximum de joueurs jouent le jeu en permanence est un des plus importants facteurs de réussite de cette fête.

Vous vous apercevrez que votre personnage entretient diverses relations avec les autres, ces relations sont extrêmement importantes, ce sont elles qui vont structurer le développement de l'intrigue, qui vont nourrir le déroulement de la soirée. Bien qu'il faille toujours rester prudent lorsque vous discutez avec un autre joueur (qui sait, c'est peut-être l'assassin...) ne retenez pas trop longtemps les informations que vous possédez. Plus vous livrerez intelligemment vos renseignements, plus vous en recevrez en retour, donnant donnant !

LE DÉROULEMENT DE LA SOIRÉE

Dès le début de la soirée, vous jouerez votre rôle et serez plongé dans le contexte du scénario. Vous trouverez ci-joint un texte d'introduction vous présentant rapidement les circonstances de la Soirée Enquête et les événements qui la précèdent. Lisez attentivement ces documents, afin de bien comprendre la situation : où se passe la soirée, à quelle occasion, qu'y faites-vous, quels genres de personnes s'y trouvent. Si certains points ne vous semblent pas clairs, n'hésitez pas à demander des précisions à l'organisateur.

Lorsque cette soirée commence un crime vient d'être commis. Le coupable est l'un des personnages. C'est peut-être vous d'ailleurs (si c'est le cas, cela figure sur votre feuille de personnage) ! Il vous faudra donc enquêter afin de démasquer le coupable tout en écartant les soupçons de votre personne.

Entre les personnages des suspicions vont naître, des alliances se nouer et se dénouer, et toutes ces situations vont donner vie au jeu. N'hésitez pas à construire des intrigues avec d'autres personnages et à nourrir la soirée en rebondissements de votre cru.

COMMENT MENER L'ENQUETE ?

DES INFORMATIONS

Votre principale occupation au cours de la soirée sera probablement... le bavardage. C'est en discutant avec les autres personnages que vous allez apprendre qui ils sont et ce qu'ils savent. Ces conversations constituent votre principale source d'information. En général, la Soirée Enquête a un prétexte social qui autorise et favorise la conversation (une soirée mondaine, un meeting, un cocktail...).

DES INDICES CACHÉS

Outre les informations que vous obtiendrez en discutant avec les autres personnages, vous aurez divers moyens d'obtenir des indices qui peuvent vous aider à progresser dans votre enquête.

Certains de ces indices sont tout simplement cachés dans l'une des pièces où se déroule la partie. Il peut s'agir d'une boule de papier traînant sous le divan, ou d'un article de journal, d'une lettre au vu et au su de tous, alors ouvrez l'oeil ! Attention toutefois à ne pas lire tout ce qui vous

tombe sous les yeux. Il est ainsi interdit de lire la feuille d'un autre personnage, même si elle traîne par terre. De même, l'organisateur possède un dossier jeu dans lequel sont rangés des papiers importants, n'ouvrez jamais ce dossier.

De nombreux autres indices, cachés dans la "maison virtuelle" du Pr. D. Vincent, peuvent être obtenus auprès de l'organisateur (par exemple fouiller une pièce qui existe dans le cadre du scénario mais pas dans celui de la soirée, téléphoner à un personnage extérieur à la partie etc.). Ces actions sont simulées grâce au système des Points Action. Vous trouverez une liste de vos compétences propres sur votre feuille de personnage.

DU REALISME ET DU JEU

Comme vous pourrez le lire, cette Soirée Enquête se déroule au Brésil, dans une très belle villa donnant à la fois sur la mer et sur la jungle. Malgré cela, les journaux ou indices disposés dans la pièce de jeu ou que vous découvrirez dans les pièces virtuelles sont en français. Que cela ne vous formalise pas. Le lieu où se passe l'action a surtout été choisi pour l'ambiance. Aussi, si vous croisez un Libération ou un Paris Match, imaginez qu'il s'agit de Brasilia Novellas ou de Rio Match.

LE SYSTÈME DES POINTS ACTION

Au début de la soirée, vous avez un capital de 10 Points Action. Vous devrez gérer ce capital pendant toute la soirée et décider quelles actions vous semblent les plus pertinentes.

Vous ne pouvez simuler que les Actions précisées sur votre feuille de personnage. Lorsque vous désirez le faire, vous devez toujours en avvertir l'organisateur qui vous donnera quelques directives. Il se peut que l'organisateur vous demande de différer cette action. En aucun cas vous ne devez aller contre ses indications, car vous pourriez gâcher la soirée ou mettre en péril un événement prévu.



L'assassin est parmi vous !

PARMI LES ACTIONS LES PLUS COMMUNES, IL Y A :

 (Téléphoner à une personne de votre connaissance (vous ne pouvez appeler que des personnes dont le nom est mentionné sur votre feuille de personnage, vous ne pouvez en aucun cas vous inventer des contacts)

Pour simuler ce coup de téléphone, vous devez d'abord en faire la demande à l'organisateur qui, dès qu'il en aura la possibilité, se retirera dans la pièce hors-jeu en votre compagnie pour quelques instants. Vous y simulerez la conversation téléphonique avec l'organisateur qui jouera le rôle de votre interlocuteur.

Chaque demande de renseignements sur une personne vous coûtera 2 Points Action. Par exemple vous pouvez demander à votre interlocuteur qui est commissaire de police s'il a entendu parler de telle personne que vous soupçonnez d'appartenir à la pègre. Il se peut que votre interlocuteur ne sache rien de la personne à propos de laquelle vous l'interrogez, auquel cas vous perdez vos 2 Points. Si vous interrogez votre interlocuteur à propos d'une autre personne, à propos d'un autre événement, il vous faudra payer 2 nouveaux Points.



Fouiller une pièce

Alors que la soirée ne se déroule que dans deux ou trois pièces, l'action est sensée prendre place dans un lieu beaucoup plus grand (la villa du Pr. D. Vincent). De nombreuses pièces de ce lieu ne sont pas représentées physiquement mais simplement simulées, vous avez accès cependant à ces pièces simulées pour pouvoir les fouiller et y découvrir d'éventuels indices.

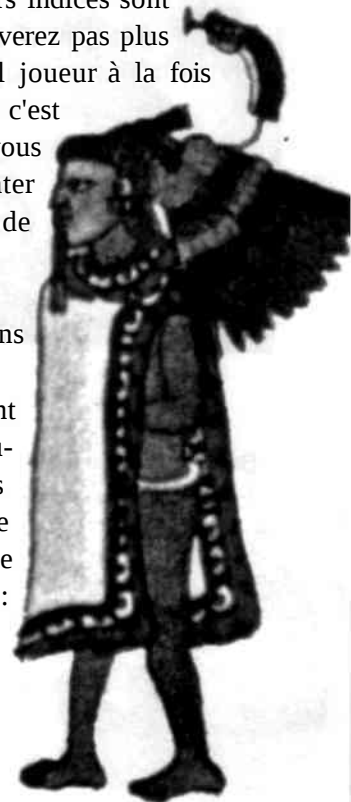
Pour "fouiller une pièce", vous devez avertir l'organisateur, puis lui indiquer sur le plan qui vous a été remis la pièce que vous désirez fouiller. L'organisateur vous informera ensuite du nombre de Points Action à payer pour simuler cette **action**. Si vous désirez toujours fouiller la pièce, l'organisateur vous remettra un des indices que vous pouvez trouver dans la pièce. Enfin vous devrez vous retirer quelques minutes (une ou deux) dans le lieu hors-jeu convenu par l'organisateur, ce lieu symbolise en quelque sorte l'ensemble des lieux virtuels.

Quand vous découvrez un indice, vous pouvez bien sûr l'emporter, si cela est possible (l'indice est peut-être un meuble, ou une statue !). Dans la mesure où tous les joueurs ont cette possibilité, il est bien évident que lorsque vous fouillez une pièce sans rien y trouver, cela ne veut pas dire qu'il n'y a jamais rien eu dans cette pièce...

Dans certaines pièces plusieurs indices sont dissimulés mais vous n'en trouverez pas plus d'un à chaque fouille. Un seul joueur à la fois peut fouiller une même pièce, c'est pourquoi l'organisateur vous demandera parfois de patienter avant de vous permettre de "fouiller une pièce".

- De nombreuses autres actions

Plusieurs personnages peuvent accomplir des actions particulières. Si c'est votre cas, ces actions seront décrites sur votre feuille de personnage. Mais le principe est toujours le même : vous devez d'abord prévenir



l'organisateur afin qu'il vous autorise à l'accomplir, qu'il reçoive les Points Action que vous avez à payer, et qu'éventuellement il vérifie que vous remplissiez toutes les conditions nécessaires à l'accomplissement de l'action.

UNE MONNAIE D'ÉCHANGE

Les Points Action servent également de monnaie d'échange. Vous pouvez aider un autre joueur et demander pour cela une rétribution en Points Action, il n'y a pas de règles précises pour ce genre de transactions et c'est aux personnages de trouver un terrain d'entente.

LA FIN

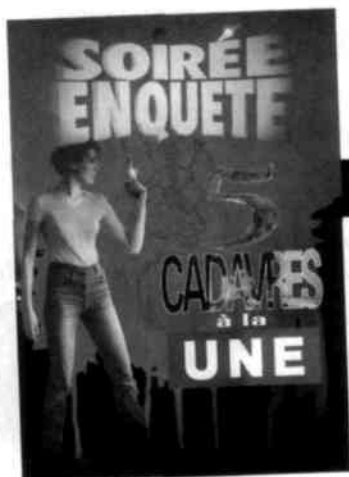
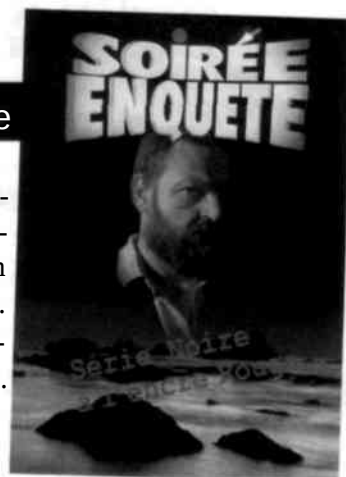
Un événement ou une information détermineront la fin de la Soirée Enquête, vous pourrez alors quitter votre rôle (à grands regrets, cela va sans dire) et redevenir une personne plus ou moins normale. L'organisateur vous remettra alors un questionnaire, celui-ci portera sur les événements de la soirée et il vous sera également demandé de choisir un autre joueur dont vous avez particulièrement apprécié la prestation. Toutes ces questions permettront de déterminer le meilleur enquêteur de la Soirée et le meilleur comédien qui gagneront tous deux le droit d'être acclamés (et d'organiser la prochaine Soirée Enquête).

PUB !
Vous avez aimé
OVNI soit qui mal y pense, vous
adorerez :

Série noire à l'Encre Rouge

Cette Soirée Enquête vous emmène sur l'île des Maudits à l'invitation du mystérieux auteur de romans noirs Baptiste Hartz-Lindberg, dont personne encore n'a pu voir le visage, et qui meurt assassiné de deux balles de revolver en plein coeur, peu de temps après avoir reçu ses invités...

Une ambiance lourde, digne des plus grands classiques de la littérature policière..



5 Cadavres à la UNE

Au cours des derniers mois, les cadavres de cinq journalistes vedettes d'une grande chaîne de télévision ont été retrouvés avec une balle dans le crâne et sans leur foie... Ces journalistes ont-ils été victimes d'un psychopathe, d'une sombre machination politique ou de bien pire encore ? Le commissaire Salambo mène l'enquête.

Entre satire et fantastique... vous ne regarderez plus jamais le 20 heures de la même façon.

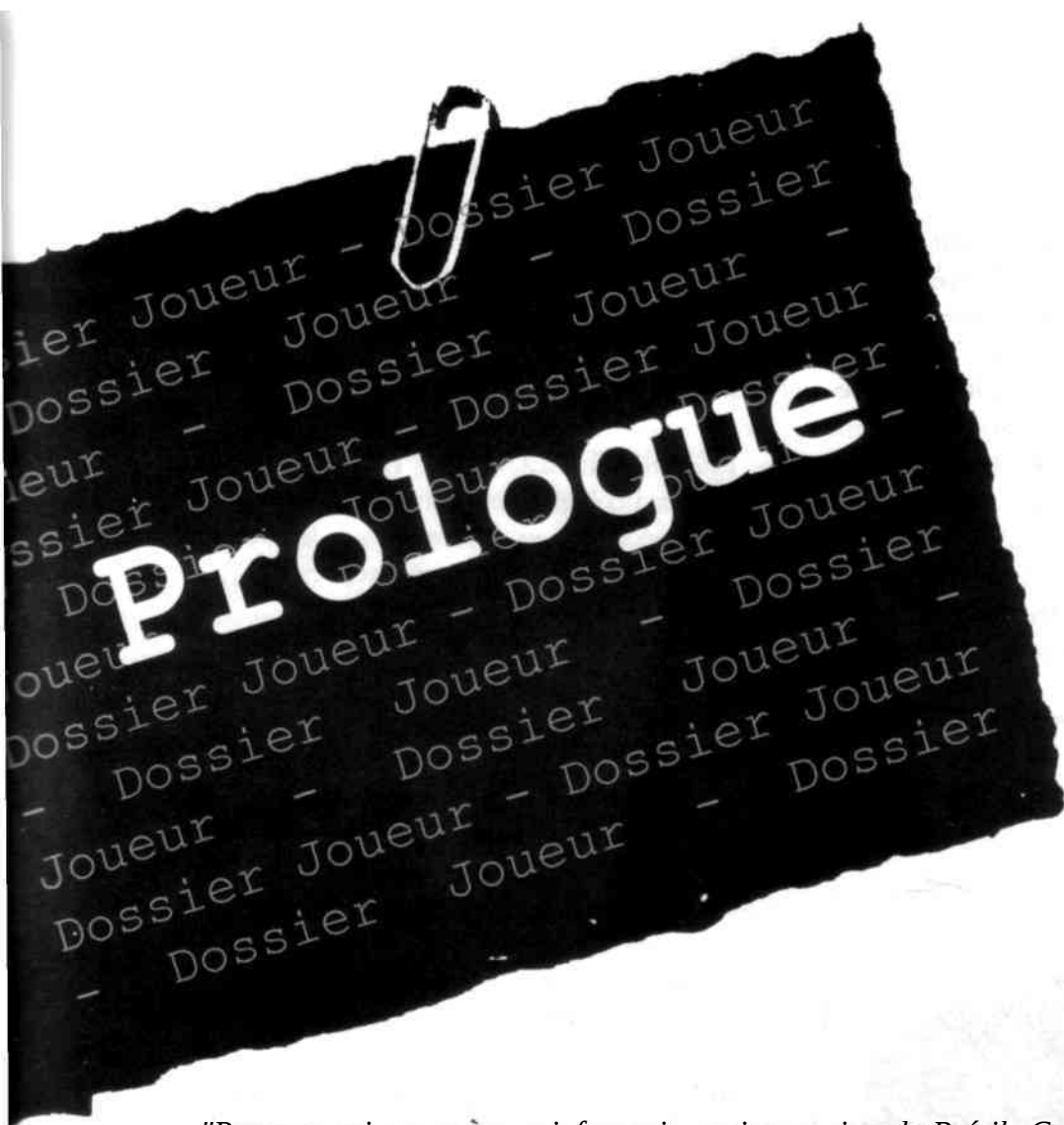
Dieu est mort !

Basé sur l'univers truculent du jeu de rôles In Nomine Satanis / Magna Veritas, cette Soirée Enquête vous propose une expérience exceptionnelle : passer cinq heures dans la peau d'un Archange ou d'un Prince Démon ! L'un d'entre-eux a abaissé la manette de la machine dont le Patron se sert pour explorer les mondes parallèles... et Il est mort. Mais son absence ne va pas sans poser quelques problèmes.

Dieu est mort, mais on compte sur vous pour qu'il s'en remette.

(Avec l'aimable autorisation de CROC et des Editions Asmodée/Siroz).





"Passons maintenant à une information qui nous vient du Brésil. Canular ou véritable découverte scientifique, un universitaire américain, le professeur D. Vincent, affirme posséder la preuve irréfutable de l'existence des extraterrestres. L'archéologue, reconnu pour son sérieux dans les milieux autorisés, devrait faire part de sa découverte le dimanche 29 septembre de cette année, dans sa villa personnelle sur la côte brésilienne. Même si cette déclaration est une simple blague on ne pourra de toute façon pas mettre en doute les compétences du scientifique à se faire de la publicité gratuite".

Cette information donnée par Bruno Cahute au journal de 20 heures du vendredi 20 septembre n'a pas déclenché de révolution mondiale, ni même régionale. Fatiguée des faux scoops de certains "journalistes" et des montages à la Rosewell, il n'y avait pas grand monde pour prendre la nouvelle au sérieux. Et pourtant, vous êtes bien présent en ce samedi 28 septembre, dans la superbe villa brésilienne de l'archéologue.

La déclaration de Vincent passa donc presque inaperçue du "grand public", mais elle fit l'effet d'une véritable bombe dans les milieux spécialisés. Le professeur D. Vincent est un archéologue reconnu pour son sérieux et sa pondération. Il donne des conférences dans le monde entier, parcourant les universités et les colloques afin

d'apporter son éclairage expérimenté. Depuis quelques mois, il présentait à la communauté scientifique celui qui serait son digne successeur, le professeur Charroux, un jeune homme visiblement compétent et sérieux. Rien ne laissait penser que l'éminent scientifique en viendrait à clamer l'existence de races extraterrestres. Rien ne laissait présager non plus qu'il mourrait d'un infarctus la veille de la grande révélation !

Ce vendredi, dans l'après midi, certains d'entre vous ont rencontré le professeur Vincent qui semblait très agité. Vous avez également fait la connaissance du professeur Charroux, le second du grand archéologue, qui s'est acquitté avec brio de son rôle d'hôte. Le pro-



gramme était simple : le lendemain soir, 28 septembre, une soirée conviviale et d'intérêt scientifique aurait lieu, afin d'échanger vos différents points de vue sur le travail du Pr. D. Vincent. A minuit, le professeur ouvrirait son coffre et exposerait à ses invités (dont vous faites partie) la fameuse preuve de l'existence des extraterrestres. Difficile de dormir ! Le bruit du ressac, les cris stridents de singes tropicaux ajoutés à la nervosité de cette prodigieuse aventure était de parfaits excitants. Le lendemain matin, le déjeuner fut servi et fut l'occasion de rencontrer les autres invités.



Le Professeur D. Vincent

Assis à la table se trouvaient :

- Le professeur Charroux (américain), second du professeur Vincent, archéologue talentueux et promis à un bel avenir.
(Qui sera joué par : *Benjamin*)

- LE PROFESSEUR GUERRERO (sud américain), scientifique renommé, spécialiste de l'art précolombien et coureur de conférences.
(Qui sera joué par)

- LE PROFESSEUR CLARKE (sud américain), archéologue agréé par la Société Internationale d'Archéologie (SIA), un personnage quelque peu excentrique.

(Qui sera joué par)

- LE PROFESSEUR RAPHIA (américain), une(un) archéologue très prometteuse envoyée par la SIA, spécialiste en recherches sur les rapports entre notre histoire et les extraterrestres.

(Qui sera joué par)

~ LE DOCTEUR SHERMAN (américain), parapsychologue spécialiste en ufologie. Un peu bourru mais courtois.

(Qui sera joué par)

- MR JOHNSON (américain), un journaliste freelance parcourant le monde entier à la recherche du scoop.

(Qui sera joué par)

C'est l'organisateur de cette soirée.

- MIANANT (Français), un écrivain de science-fiction et de fantastique invité en tant que témoin littéraire.

(Qui sera joué par)

- ENTREMONT (américain), agent spécial du FBI, spécialisé en dossiers obscurs et affaires inexplicables.

(Qui sera joué par)

Chacun a pu, dans la matinée, se promener à son aise. Le professeur Vincent quant à lui, ne daigna pas se montrer. Le repas du midi se passa comme celui du soir, de forte agréable manière, mais le scientifique ne se montrait toujours pas et Charroux présentait des signes d'inquiétude. Malgré les appels répétés et les coups frappés à sa porte, le professeur ne répondait pas. Il était difficile de voir quelque chose de la fenêtre de son bureau, mais il ne semblait pas y être. Vers 16 heures, n'y tenant plus, le professeur Charroux demandait de l'aide pour enfoncer la porte de la chambre. C'est Johnson qui s'occupa de la porte, elle ne lui résista pas longtemps. L'archéologue n'était pas dans sa chambre, on se rendit dans le bureau. Il était bien là, raide mort, étendu sur le



sol, au pied de son coffre-fort. Johnson conclut rapidement à une crise cardiaque, il fit sortir tout le monde et appela la police. Elle arriva une petite heure plus tard en la personne de l'INSPECTRICE SANCHEZ (qui sera interprétée par) qui commença immédiatement l'enquête. Vers 18 heures, le professeur Charroux vous annonça que la soirée n'était pas annulée, mais qu'elle deviendrait une veillée funèbre. Tout le monde est donc convié à 19H00 dans la salle à manger. L'inspectrice pourra ainsi interroger tout le monde. Vers 21 heures, les lumières électriques seront coupées, pour donner le signal du début de la veillée funèbre.

La grande question est : qu'en est-il de l'objet Extraterrestre ? Et si la police enquête, c'est que le professeur a été tué non ?

Suivant les dernières volontés du défunt, couchées sur son testament, car le scientifique avait prévu l'éventualité de son décès, le coffre sera

ouvert à 22H30, afin qu'à minuit le monde apprenne la vérité. Car nul ne saurait ouvrir le coffre-fort avant, celui-ci étant protégé. La porte d'acier qui garde l'accès au secret tant convoité ne s'ouvre que si une clé alphabétique de 5 lettres est entrée. Plus d'un million de combinaisons possibles ! Le professeur Vincent n'a confié le mot de passe qu'à son notaire.

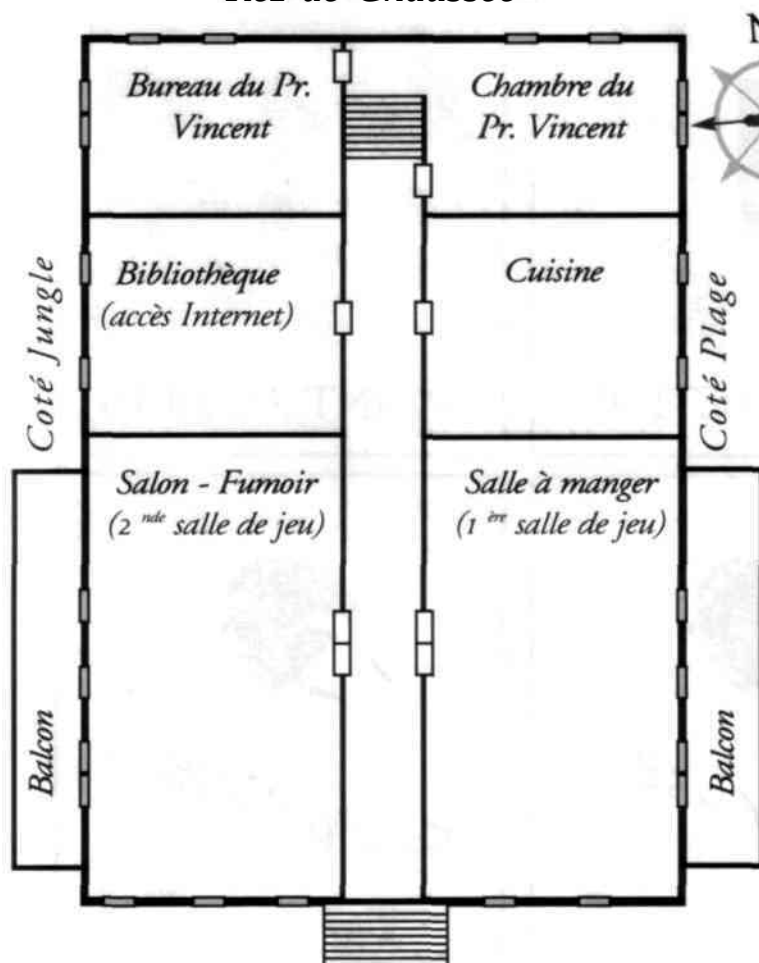
Pour ce qui est de la raison qui pousse la police à faire une enquête alors que la mort de l'archéologue semble accidentelle, il n'y a que deux solutions :

- Elle fait une enquête de routine.
- Elle n'a pas révélé toutes ses informations... Ne faites confiance à personne.

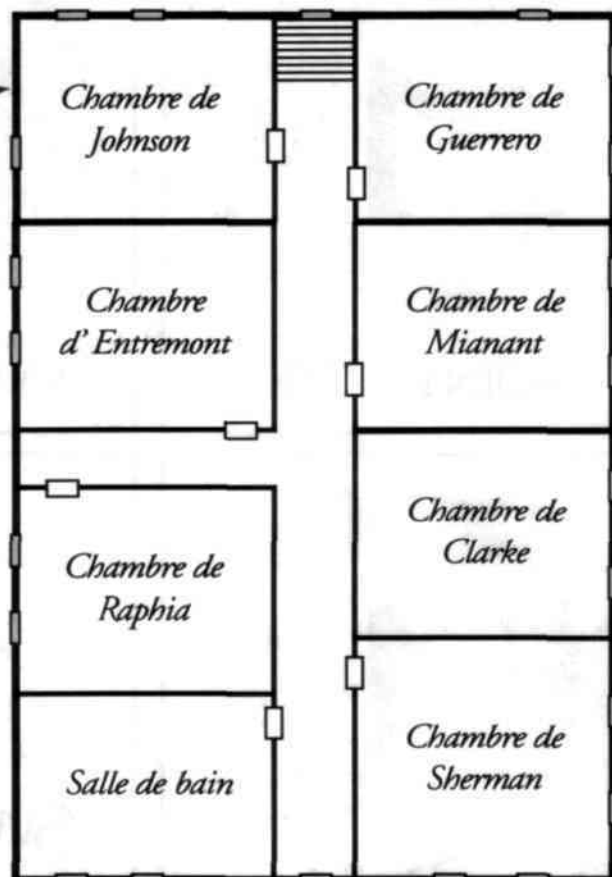
BONNE PARTIE !

La Villa du Pr. Vincent

Rez-de-Chaussée



1^{er} étage





POINT ACTION



POINT ACTION



POINT ACTION



POINT ACTION



POINT ACTION



POINT ACTION



POINT ACTION



POINT ACTION



POINT ACTION



POINT ACTION



Surprise !



Surprise !

Remettez dix Points Action à chaque joueur et découpez les cartes "surprise !" (cf. "faire les poches")

L'année 1995 a été marquée
L'absence de l'activité sur les
dérivés. Alors que le LIFFE
ché à terme :
recul de 13,
132,6 millions
l'activité

Professeur Julyan/July Charroux

Mauvaise langue, Médiocre, Carriériste

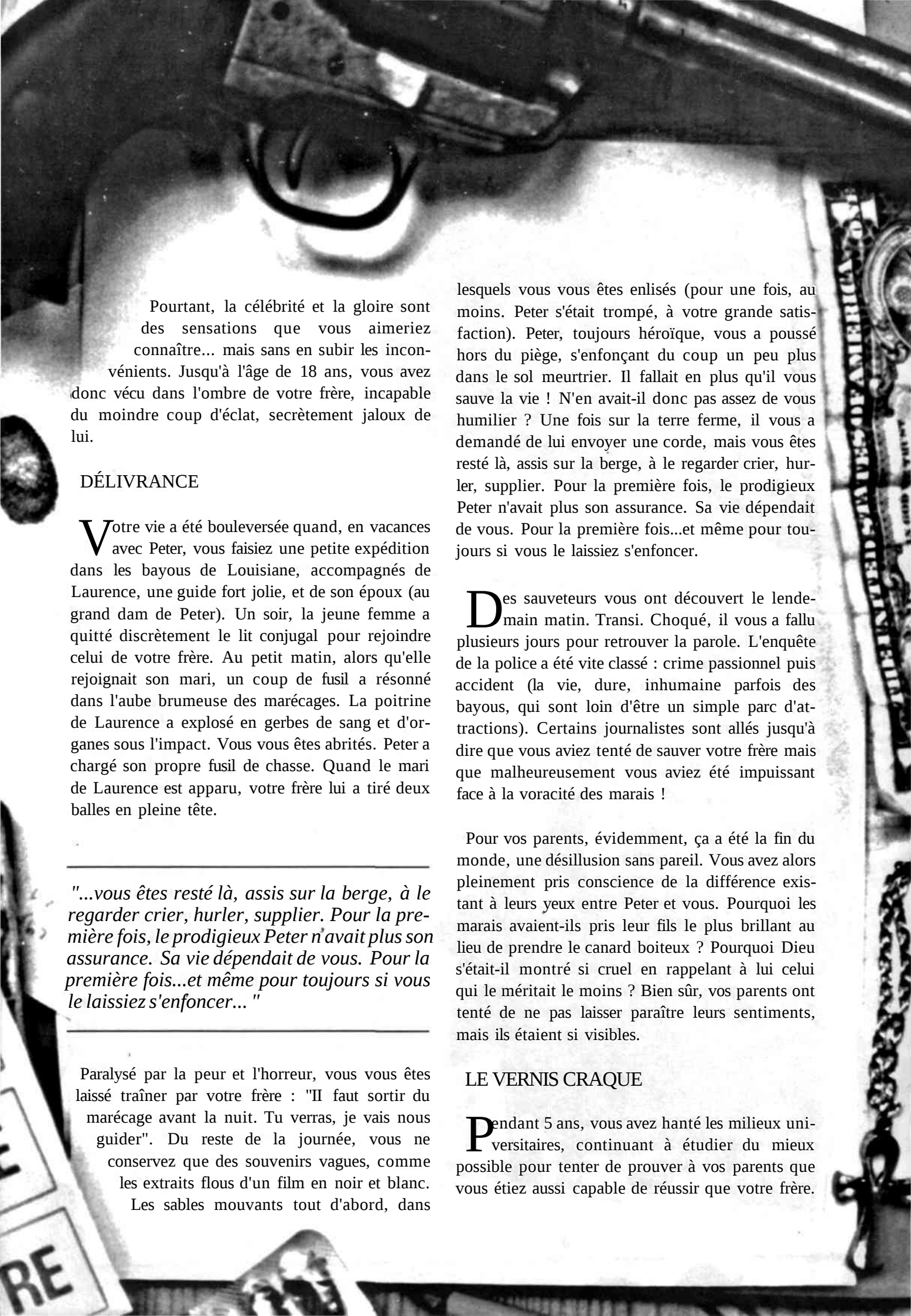


SA VIE. SON OEUVRE

I'M A LOOSER...

Vous êtes né dans une famille aisée, près de Houston au Texas. Votre père et votre mère sont tous deux de grands scientifiques, et leurs compétences leur ont permis de mener un train de vie plus que confortable dont vous avez profité durant votre enfance et votre adolescence. Peter, votre aîné de deux ans, a suivi le même chemin qu'eux. D'une grande intelligence, surdoué même, il a passé classes et examens avec une facilité déconcertante, sans avoir jamais le besoin d'étudier leçons ni devoirs. Pour vous, c'était l'inverse. Il vous fallait bosser aux heures tardives, réviser durant le voyage en bus jusqu'à l'école, rester concentré en permanence durant les heures de cours... Et tout ça pour quoi ? Obtenir à peine plus **que** la moyenne pour tenter d'avancer vers les cycles scientifiques.

Sans doute auriez-vous préféré devenir bureaucrate, fonctionnaire ou tout autre métier peu fatigant et sans initiative. Mais il n'était pas envisageable que vous puissiez ne pas suivre les traces de vos parents, et encore moins échouer là où votre frère réussissait si bien. En fait, vous avez toujours été une personne ordinaire. Vous n'aimez pas vous mettre en avant, préférant le calme et la solitude des gens discrets qui ne disent pas un mot plus haut que l'autre. Un être que l'on ne remarque pas, jamais en première ligne quand les problèmes arrivent. Diriger, c'est prendre des risques, affronter l'adversité. Pour passer les vagues et vaincre les obstacles, il faut être doué d'un sens de l'initiative et d'une capacité analytique très importante. Ce n'est pas votre cas. Vous avez toujours détesté prendre des décisions, vous ne vous sentez pas l'âme d'un leader et êtes conscient de votre médiocrité.



Pourtant, la célébrité et la gloire sont des sensations que vous aimeriez connaître... mais sans en subir les inconvénients. Jusqu'à l'âge de 18 ans, vous avez donc vécu dans l'ombre de votre frère, incapable du moindre coup d'éclat, secrètement jaloux de lui.

DÉLIVRANCE

Votre vie a été bouleversée quand, en vacances avec Peter, vous faisiez une petite expédition dans les bayous de Louisiane, accompagnés de Laurence, une guide fort jolie, et de son époux (au grand dam de Peter). Un soir, la jeune femme a quitté discrètement le lit conjugal pour rejoindre celui de votre frère. Au petit matin, alors qu'elle rejoignait son mari, un coup de fusil a résonné dans l'aube brumeuse des marécages. La poitrine de Laurence a explosé en gerbes de sang et d'organes sous l'impact. Vous vous êtes abrités. Peter a chargé son propre fusil de chasse. Quand le mari de Laurence est apparu, votre frère lui a tiré deux balles en pleine tête.

"...vous êtes resté là, assis sur la berge, à le regarder crier, hurler, supplier. Pour la première fois, le prodigieux Peter n'avait plus son assurance. Sa vie dépendait de vous. Pour la première fois...et même pour toujours si vous le laissiez s'enfoncer..."

Paralysé par la peur et l'horreur, vous vous êtes laissé traîner par votre frère : "Il faut sortir du marécage avant la nuit. Tu verras, je vais nous guider". Du reste de la journée, vous ne conservez que des souvenirs vagues, comme les extraits flous d'un film en noir et blanc. Les sables mouvants tout d'abord, dans

lesquels vous vous êtes enlisés (pour une fois, au moins. Peter s'était trompé, à votre grande satisfaction). Peter, toujours héroïque, vous a poussé hors du piège, s'enfonçant du coup un peu plus dans le sol meurtrier. Il fallait en plus qu'il vous sauve la vie ! N'en avait-il donc pas assez de vous humilier ? Une fois sur la terre ferme, il vous a demandé de lui envoyer une corde, mais vous êtes resté là, assis sur la berge, à le regarder crier, hurler, supplier. Pour la première fois, le prodigieux Peter n'avait plus son assurance. Sa vie dépendait de vous. Pour la première fois...et même pour toujours si vous le laissiez s'enfoncer.

Des sauveteurs vous ont découvert le lendemain matin. Transi. Choqué, il vous a fallu plusieurs jours pour retrouver la parole. L'enquête de la police a été vite classée : crime passionnel puis accident (la vie, dure, inhumaine parfois des bayous, qui sont loin d'être un simple parc d'attractions). Certains journalistes sont allés jusqu'à dire que vous aviez tenté de sauver votre frère mais que malheureusement vous aviez été impuissant face à la voracité des marais !

Pour vos parents, évidemment, ça a été la fin du monde, une désillusion sans pareil. Vous avez alors pleinement pris conscience de la différence existant à leurs yeux entre Peter et vous. Pourquoi les marais avaient-ils pris leur fils le plus brillant au lieu de prendre le canard boiteux ? Pourquoi Dieu s'était-il montré si cruel en rappelant à lui celui qui le méritait le moins ? Bien sûr, vos parents ont tenté de ne pas laisser paraître leurs sentiments, mais ils étaient si visibles.

LE VERNIS CRAQUE

Pendant 5 ans, vous avez hanté les milieux universitaires, continuant à étudier du mieux possible pour tenter de prouver à vos parents que vous étiez aussi capable de réussir que votre frère.

Mais vous saviez
que c'était faux,
que vous n'étiez qu'un
étudiant sans envergure et que vous
ne seriez jamais l'érudit que promettait d'être
Peter:

Lorsque vous avez fêté vos 23 ans, vous avez rencontré le professeur D. Vincent, en qui vous avez reconnu un homme très brillant, de la trempe de Peter. Ce professeur d'archéologie, âgé d'une quarantaine d'années, vous a accepté comme assistant et vous a emmené dans de nombreuses expéditions. Il espérait en vous le second parfait, le disciple prodigue qui, un jour peut-être, le dépasserait. Il a dû prendre conscience de votre manque d'envergure car, pour sa dernière expédition en Amazonie, il a préféré ne pas vous emmener : "Vous me serez plus utile ici" ! , s'est-il excusé.

A son retour, Vincent n'allait pas bien. Il se sentait traqué, surveillé. Malgré tous vos efforts, il a refusé de révéler ce qu'il avait vu ou trouvé et vous l'avez appris, comme tout le monde, dans la presse ! Peu après, vous avez reçu une invitation de la Société Internationale des Archéologues pour vous rendre à la villa du scientifique. Le même jour, le professeur Vincent vous a téléphoné, vous annonçant votre renvoi en termes durs : "Vous n'êtes en aucun cas le brillant archéologue que vous sembliez être, et encore moins le second idéal que j'attendais". Vous vous êtes rendu au week-end de présentation pour une seule raison : le tuer !

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Vous êtes arrivé à la villa du professeur le vendredi en début d'après-midi. Vous êtes monté directement dans la chambre mise à votre disposition, sans même aller saluer le professeur Vincent. Le soir, vous avez soigné votre image en courtisant les invités et en vous présentant comme le second du professeur. Un peu avant 23 heures, vous vous êtes dirigé vers sa chambre, armé d'un revolver. Vincent n'y était pas, par contre la lumière

du bureau était allumée. Vous avez poussé la porte, le scientifique gisait là, raide mort (encore en retard, Julyan !). Vous avez entendu du bruit, vous êtes précipité à la fenêtre, mais vous n'avez rien aperçu. Le coffre-fort était fermé. Vous avez fui précipitamment la pièce où reposait le cadavre du scientifique, craignant d'être pris pour l'assassin. Quelques minutes plus tard, vous vous êtes rappelés avoir laissé vos empreintes digitales un peu partout dans la pièce. Vous êtes ressorti précipitamment, afin d'aller effacer celles-ci. Hélas, une autre personne était déjà dans la pièce : Mr Johnson. Vous êtes retourné dans votre chambre en priant. Fuir ne servirait qu'à étayer la thèse d'un crime dont vous seriez l'auteur !

D'autant que cette mort vous arrange. Votre renvoi par l'éminent scientifique n'était pas officiel et ses découvertes vous reviennent de droit...

Vous allez enfin pouvoir obtenir le succès sans avoir pris le moindre risque. Si on ne vous colle pas sur le dos la mort de votre employeur.

VOUS RECONNAISSEZ

Tout le monde, puisque vous les avez salués au début de la soirée.

Plus précisément, vous avez déjà croisé le professeur Guerrero dans des colloques d'archéologie cette dernière année ainsi qu'Entremont, agent du FBI spécialisé(e) dans l'occulte.

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE...

Votre but est de vous disculper totalement du meurtre de Vincent, vous attendez avec impatience les conclusions de l'inspecteur Sanchez en espérant un miracle pour vos empreintes digitales. Le meilleur

moyen de vous innocenter serait encore de découvrir le ou les coupables.

Trouver la combinaison du coffre serait une bonne chose, vous pourriez l'ouvrir, regarder l'objet, le refermer, et ainsi faire croire que vous étiez toujours dans les petits papiers du scientifique. Ainsi, vous seriez sans contestation possible le digne successeur du professeur...

COMMENT SE LA JOUER ?

Vous êtes timide et ordinaire. Vous portez un costume (ou une robe) généralement gris, sombre pour la circonstance, ou tout autre vêtement passant facilement inaperçu. Vous parlez d'une voix basse, peu assurée, vous élevez rarement le ton. Vous êtes gênés lorsqu'une belle fille (ou un beau garçon) vous parle. Vous n'avez d'opinions que sur peu de choses, n'êtes pas très enthousiaste, bref vous êtes ordinaire et superficiel. Vous jouez par contre fort bien la comédie lorsque l'on vous parle du Professeur Vincent, qui était votre "maître à penser", qui était un "brillant homme", qui "fondait beaucoup d'espoir sur vous" etc. des affirmations accompagnées d'un léger sanglot dans la voix. Vous aimez parler fièrement de vos parents, mais ne citez jamais votre frère. Attention, vous ne devez en aucun cas avouer que le professeur voulait vous renvoyer.

VOS RÉPLIQUES :

- Quel grand homme c'était...
- Il était comme un second père pour moi.
- J'avoue ne pas en avoir la moindre idée.

VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES !

- FOUILLER UNE PIÈCE : 1 ou 2 Points Action, selon les pièces.

- LA ZIZANIE : 1 ou 2 Points Action.

Comme tous les aigris, vous avez un talent certain pour "semer la pagaille" et répandre les pires ragots. Pour faire circuler un rumeur, aller voir l'organisateur et soumettez-lui la rumeur en question. Il se chargera du reste...

Si vous dépensez un Point Action, vous pouvez répandre l'une des rumeurs suivante au choix :

- Entremont est soupçonné d'être un espion à la solde de l'ancien KGB.
- Rafia est l'ancienne maîtresse (l'ancien amant) du professeur Vincent.
- Mianant avait copieusement insulté le professeur Vincent dans l'un de ses derniers livres.
- Les professeurs Guerrero et Vincent en sont presque venus aux mains lors d'un colloque.
- Mr Johnson a souvent fait chanter de nombreuses personnalités avec des photos compromettantes.
- L'inspecteur Sanchez est impliqué(e) dans une affaire de corruption.
- Le Professeur Clark a volé plusieurs fois les découvertes de ses seconds pour assurer son propre succès.

En échange de deux Points, vous pouvez faire circuler une rumeur de votre invention.

- TÉLÉPHONER à vos parents : Cette action vous coûte deux Points, mais vous permet de vous renseigner sur les milieux scientifiques. Vos parents, malgré tout, vous aiment toujours.

L'année 1995 a été marquée
L'absence de l'activité sur les
dérivés. Alors que le LIFFE
ché à terme :
recul de 13,
132,6 millions
l'activité

Inspectrice Victoria Sanchez

Opportuniste, Manipulatrice, Séductrice

VÉRITABLE IDENTITÉ

Laura Smidt

SA VIE, SON OEUVRE

COMME UNE FLEUR SUR UN TAS DE FUMIER

Vous êtes née dans une petite famille de Milwaukee, dans le Wisconsin. Vos parents étaient de braves ouvriers de la fabrique de bière locale. Cadette d'une famille de cinq enfants, vous ne vous êtes jamais senti à l'aise parmi "les vôtres". Vos frères et soeurs, (comme la plupart des jeunes habitants de Milwaukee) était laids et idiots. Cette ville typique du middle-west puait la médiocrité, l'ennui, la voie de garage. Les deux seules animations annuelles étaient la fête de la bière et la Gen-Con, un festival de faux vampires et de poids lourds déguisés en barbares. Une cité navrante, une ville où vous n'aviez pas votre place. Vos frères et soeurs étaient destinés à rester médiocre, à suivre le chemin de vos parents, pas vous !

Car Dieu, ou plutôt le diable, vous a doté d'un charme et d'une grande beauté que nul habitant de Milwaukee ne possède et dont peu d'élus dans le reste du monde se partagent le privilège. Vous l'avez compris très tôt, aux regards insistants et gênés des hommes qui vous croisaient, alors que vous n'aviez encore que 14 ans. L'année d'après, tous vos camarades masculins se battaient pour obtenir vos faveurs. La plupart des profs vous haïssaient, vous regardant avec un mélange de désir et de mépris. Rejetée par les autres filles de l'école, vous avez très vite appris à vivre seule, sans véritable amie ni ami. Les parents puritains de vos camarades vous considéraient comme une insulte à la pudeur.





DES "EXERCICES AU SOL" A "L'ASCENSION SUR LE DOS"

Puisque personne n'acceptait de voir en vous autre chose qu'un corps, il était temps d'utiliser cet obscur objet du désir pour des motifs valables. Le scandale s'est produit l'année suivante, quand Miss Doogan, la surveillante principale du collège, a ouvert la porte des toilettes du gymnase que vous aviez mai fermée. Vous chevauchiez le prof de gym, en échange d'une excellente note aux exercices au sol. Conseil de discipline, lettre puis convocation des parents, renvoi du collège. La spirale infernale venait de commencer.

Votre mère, totalement abattue, honteuse de ce que sa fille avait pu faire, n'osait plus sortir ni aller travailler. Elle ne supportait pas le regard lourd de sous-entendus des habitants de la ville. Deux mois plus tard, elle a accepté de sortir pour se jeter dans la rivière. Fou de douleur, votre père supporta mal sa disparition et moins encore votre présence. A ses yeux, vous représentiez l'unique cause de ses malheurs et de la ruine de la famille. Il vous a envoyé dans une école religieuse très stricte dont le but était de vous faire passer l'envie de montrer vos fesses. Vous n'en avez tiré que rancœur et haine à l'égard de votre père, de la religion et des États-Unis, particulièrement du Wisconsin. A l'âge de 18 ans, vous êtes partie de ce cloître pour revenir à Milwaukee. Votre père ne savait que vous traiter de "poubelle", de "traînée", de "suppôt de Satan". Après deux mois de ce traitement, vous avez décidé de frapper un grand coup, et c'est nue que vous avez traversé la ville, à midi, avant d'être arrêtée par la police locale. Le juge, "compréhensif" ne vous a rien dit, mais à la limite, vous auriez préféré aller en prison que de retourner chez votre père. Partir ? Mais où ? Avec quel argent ? Quant à obtenir des dollars par l'intermédiaire d'un travail, c'était impossible, nul ne voulait vous employer, les femmes de patron craignant pour leurs maris, et les célibataires craignant pour leur réputation.

Votre frère aîné, Bob, voyant la situation empirer et risquer de finir en un nouveau drame, vous a fait don de ses économies. L'a-t'il fait parce qu'il vous aimait encore un peu ou simplement parce qu'il voulait retrouver une certaine tranquillité, vous ne l'avez jamais su. Vous êtes partie sur les

routes vers la Californie pour y devenir une star du cinéma ou de la chanson.

La pause californienne n'a duré qu'un an. De producteur en producteur, vous avez vite compris que seul votre corps avait un intérêt pour les puissants du métier. De lit en lit, vous avez essayé de gravir les collines de Hollywood. Hélas, les requins de Beverly Hills ne sont pas les faibles profs de Milwaukee. Il n'aura pas fallu un an pour que chacun ait pu profiter de vos charmes sans que cela vous mène nulle part.

POULET À LA MEXICAINE

Dix mois après votre arrivée à Los Angeles, vous retrouviez échouée sur les sables de Tijuana, près de la frontière mexicaine. C'est dans cet enfer de la prostitution, du film pornographique et de la débauche que, pour échapper à la chute la plus totale, à la destruction la plus complète, vous avez commencé à monter des petites arnaques à droite à gauche, attirant de riches touristes dans des recoins sombres de certains entrepôts, pour les dépouiller de leur argent avant de fuir. Par un soir de septembre, vous avez séduit un beau mexicain plein aux as. Vous l'avez amené dans un local désaffecté et l'avez assommé pendant qu'il se déshabillait. Vous avez récupéré son portefeuille, sa bague, sa montre et êtes partie dans la nuit. Dans une ruelle tranquille, à un mile de là, en ouvrant le portefeuille pour en extraire les précieux billets, vous avez réalisé que le pigeon était en fait un poulet ! "C'est pas vrai !"

"Et si ma colombe !" a répondu le volatile dans votre dos.

Cette rencontre a bouleversé votre vie et vous a sortie de l'enfer. Moralement pourri mais d'une intelligence remarquable, le commissaire Diego dirigeait un vaste trafic de drogue avec la Californie. Scandalisé qu'une aussi belle fille que vous gâche ses atouts pour des affaires aussi minables, il a décidé de vous prendre sous son aile (de poulet). Fréquentant le gratin Californien comme celui du Mexique, il a fait de vous une femme méconnaissable, d'une grande classe. Il vous a appris les ficelles de l'arnaque, les bases de l'escroquerie. L'art de crocheter une serrure, de percer un coffre, de placer des micros, de ne pas laisser d'empreintes, etc. Finalement, alors que vous fêtiez vos 25 ans, il a fait de

vous sa femme lors d'une somptueuse, cérémonie. Le voyage de noces s'est fait à Paris, ville que vous aviez toujours désirer visiter. Vous nageiez dans le bonheur et sembliez/ irradié de bien-être. Ce n'était pas le cas de Diego.

Depuis trois mois, le train de vie de votre mari, officiellement simple commissaire de police, avait attiré l'attention de la police mexicaine et des fédéraux américains. Trop de confiance en soi : l'erreur que tous les grands criminels finissent par commettre. Diego a été abattu par le FBI deux mois après votre retour de Riris, alors qu'il ouvrait le feu sur les agents fédéraux venus le piéger au cours d'une importante transaction. Conformément à la loi mexicaine, tous les biens du Commissaire Sanchez ont été saisis. Au bout du compte, il ne vous restait plus grand chose, exceptée votre liberté. Vous avez repris votre ancien nom de famille et êtes partie à l'aventure, montant des arnaques plus ou moins juteuses en attendant l'affaire qui vous rendrait riche.

LE PIGEON AUX OEUFS D'OR

C'est en août l'année dernière que vous avez rencontré le professeur Vincent, il passait quelques moments sur la plage située à côté de sa villa, sur la côte brésilienne. Vous étiez vous-même à la recherche d'un pigeon et le scientifique semblait convenir. Le brave quadragénaire est très vite tombé amoureux de vous, comme il n'était pas désagréable et qu'il possédait un gros portefeuille d'actions, vous avez accepté de passer quelques moments avec lui, l'accompagnant au cinéma, en balade ou dans de bons restaurants. Selon vos principes, vous vous êtes arrangée pour ne pas rencontrer de personnes de son entourage, "Je préfère être seule avec toi", "Ce sera notre petit secret". La discrétion avant tout. Vous avez revu le professeur assez régulièrement. Tous les mois, il vous donnait une somme d'argent largement suffisante pour subvenir à vos besoins. Lorsque vous avez entendu parler des révélations qu'il avait à faire, vous avez compris que le pauvre avait perdu la raison et que la poule aux oeufs d'or allait se tarir, il fallait passer à l'action. Trouver son coffre, lui voler le contenu et disparaître, sont les raisons qui vous ont fait prendre l'avion de Mexico ce samedi-là.

Diego votre ex-mari

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Vous êtes arrivé discrètement vers 9 heures le vendredi soir. Nul ne vous a vue (apparemment). Vous avez frappé à la porte du professeur. Celui-ci a eu l'air surpris de vous voir et n'a pas montré d'enthousiasme particulier. Il vous a fait entrer rapidement dans la chambre, a jeté un coup d'oeil méfiant vers le couloir, puis a refermé la porte. "Que se passe-t-il ?" lui avez-vous demandé. Il vous a alors parlé d'expédition, d'une route de contrebande, de talisman trouvé près d'une cité primitive abandonnée, d'extraterrestres, de dangers pour l'humanité etc. Bref, le pauvre avait totalement fondu les plombs. Vous l'avez calmé (vous savez y faire), le brave homme s'est endormi. Vous en avez profité pour aller jusqu'au bureau. L'ouverture du coffre n'a été qu'une formalité, à l'intérieur, une belle somme en liquide, des bons au porteur et différents papiers intéressants attendaient. Un étrange morceau de talisman, enrubanné dans un tissu noir trônait là également, vous vous êtes saisi du tout, puis avez refermé le coffre. Vous êtes ensuite sortie par la fenêtre, pour partir avec votre butin. Vous alliez vous enfoncer dans les bois lorsque vous avez entendu la voix du professeur vous appeler. Vous avez gardé votre sang-froid, avez rapidement enterré votre butin et êtes retournée dans le bureau.

"Je suis là, avez-vous dit en entrant de nouveau dans la chambre.

- Que faisais-tu ? a-t-il demandé.
- J'avais cru entendre un bruit.
- Reste là, je vais voir" affirma t-il en vous obligeant à vous asseoir sur le lit.

Malgré vos protestations, le scientifique s'est dirigé vers son bureau. S'il ouvrait son coffre, vous étiez perdue ! Le sort a décidé de vous sauver. La porte de communication entre la chambre et le couloir s'est ouverte doucement. Un réflexe vous a poussée à vous jeter sur le côté du lit, afin de ne pas être vue. De votre cachette, vous avez aperçu les jambes d'une personne en baskets se diriger vers le bureau, ouvrir la porte et entrer.

"Bonjour Monsieur Vincent. Alors ? des projets de domination du monde ? Je te croyais plus intelligente que ça !"

C'était une voix inhumaine, horrible. Un bruit étrange de crachotement s'est fait entendre. L'agresseur a fouillé la



pièce puis est ressorti discrètement. Au bout de quelques minutes, vous avez quitté de votre cachette. Le professeur gisait mort dans le bureau.

Voilà qui change tout votre programme, un simple vol ne vous aurait pas attiré d'ennuis, mais un meurtre c'est autre chose. A moins que... si vous pouvez mettre le vol sur le dos du meurtrier, vous inverseriez la situation ! Utilisant toutes les ruses que Diego vous avait enseignées, vous avez piraté le fil du téléphone, installé une dérivation et attendu que le temps passe. En milieu d'après-midi, quand on a téléphoné pour prévenir de la mort du professeur, vous vous êtes fait passer pour le poste de police. Une heure plus tard, vous arriviez, avec l'ancienne carte de police de votre mari, légèrement modifiée, l'inspectrice Sanchez était en action. Vous avez alors eu la surprise d'être abordée de manière discrète par un dénommé Johnson, un faux journaliste prétendument agent du FBI. Voilà qui corse l'affaire, mais maintenant que vous êtes dans l'arène, il va falloir jouer jusqu'au bout.

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE...

- Il vous faut, impérativement, avant la fin de la nuit, trouver qui était le meurtrier. C'est la seule manière de vous disculper.

- Si par la même occasion, vous pouviez vous faire un maximum d'argent en revendant le morceau de truc bizarre que vous avez trouvé dans le coffre, ce ne serait pas plus mal. Le tout est de le faire sans que cela ne provoque votre arrestation, l'acheteur doit donc être une personne sûre. Et puis peut-être que l'acheteur sera lui-même l'assassin ?

COMMENT SE LA JOUER ?

Rappelez-vous que vous êtes une vamp', Rien ne vous arrête sur le chemin de la réussite.

Vous devez vous habiller de manière sexy, des vêtements épousant vos formes ou les laissant deviner. Vous devez être très féminine. Un léger maquillage doit mettre en valeur votre visage, pas le cacher. Le seul fard que vous uti-

lisez avec excès est le rouge à lèvres (très rouge), donc vous vérifiez régulièrement la tenue. Vous parlez d'une voix suave, chaude, vous souriez en permanence.

Posez des questions directes, n'oubliez pas que vous êtes flic !

VOS RÉPLIQUES :

- Voulez-vous vous taire grand fou, vous me faites rougir...

- Allons darling, vous ne refuserez pas ce petit service, n'est-ce pas ?

- Vous faites quoi après ? Je me sens terriblement seule ce soir...

VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES !

- **FOUILLER UNE PIÈCE:** 1 ou 2 Points Action selon la pièce.

- **PIRATER UN COUP DE TÉLÉPHONE :** Indiquez à l'organisateur quelle personne vous voulez espionner. En échange de **DEUX POINTS**, il vous révélera la teneur du dernier coup de téléphone passée par votre cible. L'organisateur vous préviendra si la personne n'a pas téléphoné du tout.

- **SÉDUIRE :** Dites à l'organisateur quelle personne vous comptez séduire. Donnez lui **3 POINTS ACTION**, puis aller discuter avec votre victime (un mâle, forcément...). Si vous parvenez à parler avec elle et à vous montrer charmeuse durant 5 minutes chrono sans être interrompu, votre séduction est un succès. Votre cible est sous le charme et ne tentera plus rien contre vous.

- **FAIRE LES POCHEs :** 2 POINTS ACTION. Un jeu d'enfant pour quelqu'un comme vous ! Au cours de la Soirée, certains personnages (pas tous) porteront sur eux des indices. Allez voir l'organisateur et dites-lui quel personnage vous désirez voler, il vous exposera la marche à suivre.

L'année 1995 a été marquée
L'absence de l'activité sur les
dérivés. Alors que le LIFER
ché à terme :
recul de 13,
132,6 millions
l'activité

Lieutenant Wallace Sherman

Sec, Inquisiteur, Conservateur

SA VIE, SON OEUVRE

GREENWICH - URSS

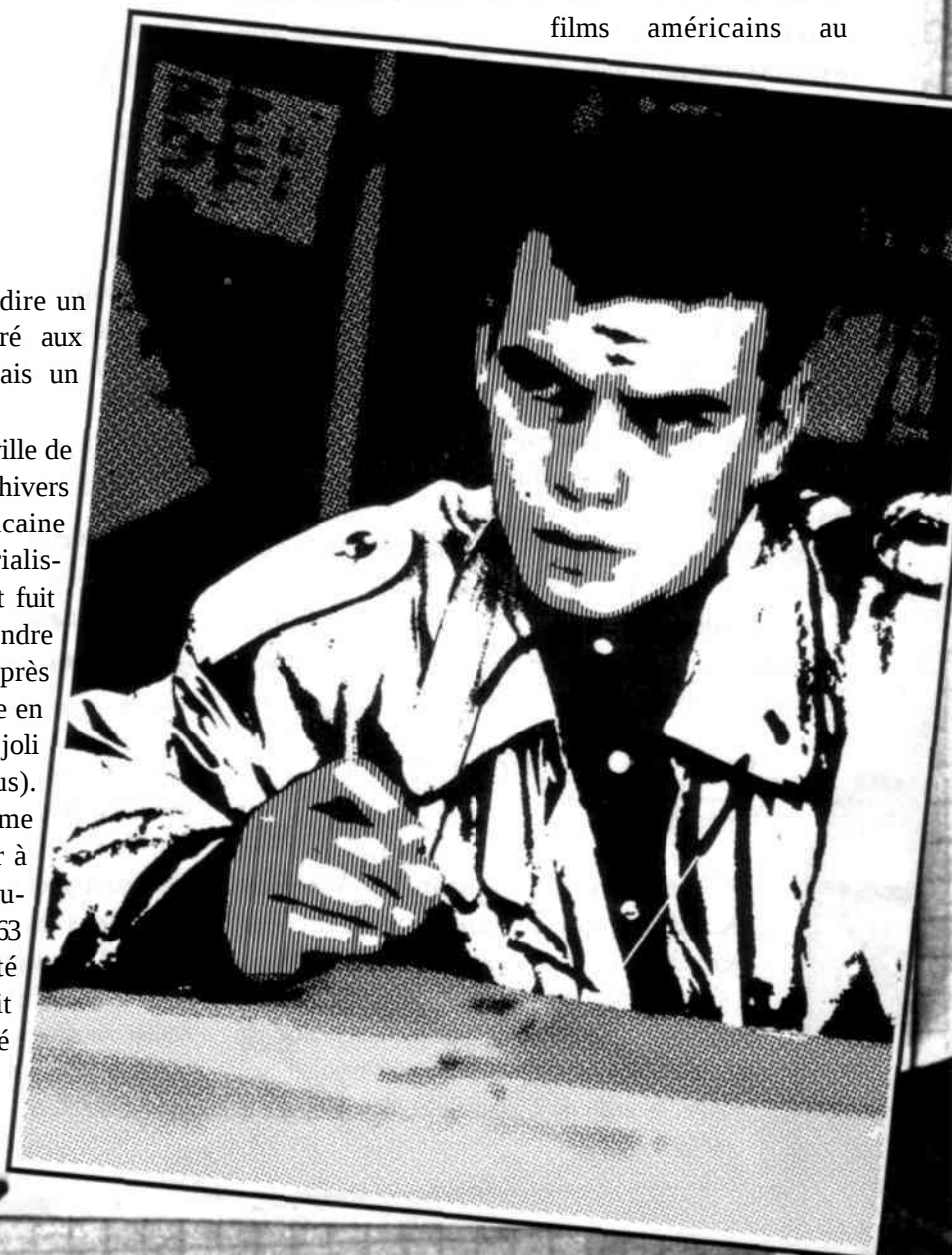
Vous êtes une taupe ! C'est à dire un agent " soviétique " infiltré aux Etats-Unis. Un espion certes, mais un espion oublié...

Vous êtes né à Sinov, une petite ville de l'Oural, dans la froideur des hivers russes. Votre mère était une américaine convaincue de horreur de l'impérialisme capitaliste américain. Elle avait fuit les Etats-Unis en 1953, pour rejoindre le communisme de Kroutchev, après la mort de Staline. Elle s'est mariée en 1955 et a donné naissance à un joli bébé prénommé Youri (c'est vous). Comme son mari, elle a été victime des purges que Brejnev a fait subir à l'appareil politique après la destitution de Kroutchev, c'était en 1963 vous aviez 2 ans. Votre père avait été l'un des piliers du KGB, il devait être supprimé pour être remplacé par des hommes neufs.

Vous avez immédiatement été placé dans l'un des orphelinats du parti où vous êtes resté jusqu'à 9 ans. C'est à ce moment que votre " tonton " a fait son apparition. Vous veniez d'être recruté par le KGB !

Vous aviez des traits typiquement américains et cela intéressait les services de l'espionnage soviétique. On vous a emmené à " Greenfields", une petite ville située en Yakoutie, la réplique à l'échelle 1:1 d'une ville américaine. On vous y a présenté vos parents, Mr et Mme Sherman, qui étaient deux charmantes personnes.

Votre père était docker, votre mère travaillait sur le port à vider les poissons. Vous avez commencé à apprendre l'anglais. Vous regardiez les chaînes américaines à la télé, vous écoutiez des stations de radios américaines, vous voyiez des films américains au



cinéma, vous aviez les mêmes cours que les petits américains, mais en plus, vous suiviez chaque soir des cours spéciaux, dispensés par des envoyés du polit-bureau.

En 1989, vous étiez âgé de 21 ans et l'empire soviétique allait mal, les réformateurs gagnait chaque jour en influence. Le peuple lui-même regardait Stalone à la télé et écoutait Michael Jackson ! Le ver était dans le fruit. Lorsque Gorbatchev a été nommé chef de l'état le 25 mai, les vieux communistes ont senti tourner le vent, la plupart ont alors préparé leur fuite vers des petites républiques. En 1990, le 14 mars, Gorbatchev était cette fois élu président de l'URSS, c'était la fin. Avec quelques purs et durs du parti, vous avez préparé un coup d'état qui devait permettre d'empêcher la chute lamentable de la grande nation. Vous avez quitté le petit village où vous aviez passé plus de 12 ans pour vous installer dans des caves de Moscou. En juin 1991, Boris Eltsine était élu président de la Russie, c'était le moment d'agir, car Eltsine par rapport à Gorbatchev, c'est de la guimauve ! Le régime risquait de s'écrouler définitivement, il fallait intervenir avant que la position du nouveau président ne soit affermie.

Le 19 août, il a fallu se rendre à l'évidence, l'insurrection était un échec ! Dirigée dans l'ombre par Eltsine lui-même, elle lui avait permis de mieux imposer son pouvoir et d'éliminer définitivement son concurrent direct, Gorbatchev. Dans les heures qui ont suivi, vous avez été fiché comme dangereux communiste réactionnaire, votre tête a été mise à prix. Les dossiers du KGB risquaient d'être rendus publics, il fallait fuir. Une jolie manipulation que vous ne pourrez jamais prouver, Eltsine est trop malin.

VIRE TOI DE LÀ QUE JE M'Y
METTE !

C'est votre " tonton ", Vladimir Petrov qui est venu à votre secours. Deux ans avant cette tragique déconfiture, il s'était retiré en Pologne où il coulait des jours heureux avec sa petite " fortune de guerre ". Quand vous l'avez rejoint sur place, la ville de Greenfields avait déjà été

envahie par la nouvelle armée et vos parents arrêtés en même temps que la plupart de ses habitants. Petrov vous a expliqué qu'il ne fallait pas vous inquiéter : c'est lui qui avait créé cette ville américaine au coeur de la Russie, lui seul en connaissait le secret et en partant d'URSS, il avait embarqué tous les dossiers à ce sujet.

Votre "tonton" vous a alors avoué la vérité. Lorsque vous êtes venu au monde, vous n'étiez pas seul, vous aviez un frère jumeau ! Ce deuxième enfant a été enlevé à votre mère, emmené aux Etats-Unis et, trois jours plus tard, était substitué à un autre bébé dans une maternité du Massachusetts à Greenfields. Aussi, rien de plus simple pour vous que de disparaître, il suffirait de tuer ce jumeau noir, suppôt du capitalisme, et de prendre sa place. Physiquement, vous vous ressemblez, il ne resterait plus qu'à faire le travail au niveau des empreintes digitales, de la voix et de la mémoire.

Il y a 1 an, Wallace Sherman, votre "frère jumeau" était victime d'un grave accident de la route. On a transporté le malheureux à l'hôpital le plus proche. C'est durant le voyage en ambulance que la substitution fut opérée.

On vous avait fait de nombreuses injections de produits anesthésiques afin que vous ne ressentiez

Avec quelques purs et durs du parti, vous avez préparé un coup d'état qui devait permettre d'empêcher la chute lamentable de la grande nation....

pas la douleur des fractures et des bleus que l'on vous a infligé pour que l'échange soit parfait.

La première chose que vous avez faite lorsque vous vous êtes réveillé une semaine plus tard à l'hôpital militaire fut de demander votre mutation : "Je ne pourrais pas revoir l'endroit où j'ai failli mourir". La mutation fut acceptée, ce qui vous a débarrassé de tous vos anciens collègues. Normalement, "tonton" devait s'ar-

ranger pour vous faire parvenir un maximum d'informations sur votre frère durant votre convalescence. Mais il ne vous a pas donné signe de vie, sans doute à cause de la difficulté à communiquer avec vous sans vous mettre en danger (un hôpital militaire comme centre de réunion d'espions, on fait mieux). Vous avez donc demandé à ne recevoir personne. Votre "famille" avait beau appeler, vous refusiez obstinément de les recevoir. L'idée de vous faire passer pour un amnésique vous vint à l'esprit, mais tout bon médecin aurait découvert la supercherie.

ON CHOISIT SES COPAINS MAIS RAREMENT SA FAMILLE

Après trois mois passés à l'hôpital, vous êtes ressorti pour reprendre "votre" nouvelle place en tant que lieutenant des forces spéciales de l'US Navy. Providence ou hasard moqueur, votre "jumeau" placé pour préparer l'arrivée d'une taupe était devenu membre des forces spéciales ! Pouvait-on rêver meilleure place d'espion ? Les semaines passaient, et malgré les conseils de vos supérieurs et de vos collègues, vous avez continué à refuser de voir votre famille. Le risque qu'ils se doutent de quelque chose était énorme et " ton-ton " ne donnait toujours aucun signe de vie.

C'est par la presse que vous avez appris le décès de Pétrov et le démantèlement du reste de son réseau par le nouveau régime anticomuniste. Il ne vous restait qu'à tenter le coup, rencontrer votre famille.

La visite a eu lieu le 12 avril, mais elle s'est très mal passée. Une jeune femme vous attendait à la gare et vous l'avez pris pour votre fiancée (que vous aviez eu au téléphone). Vous l'avez fougueusement embrassée, il s'agissait en fait de "votre soeur". La jeune fille a été très choquée. Elle vous a néanmoins conduit chez "vos parents". Par bonheur, "votre mère" était toujours videuse de poison et "votre père" docker. Le repas s'est bien passé jusqu'à l'arrivée de Julia, votre "fiancée". Avant sa

venue, vous aviez pu échapper aux questions, esquiver les interrogations, avec elle c'était impossible. Elle vous a harcelé de questions, vous demandant pourquoi vous aviez fait le silence complet ces derniers mois, pourquoi vous aviez demandé une mutation etc. La seule issue que vous ayez trouvée a été de claquer la porte en hurlant plus fort qu'elle.

Depuis ce jour, vous recevez une lettre par semaine demandant de vos nouvelles, contenant des excuses, ou réclamant votre retour. Pour l'instant vous faites la sourde oreille.

Mardi, le Colonel Travis, de la base Bowie au Texas, vous a contacté pour vous confier une mission : "Le professeur Vincent compte faire des révélations sur une expédition qu'il a entreprise en Amazonie. Par malheur, il n'a pas eut la gentillesse de nous contacter pour nous parler de ces fameuses découvertes, ce qui n'est pas aimable du tout de sa part. De plus, nous avons des soupçons depuis quelques temps sur les activités d'un groupe underground russe composé de transfuges du KGB. Ils seraient chargés de récupérer un maximum des découvertes de nos savants, de l'espionnage scientifique en somme. Par mesure de sécurité, vous irez jeter un coup d'oeil là-bas."

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Vous êtes arrivé le jeudi matin à l'aéroport de Brasilia. Le colonel avait bien fait les choses et vous avait construit une couverture en béton. Vous voici bombardé Docteur en Parapsychologie, tout en gardant tranquillement votre nom et votre date de naissance. Le vendredi en début d'après-midi, vous vous êtes rendu à la villa et avez été présenté au professeur Charroux, le second du professeur Vincent. Vous avez ensuite été amené à votre chambre. Dans la soirée, vous avez croisé

quelques-
uns des invités.

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE...

Vos objectifs au cours de la soirée :

- Découvrir s'il y a un autre espion russe, et entrer en contact avec lui.

- Dérober l'objet soit disant extraterrestre du défunt professeur avant que le coffre ne soit officiellement ouvert.

COMMENT SE LA JOUER ?

Vous êtes censé être un scientifique, même si la parapsychologie n'est pas une science très reconnue. N'y connaissant rien en sciences occultes, vous inventez des mots pour décrire des choses ou donner des opinions, du genre "les ondes tellurographiques" ou "le syndrome de Stragerdeer". Vous êtes quelqu'un de très courtois avec les femmes et de très "mâle" avec les autres hommes, donnant de grandes bourrades sur le dos. Pour atteindre votre but, vous critiquez assez vertement la politique américaine, pour tenter de piéger l'espion russe. Comme vous êtes également russe, et pour éviter d'être découvert (en tant qu'espion russe) vous critiquez également le système russe actuel. Vous détestez particulièrement Eltsine et Gorbatchev.

Vous êtes habillé sobrement, mais quelque chose du K.G.B transpire de votre personne : vous portez un imper, vous avez tendance à soumettre vos interlocuteurs à des interro-

gatoires
un peu " rudes ", etc.

VOS RÉPLIQUES .

- Cessez de jouer à ce petit jeu avec moi, je ne suis pas né de la dernière pluie.

- Croyez-vous vraiment que les histoires de fantômes soient dues au phénomène de Mac Guffin ?

- Les Russes, ce sont des barbares, les Américains, des impérialistes.

VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES !

- FOUILLER UNE PIÈCE : 1 ou 2 Point(s)
Action, selon les pièces

- CONTACTER LA BASE PAR INTERNET:
En échange de 1 POINT ACTION, vous pourrez vous renseigner sur un personnage au choix, dans la mesure où l'armée a des renseignements à son sujet !

- RECHERCHE SUR INTERNET : Grâce à vos mots de passe et vos programmes militaires, "fouillez la bibliothèque" à la recherche d'indices sur ordinateur ne vous coûte qu'1 POINT ACTION AU LIEU DE DEUX.

- FAIRE LES POCHEs : 2 POINTS ACTION.
Un jeu d'enfant pour quelqu'un comme vous ! Au cours de la Soirée, certains personnages (pas tous) porteront sur eux des indices. Allez voir l'organisateur et dites-lui quel personnage vous désirez voler, il vous exposera la marche à suivre.

L'année 1995 a été marquée
L'absence de l'activité sur les
dérivés. Alors que le LIFP
ché à terme-1
mical de 13.
1326 millions
l'activité

Wolf/Cathia Entremont

Paranoïaque, Inquisiteur, Persécuté

SA VIE, SON OEUVRE

C'EST AUTREMENT BON

Vous êtes né à Austin, Texas. Votre père, qui n'est autre que Marlon Entremont, le riche magnat des pétroles américains, vous destinait à sa succession. Il vous imaginait déjà PDG d'une des plus grandes multinationales du monde, augmentant encore le pouvoir du groupe Entremont Inc.. Hélas pour lui, le destin en avait décidé tout autrement.

Et pourtant, au début, tout semblait aller pour le mieux, vous étiez le modèle du gosse de riche. Vous ne fréquentiez que peu d'enfants, et surtout pas ceux du personnel de maison. Vous vous adonniez à des loisirs coûteux : l'équitation, la voile, le pilotage acrobatique, le polo etc. Des professeurs particuliers venaient vous donner des cours, vous évitant tout déplacement dans ces écoles publiques si mal famées. Vous étiez nés parmi l'élite, vous deviendriez un leader de cette élite. A dix-huit ans, il a fallu se résoudre à vous envoyer dans les meilleures universités afin d'y apprendre ce que les enseignants à domicile ne pouvaient vous enseigner. De plus, il était temps de vous mettre en contact avec le monde extérieur, avec le reste de l'élite, pour que vous puissiez commencer à

briller et à faire vos premières armes. Votre père a décidé de vous envoyer en France, dans un établissement privé très sélect, le CFI (Centre de Formation International).

A Coubert, le petit village d'Ile de France, abritant les somptueux locaux de l'établissement, vous avez perfectionné votre français, votre connaissance des sciences, vos capacités de gestionnaire, etc.. Mais voilà...

"ILS SONT PARMI NOUS"

Un jour, lors d'une de vos rares sorties en dehors de l'école, alors que vous vous engagiez dans le chemin dit de la Fosse Poireuse, une voiture a surgi brusquement de la route nationale voisine et vous a percuté. Le choc a été rude. Vous gisiez sur le sol, luttant contre l'évanouissement, quand un "homme" est descendu du véhicule et s'est dirigé vers vous, d'une démarche insolite. Il a essayé de vous parler, mais son langage n'avait rien d'humain. Cela ressemblait à d'étranges chants envoûtants. Vous êtes alors tombés dans un tourbillon



Il noir. Quand vous en avez émergé, vous avez découvert un nouveau cauchemar. Deux humanoïdes blanchâtres étaient assis près de vous dans un véhicule en marche ! Dans un réflexe, vous avez utilisé toutes les ressources de votre corps et agrippé la première chose venue pour frapper sur le premier humanoïde, puis sur le second. Sans demander votre reste, vous avez ouvert la porte du véhicule et bondi à l'extérieur. Au contact du sol, vous avez perdu connaissance.

A votre réveil, vous étiez seul dans une chambre d'hôpital bien terrienne, grâce à votre évasion réussie. Vous étiez sanglé au lit, mais vos bras étaient libres. Vous avez appuyé sur le bouton d'appel de votre lit et une infirmière est arrivée. La porte de votre chambre était surveillée par un policier, jamais les humanoïdes n'oseraient venir vous chercher ici. La charmante aide-soignante vous a expliqué que vous alliez mieux, que le médecin passerait tout à l'heure, que vous pouviez regarder la télé et qu'un membre de l'ambassade américaine, accompagné d'un inspecteur français viendrait vous rendre visite demain. Vous l'avez remerciée en lui affirmant que vous feriez votre possible pour décrire vos agresseurs. Elle vous a souri d'un air ennuyé, puis est sortie de la chambre.

Les deux hommes se sont levés pour sortir, l'inspecteur français s'est tourné vers vous et vous a affirmé en souriant: "On va les avoir, rassurez-vous."

Le médecin est en effet venu vous voir et vous a affirmé que vous étiez "physiquement" en pleine forme.

"Et mes kidnappeurs? Vous les avez arrêtés?"

Il vous a regardé d'un air surpris.

"Comment ça kidnappeurs? Je ne comprends pas.

- Je parle des deux humanoïdes blancs qui ont tenté de m'enlever."

Après une nouvelle série d'examens, on vous a ramené dans votre chambre, un peu plus tard, vous avez allumé la télé.

Le film était instructif, inspiré d'une histoire vraie. On y apprenait que de nombreuses femmes avaient été enlevées par des extraterrestres pour qu'ils procèdent sur elles à des opérations de chirurgie. Souvent, les pauvres avaient été mises enceintes et avaient accouché de bébés étrangement humains ! L'émission (*Témoin n°2*) qui a suivi était toute aussi inté-

ressante. Des témoins, sains de corps et d'esprit venaient témoigner, racontant leur enlèvement. Le flash a été immédiat ! Vous avez appelé l'infirmière et lui avez dit de convoquer d'urgence quelqu'un de l'ambassade américaine.

TOUT VA BIEN BIEN, RESTEZ CALME...

Il était 2 heures du matin quand l'ambassadeur américain en personne est entré dans votre chambre, accompagné de l'inspecteur Cossimon.

L'ambassadeur Ferrero (dont les réceptions sont toujours un succès) vous a annoncé que votre père arriverait bientôt, que vous n'aviez rien à craindre, que les amis de papa étaient intervenus, que tout irait bien, etc. Mr Ferrero vous a demandé ensuite d'expliquer ce qui s'était produit.

Vous avez exposé la tentative d'enlèvement par les deux entités extraterrestres qui avaient sans doute l'intention de pratiquer une opération de chirurgie sur votre personne. Pendant la quinzaine de minutes qu'a duré votre exposé, l'inspecteur et l'ambassadeur vous ont écouté poliment. Une fois celui-ci, terminé, ils se sont regardés, ennuyés.

"Le médecin confirme, c'est dû au choc"

Les deux hommes se sont levés pour sortir, l'inspecteur français s'est tourné vers vous et vous a affirmé en souriant: "On va les avoir, rassurez-vous."

C'était la première fois de votre vie que vous étiez confronté à des extraterrestres, c'était également la première fois que vous compreniez la puissance des gouvernements et leur volonté de cacher la vérité au monde entier.

Quand votre père est arrivé, il vous a expliqué que tout irait bien, qu'on ne vous ferait pas de mal... Mais il avait les larmes aux yeux. Vous avez commencé à comprendre qu'on exerçait des pressions sur lui et qu'il pleurerait de frustration. Vous avez répété votre exposé de la veille pour lui faire comprendre le grave danger auquel vous aviez échappé, mais que des milliers d'autres personnes risquaient d'avoir à affronter : "Il faut faire quelque chose papa !"

Votre père n'a alors fait que confirmer vos soupçons: "Il vaut mieux oublier cette malheureuse affaire, mon pauvre fils, a-t'il sangloté.

- Mais pourquoi père ?

- C'est pour ton bien mon fils."

Ainsi, le gouvernement, sans doute la CIA, avait déjà proféré des menaces à votre rencontre. Si vous parliez, des agents gouvernementaux attenteraient à votre vie. Pourquoi les dirigeants du monde ne voulaient pas avouer la vérité ? De peur d'effrayer la population ? C'est la première opinion que vous aviez, elle a évolué avec le temps.

SEUL POUR DÉFENDRE LA GALAXIE

Deux semaines plus tard, vous avez pu rentrer au ranch familial, l'inspecteur français vous a dit au revoir en vous escortant jusqu'à l'avion pour vous protéger. Des amis de vos deux extraterrestres kidnappeurs voulaient vous faire arrêter. Quel étrange pays cette France où les aliens courent en liberté !

Après un an de repos passé au Texas, votre père vous a fièrement annoncé que le FBI acceptait de vous engager. Ainsi avait-il, grâce à ses relations, obtenu que le gouvernement vous offre quelques compensations en échange de votre silence. La réalité était toute autre.

Six mois sont passés depuis que vous êtes au FBI, dans la branche spéciale des Affaires Parallèles. Mais vous savez que ce poste n'était qu'un piège. A plusieurs occasions, vous avez rencontré des témoins enlevés par des extraterrestres et d'autres ayant vu des petits gris courir dans les bois ou les champs de blé... Des personnes prêtes à témoigner devant la presse ! Vous avez écrit rapport sur rapport, demandé l'intervention d'agents dans certains campements amishs ou indiens qui abritent des bases de Cantauri IV ! Mais rien, aucune réponse.

Et pour cause : les principaux membres du gouvernement et la plupart des personnes placées à des postes clés sont des extraterrestres ! Ils ne vous ont offert ce job que pour mieux vous surveiller et profiter de vos prodigieux talents pour débusquer les témoins qui leur auraient échappé !

Puis votre père vous a appris que votre soeur, Lisa, était partie habiter au Canada avec un écrivain répondant au nom de Edward Taddburger ! E.T. ! Vos ennemis des autres planètes avaient été jusqu'à enlever votre soeur. Et si votre père vous a assuré que c'était faux et que E.T. était un homme charmant, vous savez qu'il ne s'agit que d'un leurre. Les initiales de ce soit disant mari sont un aveu à elles seules, un pied de nez des étoiles.

L'unique solution pour vous en sortir, c'est de prouver que les extraterrestres existent. Il ne vous faut pas seulement des témoignages, mais une preuve ! Aussi, quand le professeur Vincent a affirmé qu'il possédait cette preuve, vous avez quitté votre poste pour venir à la villa du scientifique.

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Vous êtes arrivé au Brésil le vendredi matin, et déjà vous avez senti qu'on vous surveillait. Une dizaine d'hommes en costumes et lunettes noirs se trouvaient à bord de votre avion ! En début d'après midi, vous avez rencontré le professeur Vincent. Il semblait très nerveux, vous auriez dû vous douter que les extraterrestres l'assassinaient. Le soir, en allant vous coucher, vous avez croisé l'écrivain français qui sortait de la chambre de Mr Johnson. Lui ne vous a pas vu. Vous êtes parti vous coucher et vous êtes endormis, bercé par les bruits de la jungle. Dans l'après-midi du lendemain, on vous apprenait la mort du scientifique ! Un policier a été dépêché, ce flic ne vous est pas inconnu puisqu'il était sur votre vol.

Vous avez pu observer le corps du professeur, il ne fait aucun doute que sa mort n'est pas naturelle, il a trois petites marques rouges au niveau du coeur, sans doute une arme venue de l'espace.

VOUS RECONNAISSEZ

Johnson, un journaliste que vous avez souvent rencontré et qui a la sale habitude d'acheter le témoignage des personnes que vous interrogez. Vous l'avez déjà surpris à offrir 100 dollars à un homme que vous aviez bousculé pour lui faire avouer qu'il était un extraterrestre, bref un vrai fouille-merde. Vous connaissez également Margot (Pako) Raphia, une personne que vous avez interrogée il y a quelque temps et que vous soupçonnez d'être un agent du gouvernement chargé de vous faire avouer vos secrets.

UNE BONNE SOIREE EN PERSPECTIVE...

Votre but est de prouver que les extraterrestres existent, pour cela vous devez :

- Trouver la preuve que le professeur Vincent possédait effectivement un objet extraterrestre.

- Démasquer les aliens présents dans la villa, sûrement chargés de vous éliminer.

Bien entendu vous devez être fort prudent car il est évident que des agents du gouvernement vous surveillent de près. Vous devez éviter de vous faire repérer par eux, car s'ils venaient à se rendre compte que vous vous apprêtez à avouer la vérité à la face du monde, ils vous feraient supprimer. L'écrivain français est certainement de mèche avec eux, la France n'est-elle pas ce dangereux pays où les créatures des étoiles courent en liberté ?

COMMENT SE LA JOUER ?

Au niveau vestimentaire, vous pouvez choisir les vêtements que vous voulez du moment que votre aspect est propre et élégant. Vous portez souvent des lunettes noires, même en pleine nuit, afin de vous faire passer pour l'un des agents du gouvernement qui vous suivent. Lorsque vous parlez, vous avez un sourire qui semble un peu forcé. Lorsque l'on aborde le paranormal, si d'autres personnes que vous et votre interlocuteur sont présentes dans les environs, vous répondez par une phrase dite à voix haute qui n'a rien à voir avec le sujet. Puis, vous faites un clin d'oeil, souriant d'un air entendu et comploteur qui semble signifier "Ils ont des oreilles partout". Lorsque quelqu'un vous parle d'un événement, quel qu'il soit, si vous vous sentez en sécurité pour parler, vous demandez à la personne certains détails. Surtout, si la personne vous parle d'égoutiers ou d'agents du téléphone (les déguisements favoris des extraterrestres...).

VOS RÉPLIQUES :

- Vous pensez vraiment qu'ils gagneront la coupe d'Europe (suivie d'un clin d'oeil) ?

- N'y avait-il pas d'agents du téléphone ou d'égoutiers ?

- Ne faites confiance à personne.

VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES !

- FOUILLER UNE PIÈCE : 1 OU 2 POINTS ACTION, selon les pièces.

- TÉLÉPHONER A SKUDY : Cette action vous coûte DEUX POINTS, mais vous permet de contacter Skudy, votre secrétaire personnelle, reine de l'informatique. Elle pourrait vous apporter de précieux renseignements sur certaines personnes.

- UTILISER L'ÉCRAN BROUILLEUR : En échange d'UN POINT ACTION, l'organisateur vous autorise à vous isoler avec un autre joueur afin de discuter avec lui sans pouvoir être espionné.

VOS ACCESSOIRES

Avant de venir à la soirée, munissez-vous de deux petits sachets de sucre en poudre (le sérum de vérité !). Voici comment en faire usage. Aller voir l'organisateur et prévenez-le de vos - mauvaises - intentions, afin qu'il vous surveille du coin de l'oeil pendant l'opération. Puis, saupoudrez discrètement le contenu d'un sachet dans le verre d'un autre convive (le coeur bat très fort dans ces moments-là...). Si la victime en boit n'en serait-ce qu'une gorgée, elle est cuite. L'organisateur vous convoquera l'un et l'autre dans la pièce hors-jeu, et vous aurez l'occasion de lui poser trois questions auxquelles elle répondra nécessairement la vérité. Attention toutefois, une fois revenue à elle, votre victime risque de vous en vouloir un peu...

L'année 1985 a été marquée
L'absence de l'activité sur les
dérivés. Alors que le LIPFF
ché à terme :
recul de 13,
132,6 millions
l'activité

Professeur Guerrero

Méprisant, Froid, Curieux

bassin, a été selon votre entourage, l'erreur à ne pas commettre.

Mais comment auriez vous pu prévoir une réaction aussi violente - et primitive - de la part du cobiphale (une sorte d'époux) de Technolia ? Comment se douter qu'Amiral de la flotte d'exploration il avait le pouvoir de vous expédier à l'autre bout de la Galaxie ?

Trois jours après cette triste affaire, vous quittiez donc votre "huit pièces-bassin avec vue sur la mer de lave" pour vous retrouver dans un spatio-gare. Ce cocu d'Amiral Technolio vous avait choisi pour participer à son voyage d'exploration du système Sol. Ayant l'une des plus belles compagnes de la galaxie (et des plus frivoles), l'Amiral avait aussi de nombreux ennemis et les trois quarts de l'équipage du vaisseau étaient de ceux-là.

Autant dire que la tension était à son comble à bord de l'explorateur Texcatlipoca.

VÉRITABLE IDENTITÉ

Tikal

SA VIE, SON OEUVRE

CIEL MON COBIPHALE !

Vous êtes un E.T.

Il y a 15 ans terrestres, vous meniez une carrière tranquille au sein de l'administration spatiale d'une petite planète du système Delta Ravonis : Rouge-océan. Une planète de villégiature luxueuse où les plus grandes stars de la civilisation Mimétis se retrouvaient pour passer des vacances remarquées. Le soir, votre service terminé, vous vous fondiez dans la masse de tous ces vacanciers riches, célèbres, parfois les deux. Votre charme vous permettaient de nombreuses aventures et vous figuriez souvent dans les journaux à potins, une starlette à votre bras. Ces conquêtes vous grisaient et vous poussaient à la hardiesse : vos compagnes d'un soir devenaient des stars de plus en plus connues, des bijoux de moins en moins accessibles. Mais la confiance en soi est une bien mauvaise conseillère ! La nuit où vous avez réussi à mettre la belle Technolia dans votre



LA TERRE, SES JUNGLES... SES HUMAINS

C'est le 3 Juin 1981 (datation terrestre) que votre soucoupe a atterri, quelque part dans la forêt vierge d'Amazonie où elle a été dissimulée dans les vestiges d'une cité humaine primitive. La dernière expédition de votre civilisation sur cette planète bleue remontait à plus de 600 ans. Selon les ordres, les huit membres de l'expédition devaient se répartir en 3 groupes, chacun ayant pour mission d'explorer un secteur et si possible de reprendre contact avec les humains sympathiques qui vivaient dans d'étranges pyramides à paliers et qui étaient des amis de votre peuple. Méfiant, l'Amiral a décidé de conserver avec lui la clé d'accès au vaisseau. On ne prend pas les enfants du Speronode pour des Qwerleyns sauvages ! Tout le monde savait qu'en lui laissant la clé, on risquait de le voir repartir discrètement en abandonnant sur place tous ceux qui avaient approché d'un peu trop près sa cobiphale. Après 3 heures de discussions qui ont menacé de tourner au pugilat, l'équipage s'est mis d'accord pour séparer la clé en 3 parties, chaque groupe en emmenant une.

Puis, avec votre coéquipier Pisac, vous êtes partis à la collecte d'informations, espérant que les 10 ans de mission passeraient vite et que le moment du rendez-vous arriverait rapidement.

En une décennie, vous avez, avec votre coéquipier, visité une bonne partie de l'Europe. Si les Mayas et leurs compères n'étaient pas des lumières, les habitants actuels de la terre vous donnent l'impression d'être de dangereux dégénérés. Vous vous êtes vite lassé de cette planète médiocre (vous vous languissiez de Delta Pavonis) et vous étiez à l'heure au rendez-vous prévu pour le retour.

Mais après un mois passé dans l'antique cité, il a fallu vous rendre à l'évidence : vos collègues ne reviendraient pas ! Impossible de repartir puisque vous ne possédiez qu'un tiers de la clé qui ouvrait le vaisseau.

Il vous fallait retrouver les deux autres morceaux...

"J'AI PERDU MA CLÉ"

Après maintes recherches, vous avez appris le sort des deux autres expéditions. La première, dirigée par l'Amiral, devait retrouver les mayas. Confiants, ils n'ont pas utilisé leurs modificateurs morphologiques et se sont approchés du premier groupe d'humains venu en faisant de J grands signes amicaux de leur excoissance gauche. Fatal ! En 600 ans, les hommes ont bien changé et vos programmes éducatifs sur le sujet ont besoin d'un ? sérieux coup de jeune. Les mayas, incas, aztèques et humains du même genre ont été décimés par d'autres peuplades aussi bêtes mais moins faibles. L'Amiral est tombé sur des contrebandiers trafiquant de l'or qui tentaient de passer une quelconque frontière, ils ont tiré à vue et ont massacré le "patron" et ses deux sbires. Le gros problème c'est que vous ne savez pas où cet incident a eu lieu et qu'il vous est impossible de retourner la jungle centimètre carré par centimètre carré.

Le dernier groupe était dirigé par Toniatush, une femelle de grande expérience (et l'un des rares membres de l'équipage à ne pas être là à cause de la cobiphale de l'Amiral) dont c'était la deuxième expédition terrienne. Il vous a fallu 14 ans pour refaire tout le chemin de son "talisman"(la clef). Visiblement, elle a compris très vite que la planète avait changé. Elle et ses deux compagnons ont utilisé leurs modificateurs morphologiques (tout comme vous) ce qui leur a sauvé la vie. Arrivés aux États-Unis, Toniatush commença son travail d'exploration et d'archivage. Hélas, 3 ans après votre arrivée, elle et sans doute ses deux équipiers, ont été la cible d'une attaque de gang dans une rue sombre de Harlem. Us n'y ont pas survécu.

Le fragment de la clef a longtemps été la propriété d'un collectionneur d'antiquités sud-américaines, à Richmond. En 1993, la demeure du riche amateur a brûlé (tuant ce dernier) et le fragment (composée de Bimitrium, une matière bien entendu indestructible) a été ramassé par un pompier peu scrupuleux qui l'a emporté chez lui. Lors d'un stage "Incendies de forêts" dans le sud de la France en 1995, le dit combattant du feu s'est lié d'amitié avec Roger Bélisaire. Ce très sympathique français d'une cinquantaine d'années se passionnait pour les Mayas et les cultures sud-américaines. A Noël, pour le remercier de la caisse de bordeaux que lui a envoyé Bélisaire, le pompier américain lui fait cadeau du fragment de talisman "maya" qu'il possède.

Le 18 janvier 1996, vous vous êtes, rendu accompagné de Pisac à Lagarde de Castellane, petit village de haute-Provence. Il était six heures du matin quand vous avez "pénétré dans la maison de Roger Bélisaire. L'humain était un réel amoureux des anciennes nations sud-américaines, toute sa maison est pleine d'objets d'arts mayas, incas, olmèques ou aztèques. Vous vous êtes amusé à reconnaître les figurations primitives de vos vaisseaux, de vos machines et du Commandant Technotitlan, qui avait dirigé la première expédition de votre peuple sur terre, quand Roger a surgi de sa

Votre pauvre compagnon a été abattu de deux balles de fusil à sanglier. Décidément ces humains sont bêtes, arriérés, mais bougrement dangereux.

chambre avec un pistolet à la main (une arme certes primitive, mais dangereuse tout de même). Vous avez été obligé de le supprimer, vite fait, bien fait. Puis vous avez commencé à fouiller la maison à la recherche du second tiers de la clé. Au moment où vous avez mis la main dessus, des aboiements vous sont parvenus... Armés de leurs fusils, une vingtaine de chasseurs, devancés par leurs chiens se dirigeaient vers la maison. Impossible de reprendre votre voiture. Une seule alternative : fuir à travers la montagne, traqués par une meute de crétins en furie.

Finalement vous êtes parvenu à échapper à la colère de la milice rurale improvisée, ce qui n'a pas été le cas de Pisac. Votre pauvre compagnon a été abattu de deux balles de fusil à sanglier. Décidément ces humains sont bêtes, arriérés, mais bougrement dangereux.

Il ne vous manque plus que la troisième partie de la clef. Vous avez pensé que pour atteindre votre but, il fallait continuer à écumer les milieux de l'archéologie, puisque le fragment de votre vaisseau ressemble effectivement à une pièce d'art sud-américain. Et pour cause, ces imbéciles de précolombiens avaient copié vos vaisseaux et leurs structures pour faire leurs oeuvres d'art. Afin d'éviter de subir la même mésaventure que tous vos ex-camarades d'expédition, vous avez décidé de vous construire une couverture. Vous voici devenu le Professeur Guerrero, archéologue canadien spécialiste de l'Amérique précolombienne. Il y a 2 semaines, on vous a fait part de l'affaire du professeur Vincent et vous avez immédiatement compris que celui-ci avait

découvert votre soucoupe, ou bien le fragment de clé perdu par l'amiral. L'expédition s'est en effet rendue dans les ruines de la ville où vous avez laissé votre vaisseau. Par le biais de vos multiples relations, vous voici dans la villa du professeur Vincent, sur la côte Brésilienne.

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Vous êtes arrivé le vendredi soir avec comme objectif le vol du troisième fragment. Le soir même on vous a présenté le professeur Vincent. Il avait l'air perturbé, nerveux, fatigué. Il promenait un regard furtif autour de lui, scrutant chaque personne. Aucun doute possible, il était en possession du 3ème élément, un morceau de clé de vaisseau extraterrestre, fabriqué dans un alliage inconnu des terriens. En découvrant l'existence d'une race supérieure dans les étoiles, le pauvre humain en avait pris un sale coup. Toute l'assurance et l'orgueil que chaque humain a en lui s'est effondrée tel un château de cartes.

La nuit venue, vous êtes descendu sur la pointe des pieds, en direction du bureau. Vous vous demandiez encore comment vous alliez ouvrir le coffre-fort quand vous avez doucement ouvert la porte de la chambre, elle était vide. Mais le bureau était allumé, vous avez poussé le panneau de bois, le professeur gisait sur le sol, raide mort ! Craignant d'être surpris, vous avez jeté un bref coup d'oeil au coffre. Fermé. Une combinaison alphabétique de 5 lettres protégeait son ouverture. Entendant un bruit dans le couloir, vous avez sauté par la fenêtre, puis, caché par les arbres et les plantes, vous avez fait le tour du bâtiment. En escaladant la façade pour regagner votre chambre, vous avez aperçu le faisceau d'une lampe qui venait de la chambre de Margot Rafia. Ce rayon était dirigée vers le ciel et semblait être un signal.

VOUS RECONNAISSEZ

La tête de Jimmy (Lydie) Manianr vous dit quelque chose. Sans doute avez-vous déjà vu sa photo quelque part, peut-être dans la vitrine d'un libraire. Vous connaissez le professeur Charroux, l'assistant de feu le professeur Vincent, une jeune pers

ne timide qui fréquente les milieux de l'archéologie universitaire. Vous avez déjà entendu parler de Wolf (Cathia) Entremont, un(e) enquêteur(trice) au service d'une branche spéciale du FBI se chargeant des dossiers occultes (disons des affaires qui dépassent l'entendement humain, Speronode sait qu'elles sont nombreuses).

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE...

Bien entendu votre but est de récupérer le troisième fragment de clé, afin de pouvoir repartir tranquillement sur votre planète. Ce damné élément est enfermé dans le coffre-fort qui ne sera ouvert que plus tard, à moins que vous trouviez la combinaison pour l'ouvrir avant l'heure. Et, une fois ouvert, comment faire pour le dérober sans éveiller de soupçons ? Ah ! Si Pisac était encore là, avec tout son matériel de haute technologie. A moins que quelqu'un se charge du vol et que vous n'ayez qu'à racheter l'objet tant convoité.

Il vous faut également vous méfier, il est hors de question que ces crétins d'humains se rendent compte de votre véritable nature, car ils vous exécuteraient sur place, vous enfermeraient dans un laboratoire, ou vous disséqueraient devant des caméras... Autant être prudent.

COMMENT SE LA JOUER ?

Vous les haïssez ! Vous ne comprenez même pas comment votre peuple a pu décider d'envoyer une mission d'exploration sur une planète aussi pourrie et arriérée que ça ! Vous regardez les autres invités présents avec un regard dédaigneux et hautain. Vous parlez sans hausser la voix, d'une manière sûre et qui ne laisse planer aucun doute quant à votre assurance et votre savoir.

Vous êtes habillé d'un costume droit, une chemise au col bien fermé. Vos cheveux sont plaqués en arrière sur votre crâne. (Vous pourriez ressembler à Liam Neeson dans la liste Schlinder ou à un officier allemand sévère et droit.)

Vous ne fumez pas, ne buvez pas d'alcool et semblez exempt de défaut. Vous parlez souvent

de la bêtise humaine qui pousse le genre humain à s'autodétruire et des progrès qu'ils ont encore à faire pour mériter le titre de grande civilisation. En être intelligent, vous parlez à la première personne pour éviter de vous faire repérer, toutefois vos critiques contre l'humanité sont acerbes et cyniques.

Vous aimez poser des questions sur les activités de chacun et sur les derniers grands projets de la civilisation : satellites, stations spatiales, construction de barrage etc.

VOS RÉPLIQUES :

- Pensez-vous vraiment que l'homme est la race dominante ?
- En tant qu'humain, je ne suis pas fier !
- Vous appelez ça du progrès ?

VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES !

- FOUILLER UNE PIÈCE : 1 OU 2 POINTS ACTION, selon les pièces.

- TÉLÉPHONER À VOTRE BANQUIER : Mr Rapfeller, afin de faire une opération bancaire. Vous disposez, suite à différentes petites opérations, de plusieurs milliers de dollars. Chaque Point Action dépensé vaut 10.000 Dollars.

- PIRATER UN COUP DE TÉLÉPHONE : Indiquez à l'organisateur quelle personne vous voulez espionner. En échange de DEUX POINTS, il vous révélera la teneur du dernier coup de téléphone passée par votre cible. L'organisateur vous préviendra si la personne n'a pas téléphoné du tout.

- UTILISER VOTRE POUVOIR DE CONTRAINTE MENTALE : 2 POINTS ACTION. Grâce à vos talents de télépathe, vous pouvez contraindre un des convives à dire ou à accomplir quelque chose de simple. Allez voir l'organisateur et dites-lui que vous obliger untel(le) à dire ceci ("je suis l'assassin !" par exemple...) ou à faire cela (Se jeter sur X et l'étrangler). L'organisateur se charge du reste.

L'année 1985 a été marquée
L'absence de l'activité sur les
dérivés. Alors que le LITTE
ché à terme :
recul de 13.
1326 millions
l'activité

**Margot/
Pako
Raphia**

Excentrique, Alien, Folle

cé que vous étiez acceptée en classe de CE1, vous avez senti monter en vous une joie intense et vous avez vu abattre l'arbre dans lequel avait été taillé votre crayon !

Il vous a fallu du temps pour apprendre à contrôler votre pouvoir. Parfois, lorsque vous rencontrez une personne particulièrement sensible, il vous suffit de lui serrer la main pour connaître les événements importants de sa vie. Dès l'âge de 16 ans, vous avez commencé à porter des gants pour éviter tout incident de ce genre.

Malgré votre différence, vous avez pu vivre une enfance normale en dissimulant vos pouvoirs. Vous vous sentiez un peu comme Moogli, enfant vivant au milieu des animaux de la jungle. Vous réussissiez bien à l'école et l'accès aux universités vous était grand ouvert, quand un grain de sable a enrayé la belle mécanique de votre vie. Un psychologue est venu jusqu'à l'orphelinat de Sainte Caroline (Oakland-Californie) afin de vous faire passer des

SA VIE, SON OEUVRE

PAS COMME LES AUTRES

Vous êtes une orpheline, et surtout vous êtes d'origine extraterrestre !

C'est à l'âge de 4 ans que vous avez pour la première fois ressenti les étranges pouvoirs dont vous êtes dotée. Ce jour-là, vous jouiez dans le jardin d'enfants de l'orphelinat quand vous avez trouvé votre nounours favori traînant par terre, déchiré en plusieurs morceaux. Vous avez été très malheureuse, et vous vous êtes mise à pleurer à chaudes larmes. C'est en vous saisissant du jouet que vous avez alors ressenti un étrange vertige. La scène au cours de laquelle l'un de vos camarades détruisait le jouet vous est apparue, comme si vous aviez été présente dans la pièce ! Le lendemain, vous faisiez subir au clown du coupable le même supplice qu'à votre nounours.

Cette capacité à lire dans le passé des objets s'est manifestée à plusieurs occasions. A chaque émotion forte, vous revivez les instants importants de tout objet que vous touchez. Ainsi, lorsque l'on vous a annon-



tests. Il s'agissait d'une simple formalité destinée à vous ouvrir l'accès à une famille d'accueil. Jusqu'à ce jour, vous n'aviez jamais eu à parler de votre pouvoir et vous saviez qu'il fallait éviter de le faire. Mais cet homme essayait subtilement de percer vos défenses et de connaître votre véritable personnalité. Le bougre était fort, et il risquait de découvrir votre secret. Il fallait à tout prix l'en empêcher.

En moins de 10 minutes, vous avez bâti une stratégie : simuler la folie. Bien sûr, sans pousser le bouchon trop loin, car vous risquiez de vous retrouver dans un établissement spécialisé. La difficulté était justement de disjoncter juste ce qu'il faut pour que la curiosité du médecin soit satisfaite.

« Parfois, la nuit, j'entends mes parents qui me parlent.

- Mais tu n'as pas de parents.

- Je sais, mais je les entends quand même.

- Tu sais que ça ne peut pas être eux, puisque tu ne les connais pas ?

- Oui je sais, je sais aussi que c'est débile, mais je m'en moque. Je suis contente quand ils me parlent, ça me fait du bien.

- Et que te disent-ils ?

- Que des choses gentilles, qu'ils m'aiment beaucoup, qu'ils vont me protéger, que je ne serai jamais seule, que je peux compter sur eux.

- Tu es contente d'entendre ça ?

- Je sais que c'est faux, que c'est pas eux, mais ça me fait du bien quand même. »

Le psychologue, satisfait d'avoir décelé ce petit traumatisme, conclut à une névrose engendrée par le stress du départ de l'institution vers une famille d'accueil. Il a préconisé un léger suivi psychologique. Au cas où. Rien de plus.

MAISON. TÉLÉPHONE MAISON.

Vous avez pu continuer vos études à l'université sans être inquiétée plus avant et c'est bien entendu des études d'histoire que vous avez entreprises. Vous avez décroché un doctorat d'archéologie, avec l'amérique précolombienne comme spécialité. Au début des années quatre-vingt-dix on vous a embauché pour une mission d'études sur le continent américain. Le voyage comprenait des recherches à la bibliothèque du Congrès de Washington, suivies d'une exploration de terrain dans la jungle amazo-

nienne. Le professeur Gelberg, qui dirigeait l'expédition avait un ami collectionneur dans la région de Richmond (Mr Goodfellow). Ce dernier avait invité toute l'équipe à visiter son musée personnel. Il y avait de quoi être impressionné, tant par la quantité incroyable que par l'intérêt historique des objets possédés par le collectionneur. Pendant plus de deux heures, vous avez erré dans cette gigantesque boîte à souvenir de la Terre. Soudain, vous vous êtes sentie particulièrement attirée par le contenu d'une vitrine. Celle-ci présentait un fragment de disque gravé d'origine Maya, ou peut-être Olmèque... En fait, il était difficile d'en déterminer la véritable provenance, tant le "talisman" présentait un mélange de toutes les langues sud-américaines, un mélange de toutes les grandes cultures précolombiennes, sans pour autant avoir la moindre signification.

"Moi aussi j'adore cette pièce, a dit le collectionneur derrière vous. Voulez-vous que je vous la montre de plus près ? Elle est faite d'une matière étrange. Je l'aurais bien faite analyser, mais hélas, je ne l'ai pas obtenue par des moyens très légaux et je n'aimerais pas que des musées me la prennent."

Lorsque vous avez saisi le fragment, vous avez été prise d'une sensation de vertige. Trois extraterrestres, assassinés par un gang du Bronx. Ils hurlaient de douleur avant de se désintégrer en une mare grisâtre. Puis une autre scène : un groupe d'extraterrestres prenant un disque fait du même métal que l'objet que vous teniez en main et le divisant en trois parties.

Quand vous vous êtes réveillée, allongée sur un canapé, le professeur Gelberg vous passait un linge humide sur le front. Il vous a demandé les raisons de votre évanouissement et vous avez invoqué une grande fatigue. Le lendemain, vous êtes revenue voir le collectionneur. Ce dernier vous aimait bien et vous a laissée, comme vous le lui demandiez, vous balader toute la journée dans son musée personnel. Au bout de six jours, vous avez volé le fragment de "talisman" et vous êtes enfuie sans demander votre reste. Ce "talisman" était d'une importance capitale. Il vous avait permis de comprendre enfin la source de vos mystérieux pouvoirs : vous êtes en réalité une fille des étoiles, et c'est le destin qui vous avait amené jusqu'à ce musée afin que vos origines vous soient enfin révélées, afin que vous puissiez préparer votre retour vers votre galaxie d'origine !

ELOGE DE LA FOLIE

Deux jours après avoir dérobé l'objet, vous étiez arrêtée par la police

ché à terme britannique, a subi un recul de 13,3 %, pour revenir à 132,6 millions de contrats échangés. L'activité sur le MATIF accuse un repli de 23,9 %, avec un total de 71,1 millions de lots traités en un an. Partiellement atteints, le contrat sur le franc et son option ont vu leur volume se contracter et 47 %. Le 31 mai, le MATIF, a échangé 1,1 million de contrats.

fédérale. Le collectionneur ne portait pas plainte, grâce lui soit rendue (il voulait surtout éviter que son disque maya, et la manière dont il se l'était procuré se retrouve sous les projecteurs de la police). Le professeur Gelberg, par contre, a porté plainte avant de vous virer de son équipe. L'affaire ne s'arrêtait pas là, on s'est rendu compte que, contrairement à l'avis du médecin qui vous avait examinée quelques années auparavant, vous n'aviez pas été suivie psychologiquement. Il était temps d'y remédier.

Votre guerre avec les psychologues et les psychiatres commençait.

Vous aviez deux solutions. Vous faire passer pour folle, afin d'échapper à toute responsabilité pénale, ou ne rien dire et assumer toute le poids de votre délit. Une fois encore, vous avez décidé de jouer au chat et à la souris. Vous faire passer pour folle, sans pour autant paraître dangereuse.

- " Pourquoi portes-tu des gants en permanence ?
- Pour ne pas être submergée par les ondes des étoiles.
 - Quel effet ont-elles, les ondes des étoiles ?
 - Elles font dormir.
 - Tu n'aimes pas dormir ?
 - Si bien sûr, mais si je ne met **pas** de gants, je dors aussi le jour.
 - Pourquoi as-tu volé cet objet ?
 - Parce qu'il me parlait des étoiles.
 - Et que te disait-il ?
 - Que les gens de la galaxie Scorpion viendront bientôt me dire bonjour, avec mon papa et ma maman.
 - Tu crois que tes parents sont là haut ?
 - Oui ils y sont, depuis toute petite ils me parlent, maintenant je sais où ils sont.
 - Ils te parlaient à travers cet objet ?
 - Oui, mais des fois ils me parlent par des radios, des télé, ça dépend. "

Cette fois, vous avez perdu la bataille, on vous a jugée irresponsable et on vous a placée dans un hôpital psychiatrique pour deux ans. C'est dans cette maison de repos, en Caroline du Sud, que vous avez reçu la visite d' Entremont. Celui-ci vous a posé quelques questions sans intérêt avant de vous fixer droit dans les yeux et de vous demander : "êtes-vous une extraterrestre ?". Il vous fallait continuer dans votre rôle de folle pour ne pas éveiller l'attention. Vous lui avez répondu : "Oui, mes parents étaient des petits gris qui ont été tués à Harlem". Il vous a regardé d'un air méfiant, avant de

disparaître sans plus jamais vous donner de nouvelles.

C'est à 1 'hôpital que vous avez appris par les journaux la découverte faite par le professeur Vincent et les extraordinaires révélations qu'il comptait faire. L'artefact dont parlait l'article (peut être le même genre d'objet que celui que possédait le collectionneur de Richmond) devait forcément vous en apprendre plus sur vos origines extraplanétaires. Utilisant la carte de crédit et les vêtements que vous aviez volé à l'une des infirmières, vous vous êtes enfuie et vous êtes tranquillement arrivée à la villa brésilienne du professeur Vincent.

"...les gens de la galaxie Scorpion viendront bientôt me dire bonjour, avec mon papa et ma maman... "

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

De l'aéroport, vous avez téléphoné au professeur Vincent en vous faisant passer pour un membre de l'Institut Internationale d'Archéologie. "Nous vous envoyons une jeune archéologue très prometteuse, une brillante spécialiste en histoire précolombienne". Vous êtes arrivée le vendredi en début d'après-midi. Le scientifique était très méfiant, nerveux, effrayé. Vous lui avez sorti votre doctorat d'archéologie en lui affirmant que vous étiez une grande spécialiste des objets extraterrestres. Apparemment loin de vous prendre pour une folle, il a semblé intéressé et vous a indiqué votre chambre. Dans l'après-midi, vous avez rencontré le Professeur Charroux, le second de Vincent. Vers 22 h 30, vous étiez tranquillement à votre balcon quand vous avez aperçu une ombre dans les rochers. Quelqu'un vous surveillait ! Pour donner le change à ce patient espion, vous avez pris votre lampe électrique et fait des signaux vers le ciel avant d'aller vous coucher. C'est avec surprise que vous avez appris la mort du professeur Vincent. A moins que l'espion...

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE ...

- Votre but est de trouver la combinaison du coffre afin de prendre l'objet extraterrestre.

- Que personne n'arrive à vraiment savoir si vous êtes folle, extraterrestre ou normale.

COMMENT SE LA JOUER ?

Votre look est assez étrange. Vous portez des baskets, un pantalon de toile de parachute assez ample, une veste du même acabit et un serre-tête métallique. Les pin's clignotants et tout ce qui peut être métallique (ceinture...) seront d'un goût parfait. N'oubliez pas que vous devez également porter des gants en permanence.

Si l'on vous interroge sur les raisons qui vous font porter ce genre de matériaux, parlez d'ondes cosmiques et de flux cosmoédriens. Vous êtes sérieusement allumée, mais de temps en temps, quand vous êtes seule avec quelqu'un, vous changez radicalement de ton et parlez avec le plus grand sérieux. Ce qui troublera la personne et la fera s'interroger sur la réalité de votre maladie mentale.



Lefragment du musée de Richmond

VOS RÉPLIQUES :

- C'est à cause des ondes cosmotelluriques...
- C'est pour éviter les flux spatiotemporels...
- C'est pour attirer les micro-gritches...

VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES !

- **FOUILLER UNE PIÈCE** : 1 ou 2 Points Action, selon les pièces.

- **KINESTHÉSIE** : Lorsque vous trouvez un objet (tout sauf du papier. Vous ignorez pourquoi, mais votre pouvoir ne fonctionne jamais sur les livres, les lettres...), vous pouvez demander à connaître le passé de celui-ci. Cela vous coûte 3 **Points Action**. L'organisateur doit alors vous donner des détails spécifiques sur le passé de l'objet, si celui-ci a un rapport avec la Soirée Enquête... Si ce n'est pas le cas, l'organisateur vous le signalera et vous n'aurez pas à dépenser vos points.

- **TÉLÉPATHIE** : Lorsque vous désirez connaître les émotions, les pensées ou des détails sur le passé d'une personne, vous devez le signaler à l'organisateur. Vous lui payez 3 **Points Action** et dans les 20 minutes qui suivent, vous devez retirer vos gants et toucher la main de votre cible. Simulez alors un évanouissement. L'organisateur et une autre personne vous transporteront dans la pièce réservée à l'organisation. Une fois que l'aimable joueur qui vous a porté sera sorti, l'organisateur vous révélera les détails que vous avez vus. Vous devez ensuite rester 5 minutes hors jeu, avant de "reprendre vos esprits" et de retourner dans l'arène.

VOS ACCESSOIRES

Vous devez impérativement porter des gants et des baskets.

L'année 1995 a été marquée
L'absence de l'activité sur les
dérivés. Alors que le LITRE
ché à terme :
recul de 13,
1326 millions
l'activité

Jimmy/Lydie Mianant

Lucide, Cynique, Comédien

VÉRITABLE IDENTITÉ

Julien/Julie Bélisaire



SA VIE, SON OEUVRE

NOIR, C'EST NOIR

Vous êtes né dans une cité HLM de Valenton, une ville dortoir perdue dans la banlieue parisienne. Votre père vous a quitté alors que vous n'aviez que 6 ans, pour une mission de longue durée au Brésil. Au début, vous receviez une carte postale par semaine et puis, peu à peu, les lettres se sont espacées. Au bout de 3 ans, votre père n'était toujours pas revenu et vous ne receviez plus aucune nouvelle. Vos parents n'étaient déjà pas très riches, et quand votre mère s'est retrouvée seule avec son salaire de caissière chez Félix Ragot, ça ne s'est pas arrangé. Quand elle a plongé dans la dope, ça a été le début de la fin. Elle a essayé dans un premier temps de vous faire souffrir le moins possible de sa déchéance. Vous étiez son fils unique, son trésor comme elle disait, mais la situation a vite dégénéré. Le soir de vos 12 ans, comme presque tous les soirs, votre mère a fait monter un inconnu dans le F3. C'était le dernier moyen qui lui restait pour payer le loyer, les charges et le reste. Cette nuit-là, les choses ont mal tourné. L'homme voulait certainement lui faire faire des choses qu'elle lui a refusées, il a commencé à la cogner, elle s'est rebiffée. L'inconnu, griffé au visage, s'est mis à hurler, réveillant tout l'immeuble. Ses coups ont redoublé de violence, et votre mère s'est mise également à crier de douleur.

Quand les gendarmes ont défoncé la porte, votre mère gisait inconsciente, en travers de son lit. L'homme se traînait sur le sol. Il semblait essayer de parler, mais ses paroles se noyaient dans un gargouillis de bulles sanglantes. Les ciseaux que vous aviez enfoncés dans sa gorge le gênaient pour parler... Vous attendiez calmement à la porte de la chambre, prêt à assumer les conséquences de votre acte, comme un grand garçon de douze ans.

Joyeux anniversaire.

Le juge pour enfants qui vous a interrogé semblait particulièrement gêné :

"Tu aimes beaucoup ta maman ?

- Non.

- Pourtant tu as voulu la sauver ?

- Mouaiih...

- Donc tu l'aimes ?

- Non, je devais le faire c'est tout.

- Le monsieur, tu lui as planté les ciseaux dans le cou, pour ta mère ?

- Ouaiih, mais j'ai visé le cou exprès, pour qu'il ne puisse pas se relever et me faire mal.

- Tu veux la retrouver ta mère ?

- Je m'en moque, je veux juste pouvoir regarder l'île aux enfants et manger des BN au 4 heures. Pouvoir avoir une trousse Mickey et des chaussures sans trou. Pouvoir manger du jambon et des frites.

- Tu sais que tu risques d'être placé en maison d'accueil, car ta maman ne pourra sans doute pas te reprendre.

- Ils ont une télé en maison d'accueil ?"

SALE GAMIN

La maison d'accueil n'a pas été non plus un paradis. Chaque mois, les remarques étaient les mêmes : insupportable, cynique, associatif. Vous perturbiez les enfants de votre âge, à tel point qu'on vous a placé dans le dortoir des grands, où vous avez reçu un nombre incalculable de baffes.

Pour vous tout était nul. La musique qu'écoutaient vos camarades ? De la merde écrite par des pauvres types ivres morts ou défoncés. Les motos ? Des puantes machines à mourir plus vite. Le football ? Une drogue de masse pour abrutir le peuple encore un peu plus. Les vacances ? Une coutume qui permet au gouvernement de faire passer toutes les lois qu'il veut...

Certains soirs les grands, excédés par vos commentaires et vos railleries, attendaient que les surveillants aient éteint les lumières pour vous rouer de coups.

Vous le saviez et vous attendiez le soir en serrant les dents. Aux assistantes sociales qui vous demandaient d'où venaient les bleus et les marques, vous répondiez :

"D'après vous ? Ce sont les flics ? Vous savez où je dors non ? à moins que je sois maso, que je me frappe tout seul ?"

Al'âge de 14 ans, on a essayé de vous placer dans des foyers socio-éducatifs, remplis de jeunes à problèmes et d'éducateurs soixante-huitards attardés. Ces crétins essayaient de

vous expliquer que le monde n'est pas si moche, que vous êtes une grande famille, qu'il faut se serrer les coudes, former un groupe soudé. Quelle connerie ! Ces imbéciles aveugles ne voyaient donc pas la réalité ? Un monde individualiste, où ceux qui réussissent écrasent les autres ? Où les minables qui parlent de grande famille et de solidarité restent des loques impuissantes et niaises en bas de l'échelle ? Vous n'aviez qu'une chose à leur dire : "Allez vous faire mettre !"

- Tu sais que tu risques d'être placé en maison d'accueil, car ta maman ne pourra sans doute pas te reprendre.

- Ils ont une télé en maison d'accueil ?"

De foyers en centres et de centres en foyers, deux ans se sont écoulés. La plupart du temps, vous vous réfugiez dans les quotidiens, les atlas, les encyclopédies, les documents, pour tenter d'échapper à tous ces fards grossiers sous lesquels la société tente de dissimuler son odieux visage. Puis est venu, le temps des familles d'accueil. Encore un échec ! En 3 ans, vous êtes passé par douze familles. Vos résultats scolaires, malgré de grandes possibilités, étaient irréguliers. Rien ne semblait devoir changer, quand votre mère est réapparue.

MAMAN II, LE RETOUR

Lune des éducatrices, inquiète pour vous, avait recherché votre mère, se disant que c'était la dernière solution. Cette dernière avait épousé un médecin, ils vivaient dans un pavillon de Champigny sur-Marne. Votre mère vous a proposé de vous installer avec eux, dans le studio que Jean-Yves (son mari) avait aménagé au grenier. Vous y seriez indépendant, au calme, et le frigo serait toujours plein. "Si je peux faire ça pour toi, ce sera déjà pas mal." Vous avez effectivement installé vos affaires chez votre mère et son compagnon. Jean-Yves était un homme calme, il vous a salué et vous a montré les lieux, il n'était ni amical, ni froid, un peu comme quelqu'un qui a accepté de rendre service sans pour autant en attendre la moindre satisfaction. Sur ces bases un peu plus équilibrées, vous avez entamé des études de lettres que vous avez réussies avec brio. Votre but était de devenir journaliste, afin d'ouvrir les yeux des gens, de leur montrer la vérité !

Après un an d'essais divers dans des quotidiens, il a fallu vous rendre à l'évidence, la presse n'était pas faite pour vous.

Quand une guerre dure un an, ou plus, dans un pays d'Afrique Noire où les populations meurent de faim pendant que leurs dirigeants achètent de nouvelles armes aux gouvernements des civilisations occidentales, tout le monde s'en fout ! Par contre, la dernière aventure du mari de Stéphanie, ou les états d'âmes des pauvres soldats américains stationnés en Irak, alors là c'est de l'info. Vos rêves de grands reporters s'envolaient, mais il fallait bien manger. Vous avez donc accepté des petits reportages, jouant le jeu des médias sans y adhérer.

Un printemps, vous avez été envoyé en reportage au Festival du Film de Télévision, ayant ainsi la chance de voir sur grands écrans des dizaines de téléfilms et de séries tous plus creux et plus mal filmés les uns que les autres. Lors de la projection d'un épisode d'une série consacrée à l'occulte et à l'étrange, vous vous êtes exprimé à voix haute : "Mon dieu que c'est nul ! Des scénarios comme ça, j'en écris dix par jour." Un gros type s'est tourné vers vous en disant : "Alors écrivez, vous gagnerez mieux votre vie, et quand vous aurez écrit votre premier bouquin, envoyez le moi !"

Vous êtes reparti avec sa carte, et une petite idée dans la tête. Trois semaines plus tard, vous postiez votre premier roman fantastique. Une histoire débile de mutants aux pouvoirs psi, livrant une guerre sans pitié aux "Petits gris". Toutes les ficelles classiques étaient dedans : l'histoire d'amour, les problèmes personnels des héros, des méchants, des gentils etc...

QUEL TALENT !

Vous en êtes aujourd'hui à 14 romans dont "Treize phénix au soleil Inca", "Les fantômes de l'île aux spectres", "Un extraterrestre pendant la première guerre mondiale" ou encore "Les mutants de la Saint-Paul". Chacun de vos livres est traduit dans 5 langues et se vend à environ 750 000 exemplaires. Vous avez un fan club, vous êtes souvent interviewé dans des revues spécialisées, vous faites les radios locales et de temps en temps une émission Télé. Vos rapports avec votre mère et votre beau père sont bons et vous les invitez, une fois par mois, dans votre villa des Landes.

Il y a un an, vous avez été contacté par la police de Castellane, une ville des Alpes-de-Haute Provence.

"Un homme a été retrouvé mort chez lui, je suis désolé, mais il semblerait que ce Roger Bélisaire soit votre père.

C'était vrai. Parti s'installer au Mexique, votre père avait découvert un filon d'or. Devenu riche, il avait commencé à fréquenter les milieux huppés de Brasilia, il avait épousé la fille d'un ministre du pays, avait refait sa vie. Il s'était ensuite découvert une véritable passion pour l'art Sud-américain. Dix ans plus tard, ayant entre temps divorcé, il était revenu en France pour s'installer dans une belle villa qu'il a transformée en musée d'art pré-colombien. Sur son testament, Roger Bélisaire fait don de ses mines et de sa maison à Jimmy Mianant !

Ainsi, il vous avait retrouvé ! Découvrant que vous et votre mère aviez refait votre vie, il n'avait pas voulu réapparaître. Partout dans la maison, de nombreuses photos de vous étaient accrochées, des photos prises lors de séances de dédicaces ou de passages à la télé. Les "assassins" de votre père ne n'ont jamais été retrouvés. Pourchassés dans la montagne par les gens du village que votre père avait prévenu par téléphone, les deux cambrioleurs se sont évanouis dans la nature. Votre père était mort d'une crise cardiaque. Une seule vitrine de son "musée" a été fracturée, mais aucun objet assuré n'avait disparu.

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Vous étiez au Brésil, pour y gérer l'entreprise d'extraction de votre père, quand votre agent vous a contacté, pour vous demander de participer à un week-end organisé par le professeur Vincent. Celui-ci devait révéler à ses invités un artefact extraterrestre qu'il venait de ramener d'une expédition. Que de conneries ! Mais le boulot, c'est le boulot. Vous pourrez peut-être tirer de tout ça un bon roman.

Vous êtes arrivé hier soir à la villa du scientifique, vous y avez rencontré son second, le professeur Charroux. En allant vous coucher, vous vous êtes trompé de chambre et êtes entré dans celle d'un dénommé Johnson. Vous êtes ressorti précipitamment, non sans avoir aperçu un pistolet posé sur la table de nuit ! Comme tout le monde, vous

VOS RÉPLIQUES :

avez été surpris en apprenant cet après-midi la mort du professeur Vincent. Le torse du scientifique, sous sa chemise, était marqué de trois points formant un triangle isocèle, la même marque que celle que votre père portait (cela figurait dans le rapport de police). Coïncidence plus qu'étrange !

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE...

- Vous devez essayer de découvrir l'assassin du professeur Vincent. Si les marques qu'il porte ont un rapport avec sa mort, elles en ont peut-être un avec celle de votre père.

COMMENT SE LA JOUER ?

Vous avez appris à jouer un rôle, celui d'un jeune auteur de SF sympathique et ouvert. Vous vous habillez en jean, basket, petit blouson. Vous fumez éventuellement la pipe et portez des lunettes qui vous donnent un petit air intello. En bref vous êtes à mi-chemin entre l'écrivain branché et le soixante-huitard.

Votre look est d'autant plus surprenant qu'il ne vous ressemble en rien. Vous êtes en réalité cynique, moqueur, railleur. Vous mettez en doute le bien fondé de toute idée exprimée en posant question sur question, jusqu'à embrouiller l'interlocuteur ou lui faire reconnaître qu'il a tort.

Vous n'aimez pas grand chose, ne croyez en presque rien et ne défendez aucune grande idée.

- Encore une manipulation de masse.
- Tout ça c'est de la connerie !.
- Et pourquoi à votre avis ?

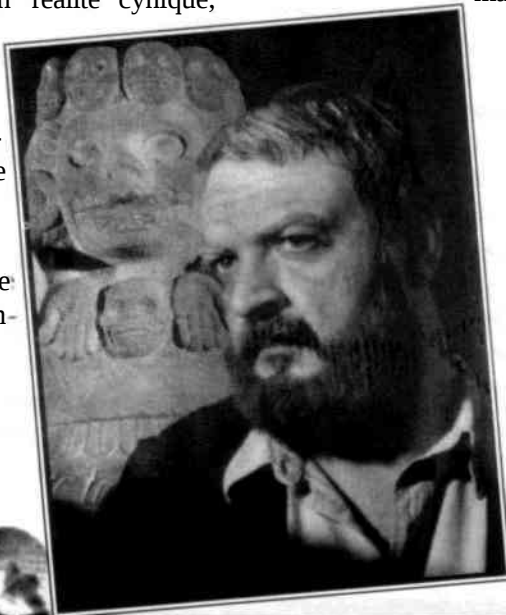
VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES !

- **FOUILLER UNE PIÈCE : 1 OU 2 POINTS ACTION**, selon les pièces.

- **TÉLÉPHONER À BECKMANN** : Cette action vous coûte **DEUX POINTS**, mais vous permet de contacter Beckmann, votre éditeur. Il pourrait vous apporter de précieux renseignements sur certaines personnes.

- **CROCHETER UNE SERRURE** : De votre passé de "jeune délinquant" vous avez conservé certains talents... Pour **1 POINT ACTION**, vous pouvez ouvrir une porte fermée à clef. Attention, si vous voulez refermer la porte après avoir fouillé la pièce, il vous en coûtera encore 1 Point.

- **FAIRE LES POCHE** : **2 POINTS ACTION**. Un jeu d'enfant pour quelqu'un comme vous ! Au cours de la Soirée, certains personnages (pas tous) porteront sur eux des indices. Allez voir l'organisateur et dites-lui quel personnage vous désirez voler, il vous exposera la marche à suivre.



Votre père R. Bélisaire

Professeur Clarke

Excentrique, Maladroit, Dyslexique

gures, du genre que l'on ne refilerait pas à des spéciaux de zone 4. Spéciaux de zone 4 ? Ne serait-ce pas ces gens qui ont subi une avarie de caisson durant leur bain moléculaire ?

Il fallait vous rendre à la triste évidence : vous aviez vous-même été victime d'un incident durant votre immersion. Votre matière grise (au sens propre du terme), n'arrive pas à retenir toutes les informations, mais surtout, il lui arrive de ne pas savoir relier les données entre elles, ou de ne pas les ranger au bon endroit. C'est un défaut majeur pour un xénologue, défaut qui implique normalement un recyclage total. Mais vous avez eu un peu de chance, le jour de votre sortie de caisson, lors du test général, les services d'élimination étaient en grève, et on vous a laissé en vie malgré votre handicap. Les grèves sont la clé de votre destinée.

VÉRITABLE IDENTITÉ

Amiral Picchu

SA VIE, SON OEUVRE

Félicitations, vous êtes l'assassin !

"SPÉCIAL DE ZONE 4"

Vous êtes un extraterrestre né sur Tekumel, une planète dortoir de la constellation de la Balance, berceau de votre civilisation. En réalité vous ressemblez à ce qu'on appelle sur Terre un "petit gris", à la différence de deux pseudopodes qui servent à consulter les banques de données moléculaires du grand Speronode.

Votre géniteur était de la caste des scientifiques de degré 6, votre porteuse de celle des prêtres de niveau 8, et vous étiez donc bien évidemment destinés à devenir xénologue. Après de longues années passées en bain de mémoire moléculaire, vous étiez fin prêt pour vos premières missions. Etrangement, les hautes autorités du Speronode ne vous confiaient que des missions de petites enver-



BRISEUR DE GRÈVE

La première fois que votre peuple est venu sur Terre, il a atterri dans les régions peuplées de civilisations fort sympathiques, telles les Olmèques, les Incas, les Mayas ou encore les Aztèques. Malgré les différences d'apparence et de technologie, ces humains se sont fort bien entendus avec votre peuple. Celui-ci leur a enseigné de nombreuses sciences et technologies de niveau chronologique 2, puis est reparti vers son système natal en promettant de revenir bientôt. Bientôt est une mesure très humaine, mais pour des êtres immortels comme vous, elle n'a pas de valeur constante. Quelques 600 révolutions terrestres plus tard, une autre expédition, dirigée par l'Amiral Technolio est partie vers la Terre. L'officier était accompagné de plusieurs collaborateurs triés sur le volet. Malheureusement, leur navire qui devrait être de retour depuis 5 crotons et demi (2 révolutions terrestres) n'est toujours pas revenu !

Quand est arrivé l'ordre d'envoyer une équipe de xénologues secouristes sur la planète Terre pour récupérer l'Amiral Technolio, le service des pilotes était en grève ! Fonctionnaire scrupuleux, le soldat qui avait reçu l'ordre a appliqué les instructions à la lettre. Le personnel navigant étant en grève, c'est donc vous qu'il a chargé de partir sur Terre. Après deux jours de briefing, vous êtes partis pour la petite planète bleue.

Ce briefing n'était pas inutile, il vous a permis de comprendre pleinement la situation du vaisseau qui vous a précédé (le Texcalipoca). L'amiral Technolio, directeur de la mission, avait engagé tous les amants de sa cobiphale (une sorte d'épouse), peut-être dans l'espoir de les abandonner sur une planète lointaine. Le vaisseau partait en outre avec un gros handicap, les programmes d'études de la 3ème planète du système solaire n'ayant pas été mis à jour depuis la première expédition. D'après les dernières données envoyées automatiquement par le vaisseau, que de changements depuis cette époque. Les peuplades rencontrées à l'époque avaient toutes été absorbées et le seuil technologique était passé du niveau 2 au niveau 12 en moins de 600 révolutions locales !

Prêt à accomplir la mission de votre vie, vous êtes monté dans le vaisseau, sous les sifflets du personnel petit-gris navigant.

LA MISSION

C'est en 1959 que vous avez atterri près du vaisseau échoué en 1938, à moins que ce ne soit en 1995 alors que le crash a eu lieu en 1983... Peu importe. Equipé d'un modificateur morphologique dernier cri, vous avez été largué près de l'endroit où le Texcalipoca attendait en vain son équipage. Vous avez appris par la pierre de mémoire située sous la seconde ouverture du vaisseau que la clé de ce vaisseau avait été divisée en trois parties par l'équipage qui craignait de voir l'Amiral prendre le large en abandonnant les amants de sa cobiphale. Vous avez également appris que, selon les signaux de vie, un seul des membres de l'expédition était encore en vie. Malheureusement, l'hydrogène contenu dans l'atmosphère terrestre empêchait toute tentative de localisation. Mais votre intelligence et votre sens de la déduction vous ont permis de comprendre bien vite ce qui avait pu se passer.

C'est en 1959 que vous avez atterri près du vaisseau échoué en 1938, à moins que ce ne soit en 1995 alors que le crash a eu lieu en 1983...

Visiblement l'Amiral avait du avoir une liaison avec Toniathuh, la femelle qui participait à l'expédition. Les amants de la cobiphale de l'Amiral avaient dû découvrir le pot-aux-roses, une telle découverte était sûrement la goutte d'eau qui avait mis le feu aux poudres : ils avaient décidé de dérober son fragment de clé à l'Amiral. L'Amiral avait dû prendre la fuite, emmenant un des amants en otage. Les deux autres groupes s'étaient probablement entre-tués pour récupérer le morceau de "clé" volé à l'Amiral.

De tous les membres de l'équipage, un seul avait survécu ! Cela ne pouvait être que Toniathuh. L'Amiral, avait sans doute été abattu par son otage, lequel s'était donné la mort, rongé par les remords.

Voilà comment tout cela s'était sans doute passé...

Mais, si
Toniathuh possédait
les 3 morceaux, pourquoi
n'était-elle pas repartie ?

Une seule explication : elle avait décidé de conquérir la planète et d'y asseoir sa domination. Quelle honte, tenter de devenir le maître de peuples nettement plus faibles que le vôtre !

Gâce à votre modificateur morphologique, vous avez pu vous faire passer pour un humain. Aidé de l'équipe en orbite autour de la Terre, vous vous êtes fabriqué un personnage d'anthropologue spécialiste des peuplades précolombiennes et vous avez commencé à rechercher Toniathuh.

Une semaine avant le début de cette soirée, vous avez appris par les journaux terriens que le professeur Vincent venait de découvrir un artefact prouvant l'existence des extraterrestres et qu'il allait présenter sa découverte ! Pas de doute, l'immonde Toniathuh, se faisant passer pour un mâle humain, n'avait pas seulement l'intention de dominer le monde, mais en plus elle comptait le faire au grand jour. Votre mission était toute tracée : convaincre la traîtresse de changer ses objectifs et la ramener avec vous.

Il vous a été aisé de vous faire inviter dans la villa où devait avoir lieu la "révélation".

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

L'annonce du professeur Vincent devait avoir lieu ce soir. Vous êtes arrivé hier. Lors des présentations, vous avez vu Toniathuh (sous les traits du professeur Vincent). Très nerveuse, scrutant chaque personne, chaque coin d'ombre, elle devait se douter que son peuple ne la laisserait pas commettre un tel crime. Vous êtes parti vous coucher dans la chambre qui vous était destinée et avez attendu la nuit. Vers 22 heures, vous avez doucement poussé la porte de la chambre du faux professeur. La pièce était vide. Vous avez sorti votre tri-phaser (on est jamais trop prudent) et vous êtes approché doucement du bureau. Derrière la porte, Toniathuh s'apprêtait à ouvrir un coffre-fort. Vous avez refermé la porte derrière vous.

"Bonjour "Mr Vincent". Alors ? des projets de domination du monde ? Je te croyais plus intelligente que ça !" lui avez vous lancé, en lui tendant un pseudopode

droit en guise de paix, mais en maintenant votre arme dans le pseudopode gauche. Toniathuh s'est tournée vers vous, vous a fixé, a ouvert ses yeux à tel point que ses globes semblaient sortir de leurs orbites et a commencé à crier. Vous avez tiré.

Vous avez pris la fuite, rappelé votre navette de transport et vous avez commencé à maudire votre grossière erreur : Vous deviez ramener la renégate, pas la tuer ! Vous avez courageusement contacté la soucoupe et dit :

"Je n'ai pas réussi à la ramener, veuillez me pardonner."

L'officier a haussé les pseudopodes : "Le signal indiquant la présence d'un extraterrestre en vie fonctionne encore, alors retournez-y.

- Vous pensez qu'elle n'est pas morte ?

- Qui ça ?

- Toniathuh bien entendu !

- Elle est morte, nous en sommes persuadés."

Ainsi, Toniathuh avait réussi à éteindre son signal de vie pour se cacher. Le hasard avait voulu qu'en suivant une trace qui n'était pas la sienne, vous l'aviez trouvé. Où pouvait se trouver l'autre extraterrestre ? Dans la villa bien sûr. Il s'agissait sans doute de l'Amiral, qui contrairement à ce que vous aviez pensé avait survécu. Il devait être à la recherche des morceaux de clé lui permettant de repartir. En entendant parler de la conférence de Toniathuh, il était venu ici. C'est de lui que la traîtresse avait eu peur.



UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE...

- Vous devez découvrir quelle apparence l'amiral a prise et le ramener dans votre galaxie.
- Vous ne devez pas être accusé du meurtre de Toniah et si possible faire porter le chapeau à quelqu'un d'autre.
- Personne ne doit savoir que vous êtes un extraterrestre.

COMMENT SE LA JOUER ?

Votre gros problème en tant que joueur, c'est que vous ne savez pas vraiment ce que vous savez ! Vous souffrez de trous de mémoires et de toutes sortes de dérèglements mentaux.

Pour refléter vos problèmes de mémoire et de coordinations des informations, il vous faudra merveilleusement interpréter le personnage. Ainsi vous porterez des baskets avec un pantalon de costume ou une robe de soirée. Une chemise de couleur vive avec une veste de couleur sombre, etc. Tout cela dénotant votre manque de goût et votre méconnaissance des moeurs humaines.

Vous mélangez beaucoup de chose. Régulièrement, vous placez Rio en France, Elvis Presley est un pilote de Formule 1, la révolution française était en 1989 etc... Faites le baise main aux hommes, félicitez les dames sur leur embonpoint, mouchez-vous dans les doigts...

Vous êtes un véritable extraterrestre !

Pour le reste, vous êtes quelqu'un de sympathique et de souriant.

VOS RÉPLIQUES :

- Excellent ce gâteau ! (en mangeant une branche de pain).
- J'ai vraiment adoré le dernier roman de Jean Pierre Papin.
- Vos petits boutons rouges sur le visage vont très bien avec la couleur de vos chaussettes.

VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES !

- FOUILLER UNE PIÈCE : 1 OU 2 POINTS ACTIONS, selon les pièces.
- CONTACTER LE VAISSEAU : Une action qui vous coûte 2 Points et vous permet de demander des renseignements sur telle ou telle personne. Vos collègues orbitaux utiliseront leur immense réseau pour vous fournir des informations sur la personne que vous leur indiquerez. Le contact est mental et donc particulièrement discret. Vous devez simplement cesser de parler pendant cinq minutes, le temps de la conversation.

- APPELER LE VAISSEAU DE TRANSPORT et emmener quelqu'un : Peu avant la fin de la soirée, l'organisateur vous contactera pour savoir si vous désirez rejoindre votre soucoupe stationnée en orbite. Si vous n'avez pas été arrêté en tant qu'assassin, cette action ne vous coûtera aucun point. Par contre, si vous êtes pris et/ou que vous désirez emmener quelqu'un avec vous sur le vaisseau, vous devrez remettre trois Points Actions à l'organisateur. Une équipe d'intervention se chargera, non seulement, de kidnapper la personne de votre choix, mais aussi de vous tirer d'une mauvaise passe en vous téléportant dans la soucoupe ("Spock à l'inter...").

- UTILISER VOTRE POUVOIR DE CONTRAINTE MENTALE : 2 POINTS ACTION. Grâce à vos talents de télépathe, vous pouvez contraindre un des convives à dire ou à accomplir quelque chose de simple. Allez voir l'organisateur et dites-lui que vous obliger untel(le) à dire ceci ("je suis l'assassin !" par exemple...) ou à faire cela (Se jeter sur X et l'étrangler). L'organisateur se charge du reste.

VOS ACCESSOIRES

Vous devez impérativement porter des baskets.

Première série d'indices



POUR LE PROFESSEUR CHARROUX

Quand l'inspectrice Sanchez est arrivée, vous avez aperçu Johnson qui lui montrait un bout de papier, peut-être une carte. La flic a hoché la tête, puis ils sont partis discuter dans le bureau de Vincent.



POUR LE PROFESSEUR GUERRERO

Le corps du professeur avait trois marques sur le torse, 3 petites marques rouges en triangle. C'est la blessure qu'inflige votre triphaseur, l'arme avec laquelle vous avez tué le vieux Bélisaire. Comment est-ce possible ?



POUR LE PROFESSEUR CLARKE

Etrangement, hier, Charroux et Vincent ne s'étaient pas adressés la parole. Est-ce vous qui n'avez pas bien observé ou cela cachait-il un véritable malaise ?



POUR MIANANT

Hier soir, vers 21 h, vous êtes passé devant la porte du professeur Vincent. Il vous a semblé que celui-ci était en conversation avec Sanchez. Pourtant elle n'était pas présente hier soir.



POUR ENTREMONT

Vous avez pu observer le corps du professeur, il ne fait aucun doute que sa mort n'est pas naturelle, il a trois petites marques rouges au niveau du cœur, sans doute une arme venue de l'espace.



POUR RAPHIA

Quand vous avez appris la mort de Vincent vous avez été très ému(e), vous vous êtes assis(e) et vous avez dès lors été pris(e) de vertiges : vous avez eu alors la vision de notre planète depuis l'espace. Une seule explication à ce phénomène : un extraterrestre s'était assis sur cette chaise juste avant vous...



POUR SANCHEZ

Malgré tous les relevés que vous avez pu faire, il n'y avait aucune empreinte digitale sur le coffre-fort ou les poignées de portes. Quelqu'un a donc effacé les empreintes à l'aide d'un chiffon, mais qui et pourquoi ?



POUR SHERMAN

Cette nuit, vers 2 heures du matin, vous avez entendu des bruits d'appareillages électroniques (une radio ?), venant de la chambre de votre voisin, le professeur Clarke.

Qui cherche trouve

Vous trouverez ci-après tous les indices qui sont dissimulés dans la villa du professeur Vincent.

Certains indices sont "cachés" dans les deux pièces de jeux où se déroule la Soirée enquête, c'est à dire dans la Salle à Manger / Salon, ou dans le Fumoir. Ces indices sont réellement présents dans la pièce et c'est aux joueurs de les trouver pendant la soirée.

D'autres indices sont dans les pièces "virtuelles" de la villa de Vincent. Ces indices sont systématiquement remis aux joueurs quand ils dépensent des Points Actions pour fouiller la pièce où se trouve l'indice.

Chaque indice ne peut être trouvé qu'une seule fois et donc par un seul joueur (sauf exception précisée). Il faut fouiller plusieurs fois pour trouver tous les indices se trouvant dans une même pièce.

Fonctionnement : Un joueur vient vous voir en tant qu'organisateur. H vous montre sur le plan la pièce qu'il compte fouiller. Il vous remet les Points Actions nécessaires à cette recherche, vous lui donner l'indice qu'il trouve : le premier si c'est la première fouille, le second si c'est la seconde etc.

Certaines fouilles nécessitent des conditions spéciales qui sont indiquées dans les cadres noirs.

 **CHAMBRE DU PROFESSEUR VINCENT**
1 Point Action pour fouiller cette pièce
POUR L'ORGANISATEUR UNIQUEMENT :
Lorsqu'un personnage désire fouiller ce lieu, demandez-lui s'il fouille la pièce ou le cadavre du professeur. Le mort peut ainsi être fouillé plusieurs fois. Par contre, les indices figurant dans la pièce ne peuvent être découverts qu'une seule fois chacun.

CHAMBRE VINCENT 1
Le corps du défunt. Les marques sont celles laissées par l'arme extraterrestre de Clarke.

CHAMBRE VINCENT 2
En fouillant sous le lit du professeur Vincent, le personnage découvre un tube de rouge à lèvres. A sa connaissance, le scientifique n'était pas marié et ne se déguisait pas en drag-queen, à moins que ...
Il s'agit du rouge à lèvres de Sanchez. Plutôt que de donner un indice papier, tendez au joueur un véritable tube de rouge à lèvres. Précisez que Vincent n'était pas marié.

CHAMBRE VINCENT 3
Il s'agit d'une photo de Vincent avec Sanchez. Précisez au joueur que Vincent n'était pas marié et que le cliché semble récent !



CHAMBRE VINCENT 1

Vous entrez dans une pièce éclairée par des bougies. L'atmosphère est lourde, oppressante.

Le corps du Professeur repose sur le lit, les mains posées sur sa poitrine. Vous faites attention à ce que nul ne vous espionne, puis, vous auscultez le corps du défunt. Sur sa poitrine, au niveau du coeur, vous remarquez trois petits points rouges, disposés en triangle. Ça ressemble à de toutes petites brûlure au premier degré.



CHAMBRE VINCENT 2

Sous le lit vous trouvez un tube de rouge à lèvres



CHAMBRE VINCENT 3

Vous êtes en train de fouiller la table de nuit du professeur, quand vous faites tomber par maladresse la photo encadrée qui s'y trouve. Le cadre explose en mille morceaux. A votre grande surprise, la photo où souriaient les parents décédés du professeur Vincent en dissimule une autre, plus étonnante.



CHAMBRE DE GUERRERO 1 Point Action pour fouiller cette pièce

POUR L'ORGANISATEUR UNIQUEMENT :
Les Indices 1, 2, 4 et 5 sont les éléments de l'enquête qu'a menée Guerrero pour retrouver la clef perdue.



CHAMBRE GUERRERO 1

Dissimulé à l'intérieur d'un des livres de Guerrero vous trouvez un article de journal.

GUERRERO 3

C'est à ce genre de détails qu'un extraterrestre se fait bêtement repérer.

GUERRERO 6

Il s'agit de l'arme de Guerrero, c'est une arme de fabrication extraterrestre, identique à l'arme du crime.

Abus de champignons

Compagnons mercenaires qui parcourez la jungle verte du Brésil, soyez prudents ! On signale que de méchants champignons gris auraient tendance à ne pas supporter qu'on leur marche dessus. Quelques collègues qui charrient la pépite ont été victimes du syndrome dit "des fumettes bleues". Cette malheureuse affaire a laissé six camarades dans le coeur de l'Amazonie. Alors que le disque jaune commençait à pointer son nez de flemmard, nos collègues s'apprêtaient à passer la zone dangereuse. Les deux légionnaires de queue de peloton ont cru apercevoir des formes qu'ils ont pris pour des gouvernementaux agressifs. Les deux suiveurs ont aussitôt balayé les "gouvernementaux" qui auraient immédiatement répliqué. Dans le chaos général, 6 de nos frères d'infortune ont terminé leur carrière. Qu'Athena ait leur âme et qu'ils ramonent des vierges en enfer, car en réalité, nuls gouvernementaux à l'endroit où les hallucinés avait cru les voir, il n'y avait qu'une matière grise et molle, façon excrément pluvieux, restes de champignons écrasés. Méfiez-vous donc de ces saloperies qui libèrent des gaz hallucinogènes lorsqu'ils sont écrasés, la jungle n'a pas fini de livrer ses secrets.



APPEL À TÉMOINS

Hier soir, des témoins affirment avoir aperçu trois touristes d'origine sud-américaine se faire attaquer dans Harlem. Des coups de feu auraient éclaté et les témoins, en bons citoyens, se sont empressés d'alerter les forces de l'ordre. Quand les membres du NYPD sont arrivées sur place, les agresseurs avaient disparu ainsi que les touristes. Étonnamment, les victimes ne se sont pas présentées à un poste de police dans les heures qui ont suivies. A l'endroit où le drame s'est produit, les enquêteurs ont retrouvé d'étranges plaques de gélatine grisâtre. Selon les premières conclusions de l'enquête, les touristes seraient en fait des trafiquants de drogue victimes d'une guerre des gangs. Lors de la bataille rangée, leur marchandise, une substance psychotrope encore inconnue a été répandue sur le sol. Les premières analyses du produit par l'institut médico-légal n'ont pas encore donné de résultats satisfaisant. Le lieutenant Upshaw a lancé un appel à témoin. Si vous avez aperçu les 3 touristes entre 9 H et 11 H Post Méridien, veuillez contacter la police au plus vite.

New-York Times, August 1984

CHAMBRE GUERRERO 2

Dissimulé à l'intérieur d'un porte-documents vous trouvez un article de journal.

CHAMBRE GUERRERO 3

En fouillant, vous remarquez qu'étrangement, la chambre de Guerrero ne contient aucun ustensile de toilette. Pas de brosse à dents, pas de peigne, pas de savon, pas de rasoir, rien de ce que toute personne sensée emmène avec elle en voyage.

Trafic de reliques

La commission fédérale Blackmore a remis aujourd'hui son rapport au ministère de la justice. Présidée par le juge Blackmore (secondé de main de maître par le fils du sénateur Kefauver), cette commission a été chargée, il y a de cela 2 ans, d'enquêter sur la filière du trafic archéologique. En effet, depuis quelques années, certains objets d'arts, de

provenance diverses, au lieu d'être déclarés aux autorités nationales, sont acheminés par des trafiquants jusque dans notre pays. Une fois entrés aux États-Unis, ces trésors historiques sont rachetés par des collectionneurs fortunés, pour être entreposés dans des musées privés. Si les compagnies d'assurance affirment refuser d'assurer tout objet dont la provenance n'est pas claire, on peut se demander ce qui pourrait se passer en cas de cambriolage et de vol d'objets de cet acabit. Le rap-

port de la commission Blackmore n'hésite pas à citer les noms de ceux qu'ils soupçonnent d'être des acheteurs de trésors archéologiques volés. On y découvre ainsi Mr Doogan de Los Angeles, Mr Goodfellow de Richmond, Mrs Cavendish de Bâton Rouge et Mr Panini de Chicago. Mais ces personnes, si elles sont suspectes, sont loin d'être inquiétées, la commission n'ayant qu'un rôle consultatif.

New-York Times. June 1986

CHAMBRE GUERRERO 4

Dissimulé à l'intérieur d'un des livres de Guerrero vous trouvez un article de journal.

CHAMBRE GUERRERO 6

En fouillant l'armoire de Guerrero, vous avez découvert ce qui semble être un pistolet. Mais vous n'avez jamais vu une telle arme avant. Quand vous la saisissez, elle émet un sifflement léger, vous sentez votre paume chauffer. Puis le sifflement s'arrête et une lumière rouge s'allume sur la crosse. Malheureusement, l'arme ne semble pas fonctionner, mais le canon est composé de trois micro-canonns disposés en triangle et de la taille d'aiguilles. Par prudence, vous préférez cacher "l'arme" derrière une pile de linge, ainsi vous ne l'avez pas volée, mais il mettra du temps à la retrouver.

CATASTROPHE NATIONALE

"C'est l'une des plus grosses catastrophe archéologique de cette décennie", a déclaré le capitaine Oczkowski, des pompiers de Richmond. Il aura fallu plus de 8 heures aux soldats du feu pour venir à bout

l'incendie qui a totalement détruit la villa de Mr Goodfellow. Bien connu des citoyens de notre joyau du Sud, Mr Goodfellow était un membre actif de notre communauté. Ses participations à des oeuvres de bienfaisance étaient fréquentes et régulières et sa dévotion envers notre Seigneur était sans faille. Collectionneur réputé, notre cher concitoyen n'a hélas pas réussi à échapper aux flammes. L'incendie de sa villa est également une catastrophe pour l'archéologie. On estime à plusieurs millions de dollars, la valeur des nombreux objets d'arts (particulièrement précolombiens) qui ont été dévorés par les flammes. Seuls les trésors sculptés dans la pierre ont échappé à une destruction navrante. Nous invitons tous les citoyens de Richmond à se rendre aux obsèques de Mr Goodfellow. Elles auront lieu mercredi, dans la partie orientale du cimetière historique.

Richmond Patriot, May 1993

CHAMBRE GUERRERO 5

Dissimulé à l'intérieur de l'agenda de Guerrero vous trouvez un article de journal de

CHAMBRE DE CLARKE

1 Point Action pour fouiller cette pièce

RÉSERVÉ A L'ORGANISATEUR

CHAMBRE CLARKE 1

C'est à ce genre de détails qu'un extraterrestre se fait bêtement repérer.

Vous commencez à fouiller la chambre, mais des bruits dans le couloir vous oblige à écouter votre visite. Malgré tout...

CLARKE 2

Il s'agit des notes que prend Clarke pour essayer de mettre ses idées au clair (c'est pas gagné). Le texte complet est : Je dois retrouver les rescapés du crash qui a eut lieu il y a quelques années. Il ne reste plus qu'un survivant puisque j'ai tué la seconde ! Peut-être que le commandant est vivant, je tenterais de le ramener vers les étoiles. Ne pas oublier, je dois retrouver le rescapé de mon peuple ! (Les mots soulignés sont illisibles).

CHAMBRE CLARKE 3

Il s'agit de l'arme de Clarke (de fabrication extraterrestre). C'est l'arme du crime.

CHAMBRE CLARKE 1

Etrangement, la chambre de Clarke ne contient aucun ustensile de toilette. Pas de brosse à dents, pas de peigne, pas de savon, pas de rasoir, rien de ce que toute personne censée emmener avec elle en voyage.

CHAMBRE CLARKE 3

En fouillant l'armoire de Clarke, vous avez découvert ce qui semble être un pistolet. Mais vous n'avez jamais vu une telle arme auparavant. Quand vous la saisissez, elle émet un sifflement léger, vous sentez votre paume chauffer. Puis le sifflement s'arrête et une lumière rouge s'allume sur la crosse. Malheureusement, l'arme ne semble pas fonctionner, mais le canon est composé de trois micro-tubes disposés en triangle et de la taille d'aiguilles. Par prudence, vous préférez cacher "l'arme" derrière une pile de linge, ainsi vous ne l'avez pas volée, mais il mettra du temps à la retrouver.

SAMF
SATURDAY
SABATO

Je vous retrouver
de crash
année
survivant
peut être la seconde!
Je que le commandant
étoiles
Purple!



CHAMBRE CLARKE2

Clarke semble avoir pris des notes sur un petit carnet. Malheureusement la page a été arrachée ! Qu'à cela ne tienne, jouant le parfait petit espion, vous vous saisissez d'un crayon à papier et vous frottez énergiquement la surface du bloc, faisant apparaître des bribes de phrases.



CHAMBRE DE MIANANT

1 Point Action pour fouiller cette pièce

RÉSERVÉ A L'ORGANISATEUR
MIANANT 1, 2, 3.

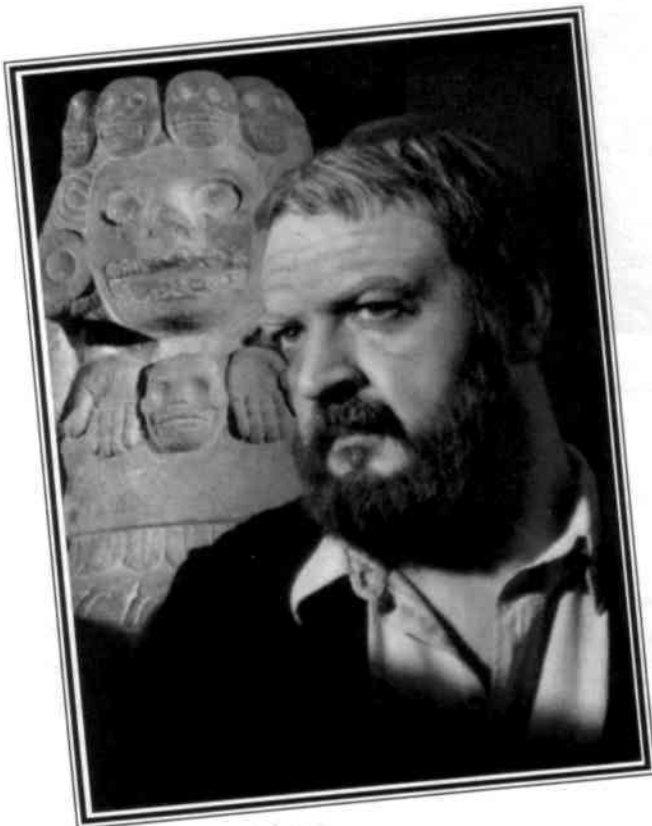
Il s'agit d'informations concernant son père, Roger Bélisaire, que Mianant conserve sur lui.

CHAMBRE MIANANT 1

Il s'agit d'une photo de R. Bélisaire

CHAMBRE MIANANT 2

Dans l'un des derniers livres de Mianant, vous trouvez un article du Provençal, qui a été découpé il y a quelques mois et qui est scotché sur la 2ème de couverture. Le titre du livre "Les Mutants de la Saint-Paul" ne semble pas avoir le moindre rapport avec cet article.



CHAMBRE MIANANT 1

Dans la table de nuit de Mianant, vous découvrez une photo.

recul de 13,3 %, pour revenir à 132,6 millions de contrats échangés. L'activité sur le MATIF accuse un repli de 23,9 %, avec un total de 71,1 millions de lots traités en un an. Particulièrement...

Un cambriolage qui tourne mal !

Dans la nuit de lundi à mardi, Mr Roger Bélisaire, habitant Castellane et dont nous parlions au mois de septembre dernier à propos des invités américains, est mort d'une crise cardiaque. Collectionneur, il possédait un petit musée privé dans lequel il exposait des pièces d'art sud-américain. Vers 2 heures du matin, Mr Bélisaire (qui était âgé de 53 ans) a entendu des bruits suspects venant de son musée. Sa maison est située à quelques 6 kilomètres de Castellane et à 500 mètres de La Garde. Il a tout d'abord appelé ses amis chasseurs de La

Garde, afin qu'ils le rejoignent. Il a ensuite attendu quelques minutes, puis a surpris les voleurs durant leur forfait. Hélas, le coeur de Roger n'a pas supporté cette forte émotion et le pauvre est décédé d'une crise cardiaque. Quand ses amis du village sont arrivés, armés de fusils et accompagnés de leurs chiens, les deux malfrats se sont enfuis dans les montagnes en courant. Une seule vitrine avait été brisée et aux dires de l'assureur, aucune pièce assurée n'a été volée. A l'heure qu'il est, les deux malfrats sont toujours en fuite.

Le provençal, 10 Janvier 1996



CHAMBRE MIANANT 2



CHAMBRE MIANANT 3

Dans la sacoche de Mianant, vous découvrez un rapport de gendarmerie, adressé à Mr Jimmy Mianant lui-même.

Gendarmerie de Castellane

Le 16 janvier 1996

Mr Mianant, nous sommes au regret de vous annoncer la mort de votre père, Roger Bélisaire, né le 18 Octobre 1942 à Taverny. Le rapport du médecin légiste ne laisse planer aucun doute sur la mort accidentelle du susnommé. D'après l'officier, Roger Bélisaire est mort dans la nuit du lundi 8 au mardi 9 janvier 1996 d'un arrêt du coeur vers 2 heures du matin. Il est bien entendu probable que l'effraction de son domicile ait un lien avec cet accident. Aussi, nous nous réservons la possibilité d'inculper les coupables d'homicide involontaire.

Nous vous recontacterons dès que de nouveaux éléments seront parvenus à notre connaissance.

Veuillez croire, Monsieur, en l'expression de nos plus sincères condoléances.

Lieutenant Lubrano.



CHAMBRE D'ENTREMONT
1 Point Action pour fouiller cette pièce

RÉSERVÉ A L'ORGANISATEUR
CHAMBRE ENTREMONT 1 ET 2

Ce sont deux lettres adressées par le F.B.I à Entremont. Vous remarquerez tout le soin qu'il a mis à conserver ces documents "confidentiels"... Le pauvre n'a vraiment plus toute sa tête !

CHAMBRE DE JOHNSON

1 Point Action pour la première fois que quelqu'un la fouille, 2 Points ensuite. (Donc 1 point pour le 1er indice, 2 pour le suivant.)

CHAMBRE JOHNSON 1

C'est son arme de service.

CHAMBRE JOHNSON 2

C'est une photo de Clara, la femme de chambre assassinée par Johnson au cours de sa première mission spéciale. Au dos figurent quelques indications utiles.

CHAMBRE JOHNSON 3

Une lettre émanant du siège du FBI à Quantico.



CHAMBRE JOHNSON 2

Dans un agenda, vous trouvez une photo. Au dos du cliché, il est écrit : Clara Rodriguez femme de chambre du sénateur Ridley type mexicaine "enrobée"



CHAMBRE JOHNSON 1

Dans la table de nuit de Johnson, vous découvrez un pistolet Beretta M52S chargé jusqu'à la gueule. Par prudence, vous préférez cacher l'arme sous le matelas. Ainsi, vous ne l'avez pas volé, mais il ne la retrouvera pas non plus. Mais que fait-il avec une telle arme ?



CHAMBRE JOHNSON 3

Dans la doublure d'un veston, vous trouvez une lettre.

CHAMBRE DE
CHARROUX
1 Point Action pour
fouiller cette pièce
RÉSERVÉ A L'ORGA-

NISATEUR
CHAMBRE CHARROUX 1
Il s'agit de Peter, le frère de
Charroux.

CHAMBRE CHARROUX 2
C'est la facture du "matériel"
acheté par Charroux qui
projetait d'assassiner Vincent.

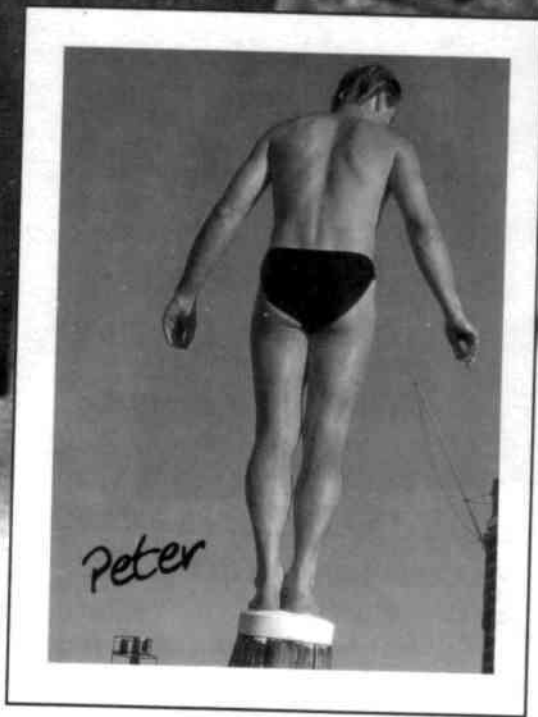
Fédéral Bureau of Investigation
Quantico

Agent Johnson,

Vous êtes, comme vous le savez, l'un des éléments les plus appréciés et les mieux notés de tout le service fédéral. Vous n'avez jamais tremblé lors d'une mission et avez toujours réussi à appliquer les ordres à la lettre, et de manière discrète, même lors de missions particulièrement difficiles. C'est pourquoi, en récompense des services que vous avez rendus, mais également parce que vous semblez être la personne la plus qualifiée, nous allons vous confier une mission d'une grande difficulté et réclamant la plus grande prudence.

L'un de nos agents de la branche spéciale est en train de déjouer un complot contre les États-Unis. Vous devrez à tout prix le protéger, si possible sans qu'il vous repère. Mais surtout, vous devez l'empêcher de faire le moindre mal à ses suspects. Cette dernière instruction peut paraître étrange mais prend tout son sens dans l'explication qui suit. S'il venait à nuire à une personne (même faisant partie du complot), l'organisation qui mène la machination contre les États-Unis déciderait de le supprimer, ce qui n'arrangerait pas nos affaires.

Appelez-moi dès que possible sur la ligne habituelle pour connaître le nom de la personne et pour que je réponde à vos questions.



Southern Californie! Weaponry

Ofabitch & sons
904 Moonrise Av.
94BW Orlando

1 Smith Wesson Cobra caliber 8mm	175
1 ammo box for Cobra	12
S.C.W. septembre 25 1996	
Total :	187 \$



CHAMBRE CHARROUX 1

C'est sous l'oreiller du professeur Charroux que vous trouvez une photo.



CHAMBRE CHARROUX 2

Dans le cendrier de la chambre, vous trouvez une facture froissée.

CHAMBRE DE RAPHIA
1 Point Action pour fouiller la pièce
RÉSERVÉ À L'ORGANISATEUR
CHAMBRE RAPHIA 1
Il s'agit d'une reproduction du fragment de la clé que Raphia avait découvert dans la collection Goodfellow de Richmond. C'est ce même fragment qui est aujourd'hui en possession de "Guerrero".

CHAMBRE RAPHIA 2
Il s'agit du badge volé par Raphia pour s'enfuir de l'hôpital.



CHAMBRE RAPHIA 1

Dans la poche d'une de ses blouses, vous trouvez la reproduction sur papier de ce qui semble être un morceau de calendrier Aztèque, maya ou autre...





CHAMBRE RAPHIA 2

Sous le lit, vous trouvez un badge magnétique.



CHAMBRE DE SHERMAN

1 Point Action pour fouiller la pièce

RÉSERVÉ À L'ORGANISATEUR

CHAMBRE SHERMAN 1

C'est une lettre de la fiancée du "vrai" Sherman.

CHAMBRE SHERMAN 2

C'est la nostalgie qui rend Sherman aussi imprudent et le pousse à garder cet article.

Julia Kirby
534 4^e Av.

Mon cher Wallace

Voilà plus de un mois que je suis sans nouvelles de toi, ce qui ne pèse pas toute plus que tu ne pèses l'imagination. Ta mère, ta sœur et ta sœur sont tout aussi désespérées que moi. Tous nous te prions de donner signe de vie. Nous comprenons que l'accident que tu as eu t'a passé t'a gravement choqué. Nous sommes tous prêts à t'aider si seulement tu n'as pas peur de bonne volonté. Même Sarah ne t'a déjà plus pour ce bûcher. Pourquoi ne t'es-tu pas levé (par) même, est-ce le genre de blagues que l'on fait à sa sœur ? Je sais que ma mère j'ai été très fâchée avec toi. Mais tu avais raison qu'il y avait de quoi. Tu n'as pas voulu me voir ou me parler pendant tes trois mois d'hôpital. Et cette année de mort tu n'as pas parlé ! S'il te plaît, quelque soit tes griefs, cours moi ou appelle moi et prenons ensemble un nouveau départ. Je ne peux pas dire sans toi. Je t'aime

Julia ♥



CHAMBRE SHERMAN 1

Glissée entre deux chemises dans la valise de Sherman, vous découvrez une lettre datée d'une semaine environ.

No Fear
&
No Reproach

Neuronic
Center of
South Carolina

Name :

keller

Firstname : 11/12/68

Date of Birth:

State Registered Nurse

Rank :

n° 02 188



Vladimir Petrov a été retrouvé mort ce matin, dans sa villa polonaise où ils coulaient des jours tranquilles depuis sa fuite d'Union Soviétique. Ancienne tête pensante du KGB, Vladimir Petrov était sans doute le dernier rescapé des grandes personnalités du communisme impérialiste russe. Ancien camarade de Kroutchev, Petrov avait gravité un à un les échelons du polit-bureau jusqu'à obtenir le poste de chef du KGB en 1974. Nombreuses sont les rumeurs affirmant qu'il avait tenté de recréer le SMERCH, la fameuse branche tueuse des services secrets soviétique, dissoute en 1946. Durant son mandat de chef du KGB, Petrov avait monté de nombreux projets dont certains n'ont pas encore été démantelés par le nouveau gouvernement russe. En quittant son siège en 1985, Petrov avait détruit une bonne partie des archives concernant ses activités. Lors de l'élection de Gorbatchev, il avait fui le pays, s'installant dans une riche villa polonaise. Les circonstances exactes de la mort de Petrov demeurent totalement obscures.

Austin Guardian, March 1996



CHAMBRE SHERMAN 2

Dans la reliure d'une bible vous trouvez un article de journal.

LA JUNGLE



Il ne faut suggérer à personne de fouiller la jungle, mais si quelqu'un y pense, c'est le jackpot ! Toute demande formulée avant l'ouverture du coffre est esquivée : "Il y a trop de monde, on risquera de te voir, essaye plus tard. "

Après l'ouverture du coffre, si une personne seule se présente pour fouiller la jungle, précisez lui qu'il faut au moins être deux pour faire une fouille sérieuse. Si deux personnages viennent avec l'intention de jeter un coup d'oeil côté jungle, cela leur coûtera 2 Points Action (un chacun). Isolez les durant 5 minutes, puis remettez leur l'indice 1, donnez leur le fragment de talisman ainsi que 10 Points Actions.



JUNGLE 1

Enterré sous des feuilles et de l'humus, à l'abri derrière de hautes plantes, vous découvrez un sac plastique marron. A l'intérieur, vous trouvez ce qui doit être une partie de talisman ou de calendrier aztèque, fait d'un étrange métal. Mais ce n'est pas tout, le sac est rempli de billets de banques (10 Points Actions) et de références d'opérations et d'actions boursière !



LA PLAGE

Peut se faire à tout moment. La fouille coûte 1 Point Action. Le joueur est isolé 5 minutes. Après ce laps de temps, vous lui annoncez qu'il n'a rien trouvé d'intéressant.



SALLE À MANGER

Ces indices sont à placer dans la "salle à manger", avant l'arrivée des invités. Ils sont collés dans des journaux qui traîneront sur différents meubles (Passez les dates au typex). Aucun Point Action n'est donc nécessaire pour les trouver, il suffit que les joueur soient un tout petit peu curieux. Si vous ne pouvez pas vous fournir les journaux indiqués, prenez-en d'autres similaires.



Indice 1 à coller dans un Libération

Argent extraterrestre ?

Tous les milieux scientifiques connaissent désormais le nom du professeur Vincent. Mais la réputation de sérieux et de rigueur de l'archéologue est aujourd'hui en péril. Comment en effet prendre au sérieux un archéologue qui affirme détenir un artefact extraterrestre ? La démarche d'un homme de science sérieux aurait été de faire analyser l'élément, de consulter d'autres spécialistes, de vérifier de telles théories avant

de les exposer au grand jour, plutôt que de jouer une comédie à la Rosewell. Comme le faisait remarquer le professeur Von Beck, cette révélation ressemble à un coup médiatique gigantesque. En moins de 5 jours, on a plus parlé du professeur Vincent que de tout autre scientifique en 20 ans ! Après enquête, il s'avère que l'archéologue illuminé est également détenteur de nombreuses actions dans différentes sociétés de médias, d'éditions etc. Alors gentil fou ou gros escroc, réponse dans quelques jours...

Depuis toujours vers les étoiles

Tout le monde a maintenant entendu parler de l'étonnant professeur Vincent qui pourrait être l'homme qui bouleversera notre société. Ce week-end, dans sa villa brésilienne, l'archéologue devrait prouver l'existence des extraterrestres ! Alors qu'il sera 22 heures à Paris, la révélation d'une autre forme de vie dans les

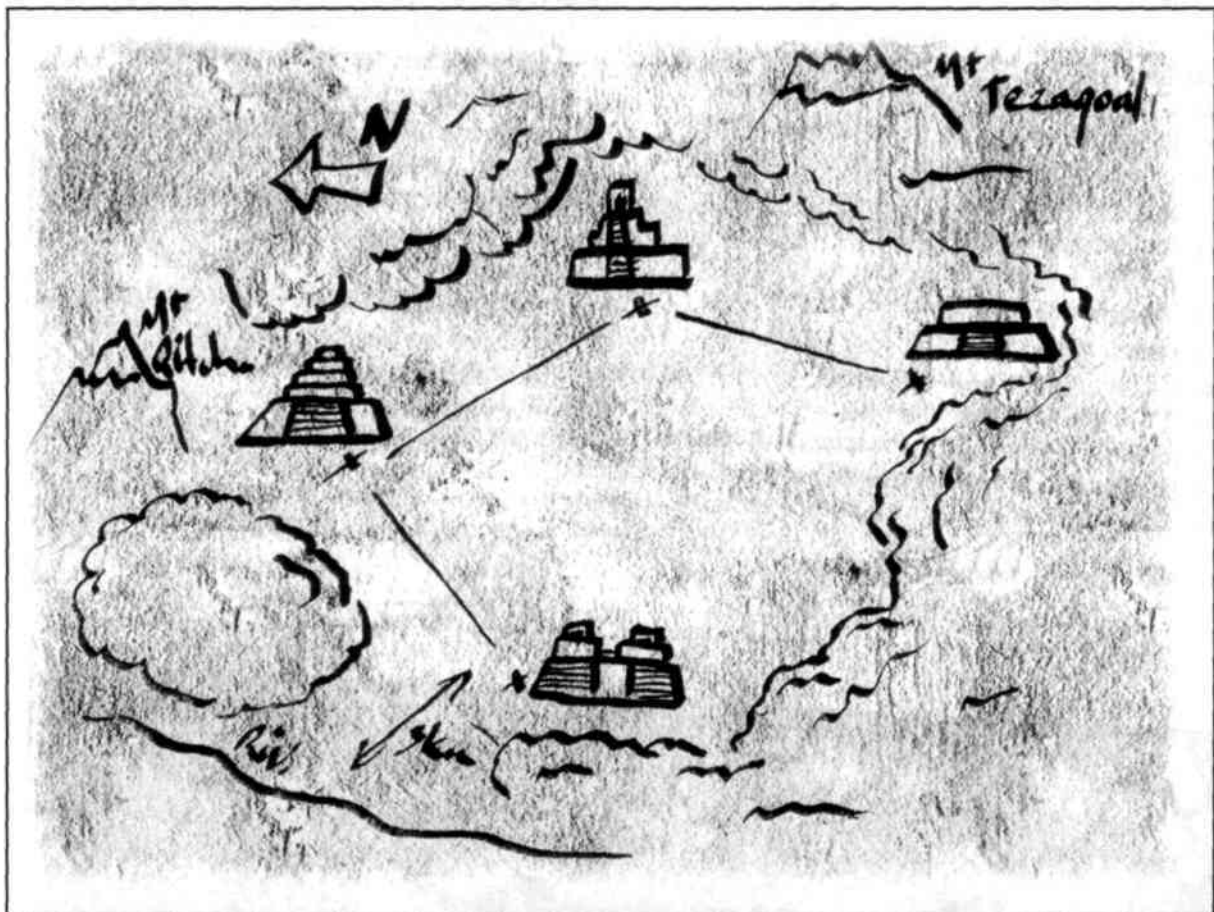
étoiles sera l'événement de notre siècle. Nous avons recueilli les témoignages d'éminents spécialistes, ufologues ou parapsychologues. Si chez certains c'est la suspicion qui règne, chez d'autres c'est l'inquiétude ! C'est par exemple le cas du professeur Bourret du Centre d'Etudes Ufologiques Françaises : "Le problème n'est pas vraiment de savoir si le professeur Vincent possède réellement ou pas la preuve de l'existence des OVNI, la grande question est de savoir si l'humanité est prête à apprendre l'existence

d'une autre race intelligente dans notre galaxie." Un sondage* réalisé il y a trois ans par l'institut Hypnos affirmait que 67% des français croyaient à l'existence des extraterrestres. Quant au professeur Vincent, il y a bien longtemps qu'il y croyait, car avant de devenir archéologue, il se destinait à l'astronomie qui reste un de ses passe-temps préféré.

**Sondage réalisé sur un échantillon de 150 personnes à la sortie du Monoprix de Saumur, du 12/03/95 au 13/03/96.*



Indice 2 à coller dans un numéro du Parisien.



CARTE A PUNAISER SUR UN MUR.

Il s'agit du plan du village dans lequel le professeur a mené son expédition. En réalité, il est également là pour fournir le code qui ouvre le coffre du professeur. En effet, en reliant les temples de cette carte, on obtient le tracé de la constellation de la balance, le code d'ouverture du coffre est "Libre", le nom latin de cette constellation.



FUMOIR

Ces indices sont à placer dans le "fumoir", avant l'arrivée des invités. Ils sont collés dans des journaux qui traîneront sur différents meubles. Aucun Point Action n'est donc nécessaire pour les trouver, il suffit que les joueurs soient un tout petit peu curieux. Si vous ne pouvez pas vous fournir les journaux indiqués, prenez en d'autres similaires. Si vous ne jouez que dans une seule pièce, c'est à dire sans fumoir, les indices seront disposés avec ceux de la salle à manger.

LA CARTE SUR LE MUR

Carte du ciel montrant les constellations avec leurs noms latins (celle de la Balance notamment...).

Cette carte se trouve sur une feuille indépendante.

LES MAÎTRES DES ÉTOILES

Dans "L'enseignement des étoiles", le professeur Charcoff, éminent parapsychologue, et le médium péruvien Rachio développent une théorie qui devrait apporter de nombreuses réponses aux problèmes de l'archéologie moderne. Vous avez sans doute en mémoire ces dessins étranges des pistes de Nazca, considérés par certains comme des messages destinés à être vus de très haut, ou des pistes d'atterrissages pour soucoupes volantes. Vous souvenez-vous également de ces pierres sculptées représentant des vaisseaux spatiaux, des machines très perfectionnées ou des cosmonautes ? Pour les deux scientifiques de l'irrationnel, les représentants d'un peuple technologiquement très avancé seraient venus sur terre il y a plus de 500 ans. Toujours selon cette étude, ils auraient atterri en Amérique du sud et c'est leur technologie et la forme de leurs vaisseaux que les peuples d'Amérique du sud auraient copiées. Cette hypothèse d'un grand intérêt ralliera peut être enfin quelques scientifiques qui ouvriront les yeux devant cette évidence qu'ils refusent pour l'instant de reconnaître : l'existence d'autres peuples, venant des étoiles.

Article dans n'importe quelle revue occulte



Astronomie précolombienne

Selon une récente étude de l'université de Boston, les Mayas, Aztèques et autres peuples précolombiens étaient d'excellents astronomes. Ce n'est pas une révélation puisque l'on connaît depuis longtemps leurs calendriers, leur astrologie et même leurs cartes du ciel, mais les chercheurs américains avancent une hypothèse ambitieuse. Selon eux, les positions des temples, des habitations et des édifices seraient établies en fonction des étoiles. On pourrait ainsi en observant le Machu Picchu d'avion, reconnaître bon nombre de nos constellations. Si la théorie est intéressante, elle n'engage pas moins à la prudence. Il faudra attendre les résultats des recherches de l'expédition franco-allemande envoyée par le CNRS pour avoir confirmation de cette hypothèse.

Article dans Science & Vie



BIBLIOTHÈQUE



Le principal intérêt de la bibliothèque est qu'elle est équipée d'une connexion Internet directe avec le CIAP, le Centre International des Archives de la Presse.

Pour consulter le serveur du CIAP (sur lequel l'ordinateur est branché en permanence), le joueur doit dépenser 2 Points Action et vous exposer dans ces grandes lignes le sujet de sa recherche. Si son sujet ne correspond pas aux articles disponibles (aux mots clés) il ne trouve rien. Par contre, si sa demande peut logiquement l'amener à l'un des articles, vous lui livrez l'information. Pour chaque article, nous vous fournissons une série de mots-clés qui en ouvrent automatiquement l'accès. Sachez vous montrer large d'esprit dans l'interprétation que vous ferez des demandes de vos joueurs.

Lorsqu'un même mot clef offre l'accès à plusieurs textes (Raphia par exemple), choisissez celui que vous voulez donner.



Mots clés :

RAPHIA - UNIVERSITÉ DE CALIFORNIE - VOL D'OBJETS ARCHÉOLOGIQUES

University of California, June 1994

@ CONSEIL DE DISCIPLINE

Un(e) étudiant(e) en archéologie est passé(e) la semaine dernière en commission disciplinaire. Elément de l'équipe du professeur Gelber, (il)elle s'est rendu(e) coupable d'un vol dans le musée d'un collectionneur privé à Richmond. Arrêtée par la police fédérale alors qu'(il)elle prenait la fuite, (il)elle n'a pas cherché à nier les faits reprochés. Si la victime du forfait n'a pas porté plainte, il n'était pas question que l'université laisse ainsi salir sa réputation. Lors de l'étude de son dossier, il s'est avéré que le(la) coupable avait des antécédents psychiatriques. La police a été contactée et des psychologues ont rencontré le(la) jeune Raphia qui l'ont jugé(e) irresponsable de ses actes : l'orphelin(e) affirme que ses parents décédés lui "parlent" par différents canaux (télé, radio etc.). Il(elle) a été interné(e) dans un centre neurologique de Caroline.



MOTS CLÉS :

- CENTRE DE NEUROLOGIE DE CAROLINE DU SUD - RAPHIA

Quotidien national américain, 23 Septembre 1996

@ EVASION D'UN CENTRE NEUROLOGIQUE

Un(e) jeune malade s'est évadé(e) d'un centre de repos de Caroline du sud. Placé(e) dans cet établissement à la suite de graves troubles psychologiques, cet(te) ancien(ne) élève de l'université de Californie (elle avait travaillé avec le professeur Gelber) est orpheline et affirme être en contact avec ses parents par l'intermédiaire de jeux vidéos, de la télé ou encore de la radio. La patiente n'est pas considérée comme dangereuse, mais néanmoins, tous les efforts pour retrouver Raphia ont été mis en oeuvre par les autorités.



MOTS CLÉS :

- BÉLISAIRE - TROIS MARQUES ROUGES

Le Provençal, 12 Janvier 1996

@ DES OBSÈQUES SIMPLES ET DIGNES

Roger Bélisaire, âgé de 53 ans, est décédé d'une crise cardiaque dans la nuit de lundi. Ces obsèques ont eut lieu aujourd'hui, en présence des maires de La Garde et de Castellane, d'un conseiller régional, du capitaine des pompiers et de tous ses amis. Si cet infarctus a été une surprise pour tout le monde car on ne le savait pas cardiaque, le docteur Masset a tout de même émis des commentaires sur cette faiblesse "L'accident ne fait aucun doute, mais trois petites marques rouges au niveau du coeur restent inexplicables". Mr Bélisaire à qui nul ne connaissait de famille aurait un fils, mais le notaire chargé du testament du défunt n'a pas encore réussi à le joindre.

**MOTS CLÉS :****- LA GARDE - CASTELLANE - POMPIER- RICHMOND- BÉLISAIRE**

Le Provençal, Septembre 1995

@ DES AMÉRICAINS EN PROVENCE

Tous les étés, la ville de Castellane est envahie par les étrangers. Située à la sortie des gorges du Verdon, elle accueille chaque année des milliers de touristes à bras ouverts. Mais cette année, même la caserne de pompiers résonnait d'accents américains et il y avait de quoi ! Dix pompiers originaires de Richmond sont venus passer l'été à Castellane, dans le cadre d'un stage "Intervention en montagne". Ce voyage les a sans aucun doute dépayés. Richmond est la capitale de la Virginie. Ville du sud-est, elle fut le bastion des états sécessionnistes (les gris) durant la guerre civile américaine. Prise par Grant en 1865, elle est restée le symbole du "charme sudiste". Les pompiers de Richmond ne se sont pas plaints du changement, au contraire. Hébergés par les habitants, ils ont pu partager la vie des gens de Castellane et de La Garde, et apprécier ainsi la " french way of life ", la qualité de vie française et provençale. Remercions Mr et Mme Anette, Mr et Mme Banotin, Mr Bélisaire, Mr et Mme Bonet, Mr et Mme Holweck, Mr et Mme Jodin et Mr Mayor pour leur sens de l'hospitalité qui a fait honneur à notre région.

**MOTS CLÉS :****- UNE BONNE NOMMÉE CLARA • SÉNATEUR RIDLEY- CLARA RODRIGUEZ**

Article du Boston Globe, October 27 1989

@ LE FLÉAU FRAPPE ENCORE !

La violence est un cancer. Elle nous frappe aujourd'hui de plein fouet. Qui sait si demain, ce n'est pas vous qu'elle frappera au hasard ? Devrons nous attendre que nos enfants soient assassinés pour réagir ? Cette nuit, la femme de chambre du sénateur Ridley a trouvé la mort au même moment que son patron, deux destins tragiques et parallèles. Le sénateur Ridley, âgé de 65 ans, est mort d'une crise cardiaque cette nuit à son domicile. Pendant ce temps, la malheureuse Clara Rodriguez était abattu par un gang de rue, d'une balle en pleine tête. Si la mort du sénateur est à regretter et peut trouver une raison dans la vie survoltée et bien remplie d'un homme politique, que dire de celle de Clara ? La malheureuse qui venait de fêter ses 24 ans n'avait pas d'argent sur elle et son sac n'a même pas été volé ! Dans quel monde vivons-nous... ?

**MOT CLÉ :****- ENTREMONT**

Article de l'Indiscret, daté de Février 1994

@ TÊTE BASSE

Si le nom d'Entremont est connu de presque tous les américains, il risque de ne bientôt plus avoir le même éclat. Le magnat du pétrole avait envoyé son unique enfant étudier en France, dans un petit village nommé Coubert, et il en est revenu hier, la tête basse. C'est sous la protection de la police, et sous les huées enragées d'une trentaine de personnes que Mr Entremont junior a été accompagné jusqu'à son avion. Selon certains des manifestants qui clamaient leur haine et leur dégoût de la justice française, le fils prodigue se serait rendu coupable d'un double meurtre sur les personnes des ambulanciers qui le transportaient à L'hôpital après qu'il ait été renversé par une voiture. Bien entendu, les autorités françaises, tout comme l'ambassadeur américain en poste à Paris, démentent formellement cette version des faits et parlent d'un camion qui aurait percuté l'ambulance. Quant au départ très protégé de l'enfant unique du magnat du pétrole américain, on évoque la théorie d'un complot politico-industriel dont il serait la cible. On peut espérer que la vérité voit le jour, à moins que les puissants amis de Mr Entremont ne soit aussi efficaces pour corrompre que pour être corrompus.

**MOTS CLÉS :****- VLADIMIR PETROV - KGB**

Article de la Pravda, traduit par Courrier International 1996

@ GREENWICH SUR VOLGA

C'est une étrange découverte que nos nouveaux services de police ont fait cette semaine : un village américain en pleine Russie ! Cette réplique brique pour brique du village de Greenwich (Massachusetts-U.S.A), était habitée par quelques personnes qui parlaient un parfait anglais et qui s'offusquèrent d'être arrêtées pour haute trahison. Selon certains informateurs, ce village faisait partie de l'un de projet de Vladimir Petrov, dit " le cerveau ", ancien patron du KGB et grand comploteur devant l'éternel. D'après nos dernières investigations, la ville servait à l'éducation de taupes, des agents secrets que l'on éduquait à la manière américaine. Les chers petits étaient ensuite envoyés aux Etats-Unis pour servir les intérêts soviétiques. A la lumière de cette découverte, les enquêteurs vont désormais tenter de retrouver tous les "agents" infiltrés en Amérique, ils tenteront également d'élucider l'un de mystères que Petrov a emmené dans sa tombe : pour quoi seuls des élèves ayant un frère jumeau étaient acceptés, et que devenait leur frère ?

**MOT CLÉ :****-CHARROUX**

Article du Daily New Orléans

@ TRAGÉDIE DANS LES MARAIS

Le bayou a encore fait une nouvelle victime hier. Peter Charroux, le fils des deux célèbres scientifiques, est mort noyé dans les sables mouvants de la partie orientale des marécages. Le frère de Peter, Julyan Charroux, est quant à lui ressorti choqué de cette aventure, mais vivant. D'après son témoignage, les deux jeunes hommes tentaient de sortir des marécages quand le frère aîné Peter est tombé dans des sables mouvants. Malgré tous ses efforts, le pauvre Julyan n'a pas pu sauver son frère, on l'a retrouvé prostré sur la berge le lendemain matin. Cet accident n'était que le deuxième acte d'une tragédie puisqu'il faisait suite à une fusillade survenue entre les deux frères et le mari jaloux de leur guide. Selon les premiers éléments de l'enquête ce dernier aurait abattu son épouse dans une crise de jalousie, puis tourné son arme contre les touristes, ce serait donc pour défendre sa vie et celle de son frère que Peter Charroux avait lui aussi fait feu, blessant mortellement l'enragé.

**MOT CLÉ :****-SANCHEZ**

Article du Los Angeles Tribune du 13 Septembre 1994

@ LE RENARD EST MORT !

Traqué depuis 2 ans par le FBI et les services interpolice du Mexique, le renard a définitivement plongé. C'est donc 5 mois après son mariage que le commissaire Diego Sanchez aura fini par se faire coincé par les forces de l'ordre. En dehors du grade et de sa carte, Sanchez n'avait pas grand chose à voir avec la police ! Caïd de la région de Tijuana, Diego dirigeait le trafic de drogue, les réseaux de prostitution, de pédophilie et de jeux clandestins. La police mexicaine, alliée au FBI essayait de le faire tomber depuis plus de 2 ans, mais leurs tentatives demeuraient infructueuses. Sanchez, non content de rester en poste s'est même amusé à narguer les enquêteurs en vivant au grand jour un amour idyllique et somptueux que son salaire de simple commissaire ne pouvait en aucun cas lui permettre. Sa femme, dont le passé dans la région de Milwaukee n'a laissé aucun bon souvenir, a ainsi passé une lune de miel à Paris, en France ! Il était marqué que les femmes scelleraient le sort du criminel puisque c'est l'une de ses anciennes maîtresses, jalouse, qui a permis son arrestation.

Plus de 60 agents fédéraux et 90 policiers mexicains, venus du sud du pays (pour éviter toute corruption) ont coincé Sanchez alors qu'il menait une transaction de plusieurs millions de dollars. Mais le renard, puisque c'est ainsi que le nommait les policiers, ne voulait pas finir en cage, et c'est après une courte fusillade qu'il a été abattu par les tireurs d'élite.



CUISINE

La fouille de la cuisine coûte 1 Point Action, mais il n'y a strictement rien à découvrir.



BUREAU VINCENT 1

Vous remarquez que la pièce a déjà été fouillée plusieurs fois ! De plus, il y a des traces de terre dans la pièce, apparemment, quelqu'un (ou plusieurs personnes) est entré ou/et sorti de cette pièce par la fenêtre.



BUREAU DE VINCENT

1 Point Action pour fouiller la pièce

RÉSERVÉ A L'ORGANISATEUR

La pièce est fermée. Il faudra donc d'abord que Mianant crochète sa serrure pour pouvoir y entrer. Une fois la serrure crochétée, la pièce est accessible pour le reste de la partie (à moins que Mianant ne dépense un second Point Action pour la refermer).

BUREAU VINCENT 2

Coincé au fond d'un tiroir, vous découvrez le dernier relevé de banque du professeur Vincent. On y apprend qu'il verse régulièrement 3000\$ à Sanchez. Cette dernière porte sur elle un relevé de compte sur lequel on retrouve ces virements.

LE COFFRE-FORT

Tout joueur peut à tout moment tenter d'ouvrir le coffre fort. Pour cela, il doit verser la somme de 1 Point Action et proposer un mot de 5 lettres (code d'ouverture). Seul le mot LIBRA (Balance en latin) peut ouvrir le coffre. Si un joueur y réussit avant que l'ouverture soit officielle, il risque d'être surpris, car le coffre est vide.



BUREAU VINCENT 2

Coincé au fond d'un tiroir, vous découvrez le dernier relevé de banque du professeur Vincent.



" Youn need / million ?
Let's talk about it"

Relevé de Compte
n° 956 000 25 489
Bénéficiaire : Pr. D. VINCENT

Date	Origine	débit	crédit
12/07	Virement USB 00119	3000 \$	
15/07	Chèque 5788325	125 \$	
21/07	Retrait espèce	2500 \$	
23/07	Dividendes		62000 \$
25/07	Virement SIA		1800 \$
29/07	Chèque 5788321	122 \$	
02/08	Chèque 5788326	52 \$	
05/08	Prélèvement crédit	253 \$	
08/08	Chèque 5788327	86 \$	
12/08	Virement USB 00119	3000 \$	
17/08	Chèque 5788330	1233 \$	
20/08	Change	300 \$	
21/08	Retrait espèce	2500 \$	
22/08	Retrait espèce	1000 \$	
23/08	Chèque Soles		5200 \$
25/08	Virement SIA		1800 \$
28/08	Change	100 \$	
03/09	Change	125 \$	
04/09	Change	121 \$	
07/09	Change	67 \$	
08/09	Musée Houston		570 \$
12/09	Virement USB 00119	3000 \$	
21/09	Retrait	2500 \$	
22/09	Achat actions	25223 \$	
24/09	Chèque 5788331	350 \$	
25/09	Virement SIA		1800 \$

FAIRE LES POCHES

2 Points Action

Voici les indices que certains personnages sont censés porter sur eux pendant la soirée. Seuls les personnages qui possèdent la compétence "faire les poches" peuvent y avoir accès (Sanchez, Mianant et Scherman).

RAPHIA

Pour l'organisateur : il s'agit des papiers volés par Raphia pour s'enfuir de L'hôpital.

MIANANT

Pour l'organisateur : Si Sanchez ou Scherman font les poches de Mianant (l'arroseur arrosé en quelque sorte...), ils trouvent le testament de son père, Roger Bélisaire.

ENTREMONT

Pour l'organisateur : Entremont porte sur lui sa carte d'agent du FBI. L'organisateur y inscrira le prénom d'Entremont, selon qu'il est joué par un homme ou une femme. La date de naissance sera la même que celle du joueur.

CHARROUX

Pour l'organisateur : C'est la lettre qu'a adressée Vincent à Charroux pour lui signifier qu'il était viré. Vous aurez soin de rageusement déchirer l'indice, de le chiffonner, avant de le glisser dans l'enveloppe.

SHERMAN

Pour l'organisateur : il s'agit de la carte d'agent de Sherman.

SANCHEZ

Pour l'organisateur : Sanchez porte deux indices sur elle. Il faut donc lui faire les poches à deux reprises pour lui voler la photo puis le relevé de banque. La photo est celle de son ancien mari. Cette même photo figure également dans un journal où l'on apprend que son époux était un truand de grande envergure. Quant au relevé de banque, rapproché de celui qui se trouve dans le bureau de Vincent, il permet de constater que le professeur versait régulièrement 3000 \$ à l'inspectrice.



RAPHIA

DRIVING LICENCE

Naine : Keller

Firstname : Fiona

Date of Birth: 11/12/68



Adress : 21/5 New park
lane 74ZS
Columbia (S-C)

United States of America

from No Fear and No Reproach

Castellane, le 15 Janvier 1996

Air Bélisaire, dit Mianant, j'ai l'honneur de porter à votre connaissance, les termes du testament de votre père :

Roger Bélisaire

né le 18 Octobre 1942 à Tavemy

habitant : La garde de Castellane

04120 Castellane

Alors qu'il était en pleine possession de ses moyens, sain de corps et d'esprit, le susnommé a déposé un testament dans lequel il vous confirme comme le seul bénéficiaire de ses possessions qui se composent des éléments suivants.

- Une villa à Lagarde de Castellane évaluée à environ 950 000F
- Une collection d'oeuvres d'art sud-américaines évaluée à environ 3 300 000F
- Une exploitation minière, la Eldorado Corporation évaluée à environ 250 000 000F
- Diverses propriétés dans toute l'Amérique du sud, au total environ 15 000 000F

Je vous prierai de prendre contact le plus rapidement possible avec mon cabinet, afin que nous puissions régler cette affaire et nous acquitter des différentes tâches administratives vis à vis de l'Etat.

Avec tous mes respects, votre dévoué Maître Bourdin.



MIANANT

Professeur Charroux,

Comme je vous 1' ai annoncé au téléphone, j' ai 1' intention de mettre fin à notre collaboration si infructueuse ses dernières années. J'ai été énormément déçu par vos maigres connaissances et à maintes reprises par votre attitude.

J' ai préféré ne pas vous emmener avec moi lors de mon dernier voyage car vous n' êtes qu' un scientifique médiocre, doublé d' un horrible opportuniste.

J' annoncerais publiquement la nouvelle de votre départ dans les jours à venir. Je vous conseille vivement de trouver un autre métier, comme celui de fonctionnaire et encore, uniquement là où le travail sera facile. En effet, une responsabilité comme celle d' un chef d' aiguillage serait encore de trop pour vos faibles capacités à prendre des décisions ou des initiatives.

Cest d' un véritable second dont j' ai besoin dans les moments difficiles que je vis actuellement.
A bon entendeur, salut.

Pr. Vincent.

CHARROUX



SANCHEZ1

SANCHEZ2

United States of America

from No Fear and No Reproach
FÉDÉRAL BUREAU OF INVESTIGATION

Naine : *Entremont*

Firstname : _____

Department : *X* Dept - *Strange & Occult^files*

Organisator's
signature :



ENTREMONT

United States Bank

Buisness is our Buisness

Relevé de Compte

n° 00 119 480

Bénéficiaire : Mme V. Sanchez

	Origine	débit	crédit
08/07	Païement C.B	500 \$	
14/07	VirementWFB956000		3000 \$
19/07	Chèque 6453201	235 \$	
28/07	Virement UUB	1300 \$	
29/07	Versement Esp.		875 \$
01/08	Païement C.B	75 \$	
05/08	Païement C.B	40 \$	
10/08	Retrait Esp	1000 \$	
14/08	VirementWFB956000		3000 \$
15/08	Païement C.B	125 \$	
20/08	Retrait Esp	500 \$	
28/08	Virement UUB	1300 \$	
30/09	Versement Esp.		1300 \$
14/09	VirementWFB956000		3000 \$

 **SHERMAN**

	UNITED STATES OF AMERICA "IN GAMES WE TRUST"
	
Name : Sherman	
Firstname : Wallace	
Rank : Lieutenant	
Department : Secret _____ Service _____	



**CONTACTER LA BASE INTERNET
(SHERMAN)**

Grâce à ses Jonctions, Sherman a accès aux fichiers de Ut police et de l'armée. Voici les personnages sur lesquels il peut obtenir des renseignements.

- A PROPOS DE RAPHIA

En Juin 1994, Margot (Pako) Raphia a fait l'objet d'un passage en conseil de discipline à l'université de Caroline. Elle(il) a été arrêtée par la police fédérale alors qu'(il) elle transportait un objet d'art volé. Le propriétaire de l'objet a préféré ne pas porter plainte. Le sujet a été déclaré non responsable de son acte (troubles psychologiques).

- A PROPOS DE JOHNSON

Dossier classé secret défense. Accès refusé.

- A PROPOS D' ENTREMONT

Dossier classé branche spéciale FBI. Instructions : en cas de problème sur le sujet, contacter immédiatement le siège du bureau fédéral. Mettre Entremont à l'abri et

nous contacter. Le reste du dossier est classé secret défense.

- A PROPOS DE SANCHEZ

Soupçonnée d'appartenance à la mafia mexicaine. Mariée à Diego Sanchez en 1994. Veuve la même année. Son dossier a été classé sans suite, elle n'était impliquée dans aucun trafic.



**APPELER MR ET MME
CHARROUX (CHARROUX)**

C'est Mr Charroux qui répond. Il connaît bien les milieux scientifiques et renseignera son fils sa fille du mieux qu'il peut. Il parle d'une voix tranquille, calme et posée.

- A PROPOS DE CLARKE

J'avoue ne pas avoir entendu parler de ce scientifique. Attends un peu... Il est inscrit à l'Organisation Internationale des Archéologues depuis moins de deux mois ! C'est un nouveau dans le circuit, à moins que son inscription soit passée à l'as, ça arrive parfois avec l'informatique.

- A PROPOS DE GUERRERO

Je vois qui c'est, je l'ai déjà croisé dans de nombreuses conférences. Il fréquente les milieux de l'archéologie depuis 5 ou 6 ans. A ma connaissance, il n'a jamais fait la moindre trouvaille, et bien que sa spécialité soit l'art précolombien, je ne crois pas qu'il ai jamais participé à une expédition.

- A PROPOS D'ENTREMONT

C'est un agent spécial du FBI, je crois qu'il s'occupe de tout ce qui concerne les affaires louches, les dossiers sur lesquels on a peu de réponses rationnelles à fournir.



TÉLÉPHONER À BECKMAN (ÉDITEUR DE MIANANT)

"Loulou", tel est le surnom de Beckman, éditeur de renommée internationale, connaissant de nombreuses personnes, et un peu "folle". Il parle d'une voix efféminée.

- A PROPOS DE CHARROUX

Ce garçon-là, je l'ai connu à une époque, quand il était avec son frère. Autant

que je me souviens, Julyan (July) n'était pas une tête, alors que son frère par contre c'était du délire. Il était beau, athlétique, intelligent, cultivé... Tout ce que j'aime chez un homme, mon chou.

- A PROPOS DE JOHNSON

Je connais pas ce garçon là, il paraît qu'il est journaliste, un métier pleins d'imprévus. D'après ce que je sais, il est toujours fourré au cul d'Entremont junior, si j'ose dire. Pour moi il n'y a que deux possibilités, où il est amoureux, où il attend le scoop. Sois prudent mon Mia-mia d'amour..

- A PROPOS D'ENTREMONT

Mais oui, mais oui, j'en ai déjà entendu parler. C'est le fils du magnat des pétroles américains. Un bon parti qu'à un maximum d'appui mon chou. Sa soeur est en ménage avec un de mes gars, Edward Taddburger. Apparemment, c'est un couple qui fait pas plaisir au grand frère. Edward m'a dit que son beauf était persuadé qu'il était un extraterrestre rien qu'à cause de ses initiales, E.T. !

- A PROPOS DE SANCHEZ

Sanchez ? Ça me dit quelque chose ! Mais oui, une superbe fille, et pourtant, tu connais mes goûts, mon chat. J'étais à son mariage, la lune de miel était à Paris. C'est amusant, parce qu'à l'époque, c'était son mari qui était flic au Mexique, mais j'ignorais qu'elle s'était engagée dans la police. Pas le genre pourtant, elle était plutôt poule de luxe.



TÉLÉPHONER À SKUDY (ENTREMONT)

La mignonne secrétaire de Wolf connaît quelques personnes et possède plusieurs dossiers. Elle répond au téléphone d'une voix charmante et sensuelle.

- A PROPOS DE CHARROUX

Tu sais, les rumeurs allaient bon train ces derniers temps. Vincent n'avait pas emmené Charroux lors de sa dernière expédition, "parce que vous m'êtes plus utile ici" avait-il dit, mais personne n'est dupe, on se doutait qu'il y avait de l'eau dans le gaz entre eux. Sois prudent avec les extraterrestres.

-A PROPOS DE

MIANANT

C'est un auteur de science-fiction assez renommé. Il gagnait déjà bien sa vie grâce à ça, mais il y a quelques temps, il a touché un gros héritage. Maintenant, il possède une exploitation d'or au Brésil. Sois tout de même prudent, ils sont partout !

- A PROPOS DE CLARKE

J'ai jamais entendu parler de cet archéologue, c'est étrange ! Il y a de fortes chances pour que ce soit un espion de la CIA, ou alors un agent extraterrestre chargé de te surveiller. Sois tout de même prudent, avec "eux" on ne sait jamais.

- A PROPOS DE GUERRERO

C'est un archéologue assez bizarre. Il y a quelques années, j'étais à Richmond, ce type est venu et a interrogé tout le monde à propos d'un collectionneur de la région, mort dans l'incendie de son musée personnel. J'avoue ne pas me souvenir du nom de ce type, c'était un notable de la ville, un mec très riche. La plupart des pièces qu'il possédait étaient volées. On "les" aura Boss!



CONTACTER LE VAISSEAU (CLARKE)

Grâce à sa base de données, le vaisseau peut fournir quelques informations à Clarke. Le contact répond aux questions d'une voix robotique.

- A PROPOS DE MIANANT

Homme écrivain de technologies futuristes... bip... Pas d'éducateur masculin... bip... Géniteur mâle mort depuis peu... bip... Circonstances de décès assez mystérieuses.... bip... selon police française... Fin de communication...

- A PROPOS DE RAPHIA

Géniteurs extraterrestres... Bip... Assimilée spéciale 5... échelle Greccu... Dotée de capacités surhumaines- Bip... Analyses d'après dossiers interceptées... Bip... Pourrait être cible de mission... Fin de communication.

- A PROPOS DE JOHNSON

Homme appartenant à organisation secrète... Journaliste sans journal... Bip... Pas d'articles portant son nom... Surveillance agent Entremont... Bip... Fin de communication.

- A PROPOS
DE GUERRERO

Archéologue inscrit à
SIA depuis 5 ans... Bip...
Scientifique enquêteur... Bip...
Pourrait être sur traces notre
peuple... Peut être cible mission...
Attention... Bip... Peut être humain cher-
chant accès à technologie 8... Fin de commu-
nication.

LES VISIONS DE RAPHIA

3 Points Actions



TÉLÉPATHIE

*Voici la liste des visions que Raphia aura
selon les personnages dont elle touchera la
main.*

- CHARROUX : Le professeur est assis sur la berge
d'un marais, pendant qu'un jeune homme lui ressem-
blant s'enfonce dans les sables mouvants.

- CLARKE : Le professeur est en train de manipuler
différents boutons et leviers sur ce qui semble être la
paroi d'un vaisseau spatial !

- ENTREMONT : allongé dans une ambulance, il
saisit une paire de ciseaux, et frappe les deux infir-
miers.

- GUERRERO : Le professeur est dans une maison
qui ressemble à un musée précolombien. Un homme
âgé arrive, armé d'un pistolet. Guerrero pointe vers lui
une arme étrange, l'homme s'écroule (si la joueuse
pose la question, il n'y a pas de sang visible).

- JOHNSON : Johnson abat d'une balle dans la tête
une jeune femme qui le supplie à genoux.

- MIANANT : Une femme est étendue sur un lit,
sans connaissance. Un homme est penché au dessus

d'elle. Mianant
plante une paire de ciseaux
dans la gorge de l'homme.

- SANCHEZ : L'inspectrice est
dans la forêt, tenant un appareil élec-
tronique à la main. Elle a un casque sur
les oreilles et dit : "Commissariat j'écoute."

- SHERMAN : Sherman se fait frapper à
coups de barre à mines enroulées dans des linges
mouillées, mais il ne ressent aucune douleur. Il est
ensuite transporté dans une ambulance dont on sort
un autre blessé qui ressemble trait pour trait à
Sherman.



KINESTHÉSIE

*Voici la liste des visions que Raphia aura si
elle touche certains objets. Lorsqu'elle désire utiliser son
pouvoir de kinesthésie, l'organisateur doit d'abord lui
signaler si l'objet émet des ondes émotionnelles ou pas
(selon que l'objet en question est dans la liste ci-dessous ou
pas...). Si l'objet est chargé émotionnellement, elle peut
dépenser ses Points Actions. Pour les triphasers ou le pisto-
let, il lui est donné l'occasion de dépenser ses Points
Actions durant sa fouille de la pièce concernée.*

- TUBE DE ROUGE A LÈVRES (chambre de
Vincent) : Sanchez embrasse tendrement le professeur
Vincent sur une plage de sable fin.

- TRIPHASER de Guerrero : le professeur court à
perdre haleine dans des montagnes enneigées. Au loin,
on entend les aboiements menaçants des chiens de
chasse.

- TRIPHASER de Clarke : une créature étrange, res-
semblant à un petit gris, menace le professeur Vincent
avec cette arme. La créature parle : "Alors, des projets
de domination sur le monde ? Je te croyais plus intel-
ligente que ça !". Puis, la créature ouvre le feu et le pro-
fesseur s'effondre.

- PISTOLET de Johnson : Johnson fait face à une
jeune femme assez grosse qui le supplie à genoux. Elle
parle avec un fort accent espagnol. Johnson tire à bout
portant et la jeune femme s'effondre.

La fête est finie

Le but d'une Soirée Enquête n'est pas tant de "gagner" que de passer une bonne soirée entre amis. Néanmoins, nous vous proposons un petit système permettant de déterminer qui a l'âme d'un enquêteur et qui a le mieux interprété son personnage. Avant donc de remettre le fin mot de l'histoire aux joueurs, donnez leur une feuille de papier et posez-leurs les questions suivantes :

- Qui a assassiné le professeur Vincent, avec quelle arme et pourquoi ?
- Qui a dérobé le contenu du coffre ?
- Quelle était la combinaison du coffre ?

Pour la première question, comptez 3 points pour le nom (Clarke), 1 point pour l'arme (le triphaseur) et 3 points pour le pourquoi (la folie est une bonne réponse, le quiproquo également). Le professeur Clarke doit répondre aux questions pour ne pas éveiller les soupçons des autres joueurs, mais ne gagne aucun point.

Pour la seconde question, comptez 3 points pour une bonne réponse (Sanchez). L'inspectrice

Sanchez doit répondre aux questions pour ne pas éveiller les soupçons des autres joueurs, mais ne gagne aucun point.

Pour la troisième réponse, comptez 4 points pour une bonne réponse (LIBRA).

Le joueur qui totalise le plus de points gagne le Maigret d'Or.

Quand chaque joueur a lu "le fin mot de l'histoire", demandez-leur de voter (sur un autre bout de papier) pour celui qui, à leur avis, a le mieux interprété son personnage. Il remporte le Bobard d'Or et sera l'hôte de la prochaine Soirée Enquête.

Il y a des mentions spéciales. Ainsi, si Margot Raphia arrive à se faire emmenée en soucoupe par Clarke, elle mérite des félicitations. Même chose si Guerrero parvient à récupérer le talisman. Bises à Sanchez si elle se fait innocenter du vol. Bravo à Mianant s'il retrouve l'assassin de son père. Superbe Clarke s'il retrouve Guerrero (il aura incroyablement bien joué son rôle). Rusé Charroux s'il est toujours réputé comme un archéologue plein d'avenir. James Bond n'a plus qu'à se cacher si Sherman n'a pas été découvert. Entremont ne sera plus pris pour un fou s'il a réussi à identifier un vrai extraterrestre. Félicitations enfin à vous, Johnson pour cette organisation difficile.

Une fois le debriefing terminé, les félicitations rendues, les prix décernés, laissez les joueurs se raconter leurs personnages, leurs exploits et leur passé. La soirée n'est pas finie...

Crédits

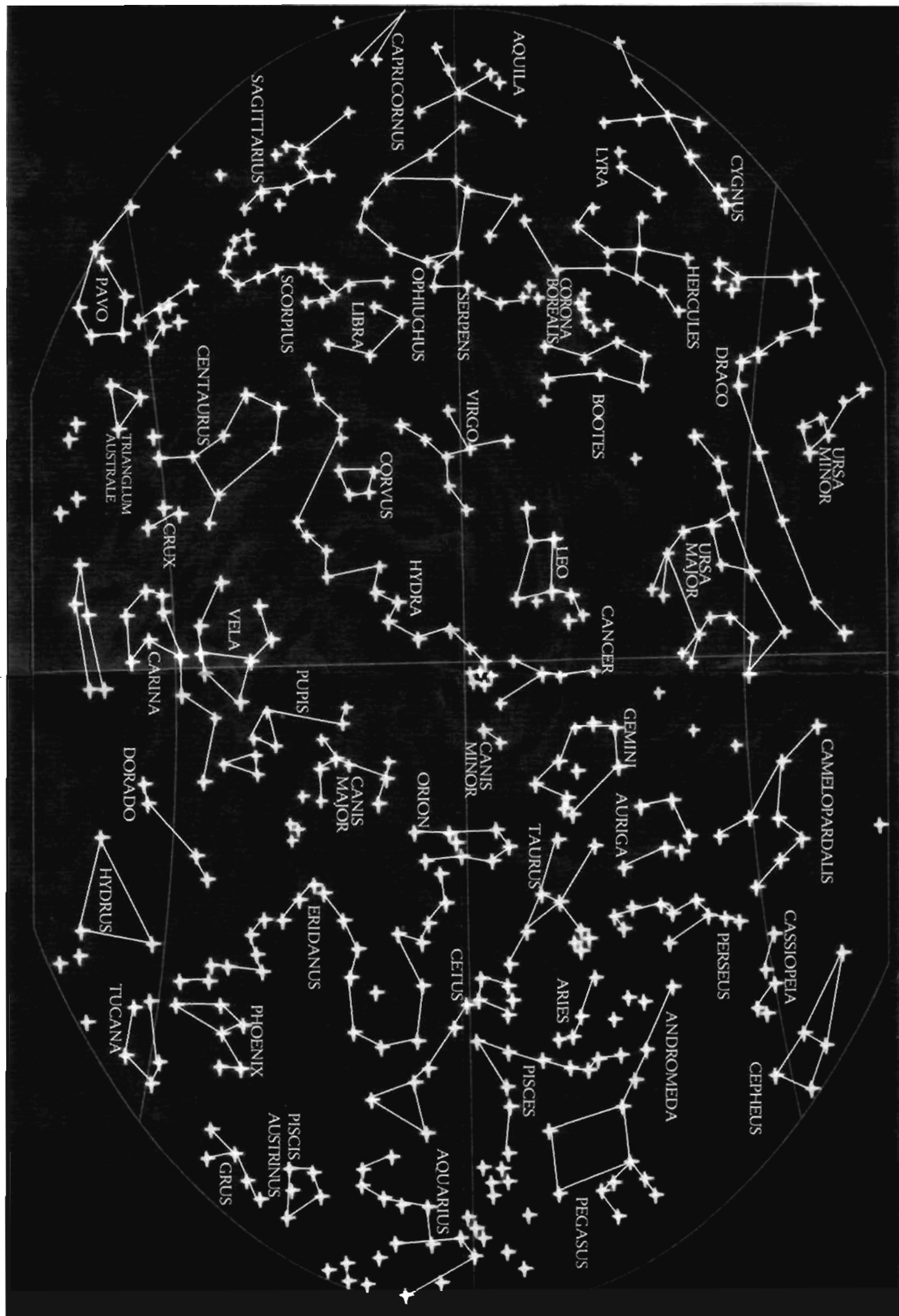
• Conception et rédaction : Olivier Noel • Illustrations et mise en page : Thibaud Béghin • Relectures et corrections : S.P.S.R. Posse • Production : Arnaud Bailly • Flashage : Atelier 9. Roubaix. • Impression : Y. Decoster. Lomme.

Avec, dans le rôle des personnages :

• Guerrero : Tranber • Mianant : Dave • Clarke : Ben • Entremont : C. Jouhannes • Charroux : Nono
• Raphia : Elie • Sanchez : Marie-Aimée Bailly • Scherman : Le beau Fred • Johnson : Coq • Vincent : Tibo

Remerciements :

SPSR pour leur grande patience (tout retard dans la sortie de cette Soirée Enquête m'est entièrement imputable), Dragon Magazine, Hexagonal, Grendel Records, Sylvie Frédéric et Elric pour leur réconfort et leurs encouragements, Nicolas pour le transport, Fabrice et Marilina pour le prêt du portable, Christian pour les 24 Mo, Thibaud Béghin pour sa grande gentillesse, Rodolphe pour son admiration affligeante des X-Files et enfin : Tangerine Dream, Denis Boras, Thierry Prost, Marc Profichet, les sons d'environnement naturels, Joan Jett et Blue Oyster Cult. Sans compter tous les romans de SF et de fantastique lus dans ma jeunesse et qui m'ont inspiré cette Soirée Enquête, particulièrement l'excellent "Plus noir que vous ne pensez", de Jack Williamson publié chez Pocket et que je vous recommande chaudement. A l'inverse je ne remercie pas le crétin qui m'a refusé la priorité et qui a détruit ma voiture, la batterie du portable qui ne fonctionnait pas et enfin ceux qui, lors de ma fête d'anniversaire du 29 septembre dernier ont réussi à mettre le Word de mon PC hors d'usage ! Qu'ils soient maudits pour... Mais non, je suis trop gentil !



LE FIN MOT DE L'HISTOIRE

Il s'en est passé des choses bizarres ces derniers temps et pas mal de questions vous brûlent les lèvres. Le professeur D. Vincent était-il fou ? Les extraterrestres existent-ils vraiment ? Sont-ils tous cinglés, ou pire, suis-je le seul à l'être ? Il risque d'y avoir des surprises, et non des moindres.

UN VAISSEAU SPATIAL EN 81

En 1981, un vaisseau extraterrestre atterrit en plein cœur de l'Amazonie, ses occupants viennent poursuivre une exploration entamée plusieurs siècles auparavant. La mission de l'équipage était de visiter la Terre pendant 10 ans car les derniers renseignements sur les humains dataient un peu. L'ambiance à bord de la " soucoupe " était loin d'être bonne (de terribles histoires de coucheries !) et au moment de se séparer en 3 équipes, les extraterrestres décidèrent de couper en 3 la clé du vaisseau spatial de façon à ce que personne ne puisse repartir sans attendre les autres. La clé ressemble à un calendrier précolombien, et pour cause : la technique E.T. est à la base de l'art précolombien !

LE DESTIN DES DISPARUS

Le premier groupe, dont faisait partie l'amiral commandant le vaisseau, croisa des trafiquants d'or à côté de la cité où le vaisseau était caché. Les prenant pour de sympathiques Aztèques, les extraterrestres s'approchèrent d'eux en faisant des grands signes amicaux de leurs pseudopodes gauches. Les bandits ouvrirent le feu. Le groupe fut massacré et le premier tiers de clé perdu. C'est celui-ci que le professeur Vincent découvrira lors de sa dernière expédition.

Le second groupe accomplit son travail de collecte d'informations jusqu'en 1984, date à laquelle ses membres furent tués par un gang du Bronx. Leur "talisman" fut volé par leurs agresseurs.

LA VOIE DU TALISMAN

Ce deuxième tiers de clé fut revendu à un collectionneur de Richmond, Mr Goodfellow qui exposa l'objet dans son petit musée personnel. Ce talisman, Margot/Pako Raphia essaya de le dérober (elle vous expliquera pourquoi elle même). En mai 1993, le musée de Mr Goodfellow brûla accidentellement, la plupart des objets qu'il possédait furent détruits dans l'incendie mais pas le tiers de " clé ". L'objet fut ramassé par un pompier peu scrupuleux qui l'emmena chez lui, puis l'offrit à un certain Roger Bélisaire, un riche provençal qui avait été son hôte au cours de l'été précédent et se passionnait pour l'an précolombien.

TROISIÈME SQUAD

C'est à ce moment qu'intervient la troisième et dernière équipe. Elle n'était composée que de deux personnes, dont un certain Tikal. Ses dix années de missions écoulées, Tikal découvrit que les autres extraterrestres avaient sûrement péri et qu'il était par conséquent coincé sur cette foutue pla-

nète. A moins de retrouver les deux parties de la clé qui lui manquaient.

Il se mit donc à la recherche de ces deux fragments. Une nuit de janvier 1996, après un remarquable travail de recherche, il débarquait chez Mr Bélisaire et déroba le fragment. Au cours du " cambriolage ", il tua Mr Bélisaire d'un coup de triphasé, une arme qui provoque un arrêt du cœur et laisse trois petites marques rouges sur le torse de la victime. Poursuivi dans la montagne par les voisins de Bélisaire armés de fusils de chasse, Tikal parvint à s'échapper mais perdit son coéquipier, tué d'une décharge de chevrotine. Il ne restait plus qu'un morceau à retrouver. Afin de mieux mener ses recherches, Tikal se fabriqua une nouvelle identité et se mit à fréquenter le milieu de l'archéologie sous le nom du... Professeur Guerrero (et un de démasqué). Quand le professeur D. Vincent fit son étonnante déclaration, Guerrero alias Tikal sut que le troisième fragment avait été retrouvé. C'est ce qui explique sa présence ce soir. Et pourtant, il n'a pas tué le professeur Vincent.

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Il s'en est passé des choses dans le bureau de ce cher professeur Vincent, dans la nuit du vendredi au samedi. Un vol tout d'abord, perpétré par un spécialiste, une personne redoutable d'efficacité et qui ne s'embarrasse pas de scrupules inutiles : Victoria Sanchez elle-même, la maîtresse de Vincent (qui n'est pas plus flic que vous ou moi. Enfin... vous je ne sais pas.) Elle a dérobé le contenu du coffre fort et caché son butin dehors, dans la jungle (il y est toujours si personne n'a songé à fouiller cet endroit). Pourtant, ce n'est pas elle non plus qui a tué le professeur Vincent (mais qui alors ?)

En fait, pour bien comprendre la situation, nous allons jeter un coup d'oeil aux différents personnages que vous avez - nous l'espérons - pris plaisir à incarner. Si certains d'entre vous ont percé quelques mystères, ce n'est peut-être pas le cas de tout le monde.

LES ACTEURS

- Raphia

Peut-être croyez-vous avoir découvert la véritable nature de Raphia : celle d'une extraterrestre infiltrée parmi nous. Si c'est le cas, vous vous plantez. Mais consolez-vous, vous n'êtes pas le seul : Margot (Pako) elle même en est persuadée !

Margot dispose en fait de puissants pouvoirs médiumniques. Persuadée d'être la descendante de visiteurs des étoiles, elle se fait passer pour folle afin qu'on ne découvre pas qu'elle est d'origine extraterrestre ! Ça, c'est son point de vue. En fait elle n'est pas extraterrestre. Par contre elle est vraiment " givrée ".

- Sherman

Il est autant parapsychologue que Margot/Pako Raphia est extraterrestre.

Il n'est pas réellement non plus membre des services secrets américains même si c'est pour le compte de ces derniers qu'il était à la recherche de l'objet E.T. C'est un rescapé de la perestroïka ! Il vous expliquera tout ça plus tard.

- Guerrero

Vous savez désormais qu'il se nomme Tikal et vient d'une lointaine galaxie dont il se languit. Il pourra vous expliquer comment il s'est retrouvé dans cette galère interplanétaire.

- Mianant

Mianant est là par hasard. Mais le hasard fait bien les choses : Mianant s'appelle en réalité Belisaire. C'est son père qui fut tué par Tikal il y a quelques années.

- Entremont

Il y a plusieurs années, Entremont a été agressé par des extra-terrestres. Mais personne n'a jamais voulu le croire. Comme sa famille est très influente (du genre à appeler Clinton sur son portable, vous voyez ?), le FBI a accepté de le recruter pour mieux le surveiller et l'empêcher de répandre cette terrifiante information : " Ils sont parmi nous ".

Enfin ça c'est ce qu'il croit. Entremont n'a en fait jamais été attaqué par les extraterrestres, c'est lui qui au contraire tua à coup de ciseaux les ambulanciers venus le secourir après un grave accident de la route : sous le choc il les avait pris pour des créatures venues de l'espace !

(regardez la tête qu'il fait, il est le premier surpris).

- Johnson

Fonctionnaire " irréprochable " du FBI, il s'est spécialisé dans l'effaçage de bavure, comme cette année où il tua une jeune bonne pour couvrir la mort d'un sénateur. Depuis quelques temps, il est chargé de la protection d'Entremont et surtout des personnes qu'Entremont prend pour des aliens.

- Charroux

Personnage sans envergure, le professeur Charroux était l'opposé de son frère Peter, un homme brillant, athlétique, intelligent qui mourut dans les sables mouvants du bayou sans que Julyan ne lève le petit doigt pour l'aider (il vous en parlera). Le professeur Vincent qui s'était rendu compte de la nullité de Charroux et l'avait viré il y a quelques jours seulement !

Outragé, Charroux s'était résolu à tuer Vincent. Pourtant ce n'est toujours pas lui l'assassin...

- Sanchez

Grande séductrice, arriviste, le destin de Laura Smidt - alias Victoria Sanchez - est plutôt scabreux (elle pourra vous le confirmer, attendez-vous au pire). Après la mort de son époux, le commissaire Sanchez, le flic le plus pourri de ce côté du Rio Grande, elle a repris une vie d'aventurière et devint la maîtresse de Vincent qui lui versait chaque mois un " petit cadeau " en dollars. Ce n'est pas elle l'assassin, par contre elle a aperçu ce dernier...enfin, ses pieds.

-Clarke

Il ne reste plus que lui et il faut se rendre à la triste évidence : le coupable, c'est lui. Mais on peut appeler cela un accident. Le professeur Clarke est en réalité l'amiral Picchu, un extraterrestre qui dirige la mission de secours chargée de ramener les survivants de l'expédition dont ils sont sans nouvelle. Hélas, l'amiral Picchu a quelques problèmes coté intellect. Il a tendance à comprendre les choses de travers : il est persuadé qu'en tuant Clarke, il a débarrassé la terre d'une extraterrestre renégate déterminée à contrôler notre planète. Vous pourrez lui demander quelle était sa théorie sur toute cette affaire, elle vaut le détour.

CONCLUSION

Il y a encore pas mal de détails intéressants que vous pourrez découvrir en discutant entre vous. Tout ce qui s'est passé, c'est vous qui l'avez fait : vous allez pouvoir discuter de vos personnages, échanger vos idées, raconter vos exploits, aider l'organisateur à ranger, vider les cendriers, rincer les verres, remercier l'organisateur et vous féliciter parce que " vraiment vous avez été très bien ".

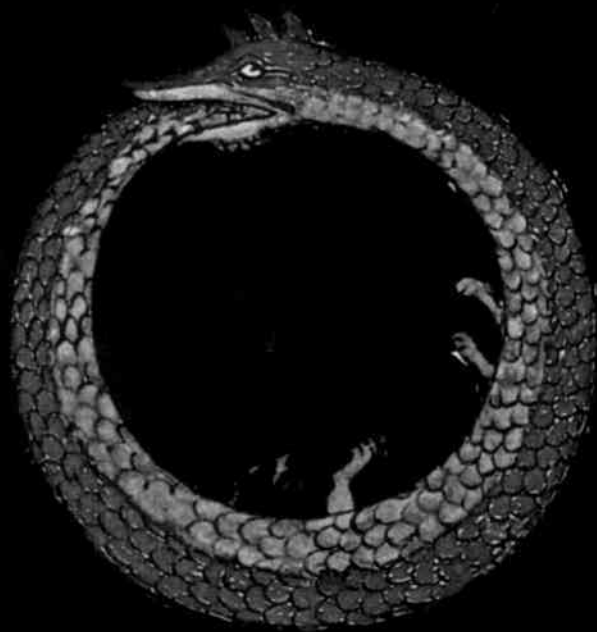
TERRIFIANT !

L'Innresse des Profondeurs

par CROC

Un cryptozoologue invite quelques amis à passer le réveillon de la St Sylvestre à l'intérieur de son bathyscaphe, dans les eaux mystérieuses du Loch Ness...
Bonne année !

Une nouvelle SOIREE ENQUETE sur le thème de L'APPEL DE CTHULHU.



L'Appel de Cthulhu est une marque déposée de Chaosium Inc. Tous droits réservés. Edition française de L'Appel de Cthulhu réalisée par Jeux Descartes. Marque utilisée avec l'autorisation de Chaosium Inc. et Jeux Descartes.