

SOIRÉE ENQUÊTE



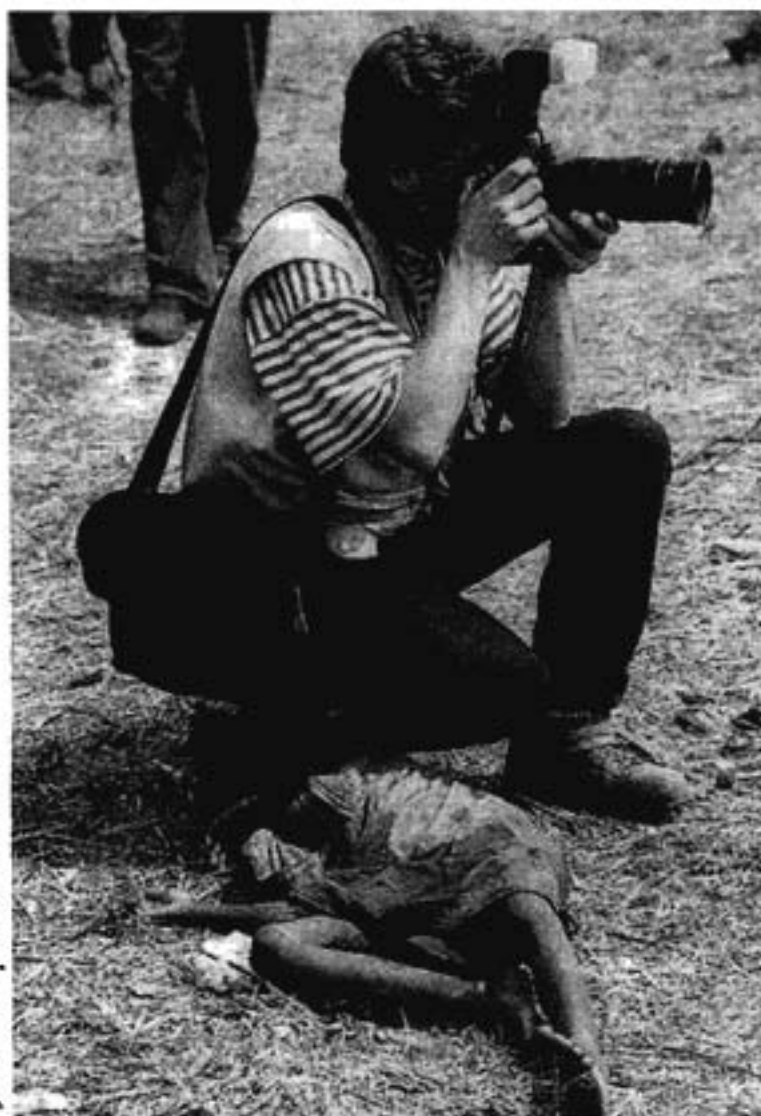
5

CADAVRES

à la

UNE

L'ASSASSIN EST PARMİ VOUS !



Toute ressemblance avec des personnages existant ou ayant existé est totalement volontaire et purement satirique.

Cette Soirée Enquête est dédiée à tous les journalistes au service de la pensée unique.

"Le 24 juillet 1993, TF1 ouvre son journal sur le décès de Francis Bouygues et y consacre vingt cinq minutes dithyrambiques ("magnifique patron", "bâisseur infatigable", "carrière sans précédent"). MM. Edouard Balladur et Jack Lang, habitués des plateaux de TF1, saluent la mémoire du "personnage hors du commun" qui a tant contribué au "rayonnement de notre pays". Patrick Poivre d'Arvor et Anne Sinclair, employés de la chaîne de Bouygues, confient leur émotion. Quatre jours plus tard, les obsèques du grand homme rassembleront, outre MM. Balladur et Lang, le président du Sénat, le maire de Paris et M. Bernard Tapie."

Serge Halimi, in "Médias et contrôle des esprits" - Le Monde Diplomatique.

L'année 1995 a été marquée
L'absence de l'activité sur les
dépens. Alors que le 1995
a connu
un dé 13.
12,6 millions
activité

5 cadavres à la UNE

KÉZAK SOIRÉE ENQUÊTE ?

Au cours d'une Soirée Enquête ("murder-party" dans la langue de Shakespeare), une dizaine de joueurs réunis en lieux clos, incarnant chacun un personnage hors du commun, tentent de découvrir qui parmi eux est l'auteur d'un crime commis avant que le jeu commence. Au fur et à mesure des révélations apportées par les indices que les joueurs découvrent, des conversations entre les personnages et des mises en scènes qui jalonnent la soirée, les intrigues se dénouent et les masques tombent. La réussite d'une Soirée Enquête tient autant au travail des organisateurs qu'à la volonté des joueurs d'incarner à fond leur personnage. Généralement, une saine ambiance de suspicion fiévreuse et paranoïaque s'empare rapidement des protagonistes, toujours sans peur mais jamais totalement sans reproche....

Introduction

Ce livret que vous tenez dans les mains va vous permettre de vivre une soirée mémorable que vous ferez partager à neuf de vos bons amis. Il contient tout ce dont vous avez besoin pour organiser facilement une vraie murder-party en un minimum de temps et à moindre coût.

RÉALISATEUR OU ACTEUR ?

Vous ne devez poursuivre votre lecture qu'à la condition d'être l'organisateur de la Soirée Enquête. En tant qu'organisateur, vous incarnerez un personnage, mais à la différence des joueurs, vous connaissez tous les tenants et les aboutissants de l'histoire. Votre rôle est de gérer le déroulement de la partie, de distribuer les indices aux joueurs, d'animer la soirée et de résoudre les quelques problèmes matériels. Si vous décidez de tourner la page, il sera trop tard pour faire marche arrière. Le choix est fait ? Bravo ! Lisez d'abord attentivement le scénario afin d'avoir une vue d'ensemble de l'intrigue, puis le système de règles qui vous permettra de simuler agréablement les nombreuses actions que les joueurs pourront entreprendre au cours de la partie (fouiller, utiliser un pouvoir surnaturel...). Les feuilles des personnages et les fac-similés des indices vous livreront ensuite tous les ressorts de l'histoire et enfin, les conseils de jeu vous guideront dans votre travail d'organisation. Voilà, vous avez tout ce qu'il faut pour passer une excellente et surprenante soirée, alors bon jeu !



Des moments d'un suspens intense !

Attention, vous ne devez lire ces lignes que si vous êtes l'organisateur de la Soirée Enquête !

Synopsis

En l'espace de quelques mois, quatre journalistes vedettes de la première chaîne de télé - la " UNE " - sont sauvagement assassinés dans des conditions étrangement similaires. L'expertise balistique établit rapidement que c'est la même arme, un Beretta 9mm, qui a été utilisée pour les quatre meurtres, trois journalistes sont morts d'une balle dans la tête, et le quatrième d'une balle dans le dos. Le détail le plus macabre et le plus troublant reste que le ou les meurtriers ont ôté le foie de leurs quatre victimes. Les conjectures vont bon train quant à l'identité et aux motivations du " tueur de la UNE ". Certains affirment qu'il s'agit d'une conspiration visant à museler la liberté de la Presse, d'autres estiment qu'il ne peut s'agir que d'un psychopathe et tous s'accordent pour condamner l'incompétence de la Police dont l'enquête semble piétiner et dont les mesures de protection se révèlent inefficaces.

La nuit pendant laquelle se déroule la Soirée Enquête est celle d'un cinquième assassinat. Pour des raisons inconnues le journaliste Christophe Depavane quitte son logement et se rend au siège social de la " UNE " après avoir semé les policiers chargés de sa protection. C'est dans le parking de l'immeuble de la " UNE " qu'il est assassiné. Le commissaire Salambo, qui est chargé de l'enquête, est sur les lieux quelques instants après le meurtre. Salambo fait boucler l'immeuble par ses hommes : il est sûr que l'assassin ne peut qu'être l'une des huit personnes présentes dans l'immeuble au moment du crime.

L'histoire

En 1963, Méphistophélès apparaissait successivement à quatre jeunes journalistes que rongeaient l'ambition : Mireille Dumasque, Jacques de Roswell, Bruno Cahute et Christophe Depavane. Les tâches simples et mal payées auxquels on les avait jusqu'alors cantonnés ne

répondaient absolument pas à leurs désirs de gloire, d'argent et de pouvoir. Aussi, la frustration et l'amertume avaient rapidement acculé au désespoir les quatre journalistes et quand le démoniaque personnage leur apparut, ils s'apprêtaient à commettre ce grave péché qu'est le suicide. Méphistophélès arrêta leur geste mortifère pour leur proposer un marché. Il leur offrait tout ce qu'ils désiraient : gloire, argent et pouvoir, mais passé un délai de trente trois ans, ils devraient se suicider pour de bon, leur âme appartenant dès lors à Méphistophélès.

Tous les quatre acceptèrent la proposition et, sans hésiter, signèrent de leur sang le contrat que leur tendait le démon qui les plongea aussitôt après dans un profond coma.

Chacun de ces quatre imprudents fut retrouvé dans des circonstances évoquant sans aucun doute une tentative de suicide. M. Dumasque avait dans l'estomac une importante quantité de somnifère. J. de Roswell fut sauvé in-extremis grâce à un voisin qui s'était inquiété de l'odeur de gaz émanant de l'appartement du journaliste. La corde avec laquelle B. Cahute avait tenté de se pendre avait cassé au bout de quelques instants, Cahute s'en tirant avec une simple fracture du crâne. Enfin, la balle que C. Depavane s'était tiré dans la tête n'avait " miraculeusement " endommagé aucune fonction vitale...

Tous les quatre ne gardèrent de leur diabolique visiteur qu'un souvenir très imprécis, un cauchemar qu'ils s'empressèrent d'oublier. Aucun d'entre eux ne s'inquiéta du virage brutal que prit alors leur " destin ". Engagements inespérés, promotions éclairs, scoops incroyables furent leur lot commun. De quotidiens régionaux en quotidiens nationaux et de magazines en radios, ils progressèrent jusqu'à devenir quatre des journalistes télé les plus célèbres et bien sûr les mieux payés de l'hexagone, les quatre stars consacrées de l'audimat dont pouvait " s'enorgueillir " la première chaîne de télévision : la " UNE ". Ils ne se doutèrent jamais que le grand patron des médias qui jalonnèrent leur brillante carrière n'était autre que leur mystérieux visiteur d'un soir.

LE RÈGNE DU MALIN

Il y a maintenant bien longtemps que Méphistophélès a compris que la modernité lui offrait de nouveaux moyens terriblement efficaces d'accomplir son oeuvre maléfique.

A la libération, c'est sous le nom de Richard Dassot qu'il profite à merveille de la Reconstruction pour construire un véritable empire industriel, médiatique et financier. Ce sont bien sûr dans les titres du groupe de Presse aux mains de Richard Dassot que furent engagés M. Dumasque, J. de Roswell, B. Cahute et C. Depavane. Ils furent parmi les meilleurs pour répandre le venin du mensonge, de la bêtise et de la malignité.

En 1967, Richard Dassot meurt et son groupe se disloque. Quelques mois plus tard, un très jeune aventurier de la finance, Francis (Francine) Vouivre, a entièrement recomposé le consortium. C'était le stratagème inventé par Méphistophélès pour étendre son pouvoir, sous une identité plus jeune (il meurt, il se donne discrètement son argent par l'intermédiaire de comptes en Suisse, puis il rachète ses entreprises). Le Groupe Dassot devient en quelque mois le Groupe Vouivre : un ensemble complexe de sociétés, de filiales, de holdings, et de sociétés écrans impliquées dans tous les secteurs de la vie économique et médiatique française. Au cours des années quatre-vingt, M. Dumasque, J. de Roswell, B. Cahute et C. Depavane sont engagés par la "UNE", grâce à l'influence de Francis Vouivre qui rachète la chaîne lors de sa privatisation en 1986, date à partir de laquelle on peut considérer que la France est aux mains de Méphistophélès.

Méphistophélès utilise d'autres identités que celle du grand patron de l'industrie. Il est aussi le Resplendissant Sun, gourou tout puissant de la secte Sun, et Jean-Claude Barillet, super-espion de la D.G.S.E, agent triple et même quadruple qui dans l'ombre du drapeau tricolore s'ingénie à entretenir les conflits qui ensanglantent le monde.

BAS LES MASQUES

Le vingt-trois novembre 1995 est le trente-troisième anniversaire de la signature du contrat de Mireille Dumasque. C'est sous l'identité de Francis (Francine) Vouivre que Méphistophélès se rend dans la maison de

campagne de la journaliste, étonnée de recevoir ainsi la visite surprise de son grand patron. Pour toute explication, Vouivre remet à Mireille Dumasque un épais dossier : il y a dans ce dossier de quoi briser et réduire à néant la réputation de cette dernière. Ses fraudes fiscales, sa sexualité dépravée, le placement injustifié en hôpital psychiatrique de sa vieille mère, tout y est dévoilé et prouvé en détail. Mireille Dumasque est anéantie, elle demande des explications à Vouivre qui n'attendait que cela pour lui faire son grand numéro de rafraîchissement de la mémoire. Dans un grand nuage de soufre, Vouivre disparaît alors pour laisser place au démon grimaçant qui trente-trois ans auparavant avait arrêté le geste suicidaire de la jeune Mireille Dumasque pour lui faire signer un contrat qu'il lui présente à nouveau. Méphistophélès a rempli sa part du marché en offrant à Mireille Dumasque tout ce dont elle rêvait, à elle d'honorer son engagement en se tirant une balle dans la tête avec l'arme que lui tend le démon.

La journaliste s'effondre, elle supplie, pleure et refuse obstinément de s' "exécuter". Méphistophélès n'est pas du genre à s'attendrir et il explique à Mireille Dumasque que si elle refuse de mettre immédiatement fin à ses jours, il se fera un plaisir de faire cadeau à la "presse spécialisée" du petit dossier qu'il a constitué. Il connaît assez Mireille Dumasque pour savoir qu'elle préfère encore la mort et la damnation éternelle à quelques années d'humiliation et de misère : le démon choisit bien ses victimes. Dans une ultime tentative pour sauver sa vie et sa réputation, Mireille Dumasque vide sur Méphistophélès le chargeur du Beretta qu'elle a accepté des mains du démon. Tentative bien inutile, les balles traversent le corps de Méphistophélès sans lui faire le moindre mal. Méphistophélès recharge l'arme et M. Dumasque n'a plus d'autre choix que de se brûler la cervelle...

Avant de disparaître le démon prélève le foie du cadavre de la journaliste : il lui reste trois de ses journalistes à abattre, ou plutôt à suicider, et ce genre de détail ne manquera pas d'égarer la police et la presse sur la piste d'un hypothétique serial-killer psychopathe, d'autant que la même arme sera utilisée à chaque fois.

Mireille Dumasque a indirectement travaillé pour le démon pendant trente-trois ans, elle est désormais à son service pour l'éternité.

CARPETTE AU TAPIS

Fin décembre 1995, Vouivre annonce que les résultats de la UNE pour l'année ne seront pas bon. Les petits actionnaires effrayés vendent leurs actions massivement et le titre s'effondre. Vouivre avait prévu de racheter un maximum d'actions après quelques jours de baisse mais il est grillé au poteau par B. Carpette, le politicard affairiste. C'est Bougeotte qui a vendu la mèche à Carpette, mais cela, Vouivre l'ignore. Carpette est l'image même du patron magouilleur sans morale ni conscience, et Méphistophélès ne peut pas supporter que quelqu'un qui lui ressemble à ce point parvienne à le pigeonner. Il décide donc de faire plonger Carpette. Son plan comprend deux volets. D'abord, grâce à un petit gadget récupéré par Barillet auprès des services de la DGSE, il laisse traîner les empreintes de Carpette un peu partout autour de ses victimes (sauf pour M. Dumasque qui est assassinée avant l'histoire du délit d'initiés). Puis, grâce à son pouvoir de télépathie, il plante dans la mémoire de Carpette les souvenirs des scènes de meurtres. Ce dernier est désormais persuadé qu'il est l'assassin (Lisez sa feuille de personnage pour avoir plus de détails).

PAS DE TÉMOIN N°1

C'est le premier janvier 1996 que vient à expiration le sursis doré de Jacques de Roswell. Ce dernier a décidé de fêter la nouvelle année au "No Limits", un club privé dont les clients fortunés apprécient les plaisirs illicites (un lieu que connaissent bien ceux d'entre vous qui ont joué la première Soirée Enquête *Série Noire à l'encre Rouge*). A l'approche de l'aube, alors que les convives sont sous l'effet des différentes substances consommées au cours de la soirée, Jacques de Roswell qui a un peu forcé sur l'alcool et le reste fait un terrifiant cauchemar. Ce cauchemar ressemble à celui qu'il avait fait lors de sa tentative de suicide, il y a trente-trois ans : le même démon y est présent. Le démon exhibe à Jacques de Roswell un contrat signé de sa main, ce contrat stipule qu'il doit mourir le jour même. Comme Mireille Dumasque, Roswell proteste, refuse et implore, mais plus il résiste plus le cauchemar se fait terrifiant : ce ne sont plus les murs tendus de velours des chambres du No Limits qu'il a devant lui, mais l'immense étendue des enfers. Le journaliste veut s'enfuir mais il ne peut bouger car son corps à moitié décomposé est enchaîné !

"Ce n'est qu'un cauchemar ! L'alcool ne vous réussit pas mon cher. A moins que ce ne soit le LSD ?" Le démon sourit au journaliste et poursuit : "Si vous voulez un conseil d'ami, la meilleur façon de mettre fin à un cauchemar est d'y mourir ! Tenez, j'ai justement une arme, je vous en prie utilisez-la : une balle dans la tête et votre cauchemar s'évanouit." De Roswell accepte l'arme, colle le canon sur sa tempe et appuie sur la gâchette...

Le corps de Jacques de Roswell s'effondre sur la moquette moelleuse d'une chambre du No Limits, en prélevant son foie Méphistophélès constate qu'en effet l'alcool ne lui réussissait pas.

IL FAUT SAVOIR FAIRE DES SACRIFICES

Sur la UNE, les assassinats de Mireille Dumasque et de Jacques de Roswell ont fait incroyablement progresser l'audimat. Les émissions consacrées aux journalistes "Mireille Dumasque : une oeuvre", "Jacques de Roswell : perdu de vue", ainsi que les émissions consacrées à l'affaire du "tueur de journalistes" ont battu tous les records d'audience, chaque soir le Journal Télévisé de la UNE est regardé par toujours plus de téléspectateurs.

La direction de la chaîne (et pas seulement Vouivre/Méphistophélès) est donc loin de se plaindre de cette série de meurtres inexplicables. Le directeur d'antenne, Érienne (Emmanuelle) Bougeotte prend alors la décision d'organiser un troisième meurtre dont sera victime Jean-Claude Narcisse, le présentateur du Vingt-Heures qui le fait chanter depuis plusieurs mois. Il mouille Patrick (Patricia) Lebeau, le directeur de la chaîne, dans l'assassinat en menaçant de dévoiler à ses partenaires de poker qu'il triche. Bougeotte pousse sa logique jusqu'au bout en filmant la scène. Il s'adresse ensuite la cassette et diffuse le film pendant le 20h00. Les records d'audimat sont pulvérisés !

Le soir du vingt-trois février 1996, Jean-Claude Narcisse est abattu d'une balle dans la tête et son foie est prélevé. L'assassin a également tué un des deux gardiens employés par la UNE chargé d'assurer la protection du journaliste. L'autre gardien est porté disparu.

De nombreux détails incitent la police à distinguer ce meurtre de ceux de M. Dumasque et J. de Roswell. Tout d'abord si l'arme employée est bien un

Beretta 9mm, ce n'est pas celle avec laquelle furent tués les deux premières victimes, ensuite un gardien fut abattu par le meurtrier qui lors des précédents crimes n'avait pas fait d'autres victimes que les journalistes. Enfin, si le foie de J.C. Narcisse a été prélevé, cette opération n'a pas été effectuée aussi proprement que les fois précédentes.

La mise en scène imaginée par E. Bougeotte et P. Lebeau est habile mais elle ne convainc pas tout à fait la police.

TOUT EST POSSIBLE

En 1988, alors qu'il réalisait un reportage consacré aux envoûtements et aux cas de possessions, Bruno Cahute apprit de la bouche d'un exorciste - le père Falvo - qu'il avait réellement passé un contrat avec le démon. L'exorciste s'employa dès lors à sauver l'âme damnée de Bruno Cahute. Il parvint à le convaincre de changer de vie, de faire honnêtement son métier et de se consacrer à l'humanité souffrante. Bruno Cahute quitta la " UNE " et se mit à travailler avec des journaux plus indépendants que les titres du groupe Vouivre, notamment Le Monde Géopolitique et Charlo Hebdo pour lesquels il réalisa de nombreux reportages à travers les cinq continents, traquant la misère et l'injustice, dénonçant les tyrans, les assassins et les profiteurs.

Le 12 mars 1996, Bruno Cahute sait que le démon viendra à lui pour réclamer " son dû ". Le matin de ce jour, il se rend donc dans l'église de Chinquiquiyo, un village du sud San Théodoros près duquel il partageait la vie des partisans Néo Zapparistes en lutte contre la dictature San Théodorienne. C'est bien après la tombée de la nuit qu'il voit s'avancer la sombre silhouette de Méphistophélès dans le chœur de la petite église.

Cahute, que le père Falvo avait préparé à cette épreuve, s'adresse calmement au démon, il sait que ce dernier n'a aucun pouvoir sur lui tant qu'il sera dans l'église et il est prêt à y passer le restant de son existence.

Méphistophélès comprend que le journaliste a reçu l'assistance d'un religieux : jamais il ne commettra le péché de suicide, jamais il ne laissera le démon emporter son âme avant l'heure du Jugement Dernier. De rage, Méphistophélès abat le journaliste en prière devant l'autel d'une balle dans le dos, prélève son foie, applique les empreintes de Carpette autour du corps puis regagne par téléportation son appartement parisien où l'attend le ministre français de l'économie !

Le soir du crime

Voici le timing exact des événements qui se sont déroulés le soir du meurtre (10 avril 1996), avant que la partie ne commence. En " temps réel ", la Soirée Enquête est donc censée se jouer de 22h30 à 3h30 du matin. En " vrai ", nous vous conseillons de commencer aux alentours de 19h00 (C.F. Timing).

19 h 30 Les employés de la UNE quittent les bureaux. Restent dans les locaux du siège social de la UNE : les gardiens, F. Vouivre, P. Lebeau, E. Bougeotte et G. Caillot.

20 h 00 Vouivre téléphone à Carpette en utilisant son téléphone portable. Il lui demande de le rejoindre dans les locaux de la UNE pour traiter quelques affaires urgentes.

21 h 04 Arrivée de Carpette.

21 h 08 C. Depavane reçoit un coup de fil de F. Vouivre qui lui demande de venir immédiatement et seul à la UNE. Ce coup de fil est passé depuis le bureau de B. Carpette quelques instants avant que ce dernier ne pénètre dans son bureau. F. Vouivre a pu contrôler l'arrivée de Carpette à la UNE sur son écran de surveillance, il sait qu'il faut à Carpette un peu plus de 5 minutes pour aller du parking à son bureau, même si ce trajet peut être théoriquement effectué en un peu moins de trois minutes. Grâce à son pouvoir de téléportation Méphistophélès peut se déplacer instantanément de son bureau à celui de Carpette.

21 h 12 Carpette entre dans le bureau de Vouivre où il reste jusqu'à 21 h 45.

21 h 17 Depavane quitte son logement au volant de sa Lamborghini.

21 h 28 Depavane sème les policiers chargés de sa protection.

21 h 30 Arrivée d'H. Bourbe qui doit rencontrer P. Lebeau.

21 h 32 Le gardien de l'entrée reçoit un coup de fil censé provenir du bureau de P. Lebeau, une voix qu'il identifie comme celle du directeur de la chaîne le prévient qu'un livreur de pizza devrait arriver d'une minute à l'autre. C'est Phelps et son équipe qui agissent depuis leur camionnette.

21 h 35 H. Angel pénètre par effraction et par derrière dans les locaux de la UNE.

21 h 40 Les policiers qui surveillaient C. Depavane préviennent le commissaire Salambo qu'ils l'ont "perdu".

21 h 41 Salambo branche le pisteur collé sur la voiture de Depavane. Il indique clairement que le journaliste se rend au siège social de la UNE.

21 h 43 Le livreur de pizza se présente à l'entrée du bâtiment (R-de-C), le gardien qui a été prévenu par Lebeau le laisse entrer. Phelps monte vers les étages.

21 h 44 Salambo démarre avec ses hommes et fonce vers la UNE. Il lui faut environ 10 minutes pour faire le trajet.

21 h 45 La Lamborghini de Depavane pénètre à l'intérieur du parking de la UNE. Les caméras à l'entrée du sous-sol reconnaissent le journaliste au volant de sa voiture. Vouivre remercie Carpette qui retourne dans son bureau.

21 h 48 Ciel Mon Patron !

Depavane attend l'ascenseur dans le parking. L'ascenseur descend, la porte s'ouvre et Depavane est surpris de trouver Vouivre à l'intérieur de l'ascenseur. Depavane pénètre dans l'ascenseur. La porte fermée, Vouivre arrête l'ascenseur et révèle au journaliste son apparence démoniaque, il lui rappelle les termes du contrat signé trente trois ans auparavant. Pour pousser le journaliste terrifié à se suicider, il lui arrache le foie tout vif puis lui tend le Beretta afin qu'il mette fin à ses souffrances... Depavane qui ne supporte pas la douleur (on le comprend) se tire une balle dans la tête.

21 h 52 Le détecteur de Phelps indique que le rayonnement antiprotonique provient du sous-sol. Il descend.

21 h 53 Méphistophélès regagne instantanément son bureau, après voir décalqué les empreintes de Carpette autour du corps. Là, il imprime le souvenir du meurtre de Depavane dans les souvenirs de Carpette.

21 h 55 H. Bourbe qui s'apprêtait à quitter les bureaux de la UNE découvre le cadavre de Depavane dans l'ascenseur. Il pousse un hurlement et prévient immédiatement le gardien.

21 h 56 Salambo, arrive à la UNE par le Rez-de-Chaussée, il intercepte le livreur de Pizza et ordonne à ses hommes de boucler toutes les issues. Les caméras de surveillance extérieure indiquent que personne n'est sortie.

22 h 00 Salambo et ses hommes ratissent méthodiquement les étages. Toutes les personnes présentes sont emmenées dans la garçonnière de Vouivre, et ce malgré les protestations véhémentes de certains (j'ai le bras long et vous entendrez parler de moi jeune homme !).

22h30 La confrontation commence...



Sur la UNE, on regarde les hommes tomber ! (P. Lebeau arrêté à temps par G. Caillot.)

Le 1995 a été marqué
L'absence de l'activité sur les
débats. Alors, pour le 1995,
il a été
1995 de 12
12,6 millions
1995

Dossier Confidentiel destiné à l'organisateur de la Soirée Enquête

ne jouez pas contre mais AVEC les joueurs)
et donner l'exemple en incarnant votre
personnage le mieux possible.

Pour que les joueurs fassent la distinction entre les moments où vous intervenez en tant que personnage et les moments où vous intervenez en tant qu'animateur, nous vous conseillons d'adopter deux timbres de voix différents. Imitiez la voix rauque de Columbo lorsque vous jouez votre personnage et reprenez votre voix normale lorsque vous régler un problème de jeu. Une autre solution consiste à porter un chapeau lorsque vous êtes l'organisateur et à l'enlever lorsque vous êtes Salambo. Si vous optez pour cette technique, prévenez les joueurs avant la partie.

La méthode Salambo

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. Au cours de la partie, vous jouerez le rôle du commissaire Salambo qui est chargé de l'enquête. La difficulté de votre rôle tient au fait que vous devez faire la distinction entre ce que vous savez en tant qu'organisateur, c'est à dire tout, et ce qu'est censé savoir Salambo, c'est à dire pas grand chose. En tant qu'animateur, vous devez gérer les actions entreprises par les joueurs (fouilles, pouvoirs surnaturels...), veiller à ce que tout le monde s'amuse (vous

Lorsqu'un joueur demande à Salambo la permission de fouiller une pièce ou d'accéder à certains fichiers informatiques, on considère qu'il est toujours accompagné par le commissaire. Cela fait partie du plan de Salambo. Il pense qu'en laissant les personnages agir sous son contrôle et en récoltant ainsi systématiquement les fruits de leurs investigations, il finira bien par coincer l'assassin. Les personnages ont

en effet tout intérêt à se montrer efficaces et pertinents dans leur enquête puisque leur honneur en dépend. S'ils n'identifient pas l'assassin qui est parmi eux, ils



Hervé Bourbe, en homme généreux fait un don aux oeuvres de la Police !

feront tous la une des journaux demain matin, en tant que suspects. La peur est un puissant aiguillon !

Les règles du jeu

Nous avons élaboré un système permettant de simuler de manière aussi fluide que simple un certain nombre d'actions. Lorsqu'un joueur désire accomplir une de ces actions, il vient vous voir et vous remet le nombre de Points Action requis. Toutes les actions sont résolues dans une pièce isolée à l'écart de la pièce principale. 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, résultent d'un pouvoir surnaturel ou d'une manipulation technologique, ceci afin que la victime ne puisse pas deviner qui l'a piégée. Un certain nombre d'actions nécessitent un petit contrôle de votre part. Lorsque ces actions interviennent à un moment où vous êtes un peu débordé, faites tout simplement confiance aux joueurs, quitte à vérifier ensuite qu'ils n'ont pas triché. Si tel est le cas, une amende de deux ou trois Points Action s'impose. Le plus important est que le jeu reste fluide et que vous ne soyez pas bloqué trop longtemps par un seul joueur. Nous vous engageons à vous reporter aux feuilles des personnages pour avoir plus de détails sur certaines compétences (ceci afin de ne pas répéter deux fois la même chose). Voici comment vous devez gérer ces actions.

- FOUILLER UNE PIÈCE

(tous les joueurs) : 1 Point Action.

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 ces indices, il perd 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. Pour donner un exemple, un joueur ne peut pas dépenser 3 Points d'un coup pour trouver en une seule fois les trois indices qui sont cachés dans le bureau d'E. Bougeotte. 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.

Lorsque l'indice découvert est un objet (le Beretta qui est dans le tiroir du bureau de Carpette par exemple), on considère que Salambo garde la pièce à conviction.

Cas particulier : La fouille des archives du personnel est un peu particulière dans la mesure où il s'agit d'archives informatiques (la compétence fouiller une pièce suffit pour y avoir accès). Lorsqu'un joueur entreprend de fouiller, vous le guidez en lui précisant quels sont les dossiers disponibles : dirigeants, journalistes et employés. Donnez le fichier à lire au joueur puis récupérez-le pour pouvoir le redonner plus tard à un autre enquêteur. Les personnages peuvent consulter gratuitement le fichier qui les concerne (Ex, Lebeau peut demander à consulter son dossier sans dépenser de Point Action).

- CROCHETER UNE SERRURE

(Angel et Caillot) : 1 Point Action.

Cette compétence est nécessaire pour ouvrir l'armoire qui est dans le bureau de Bougeotte. Une fois que la serrure est crochétée, les autres joueurs peuvent accéder à son contenu sans problème. Pour refermer la serrure crochétée il faut dépenser à nouveau 1 Point Action. Vérifiez que Caillot et Angel portent bien sur eux le petit couteau qui leur permet de crocheter.

- ACCÉDER AU FICHER INFORMATIQUE DE LA POLICE

(Angel, Bougeotte, Phelps) : 2 Points Action.

Lorsqu'un de ces trois personnages vous demande de pirater les fichiers de la police, Salambo doit s'offusquer un peu pour la forme avant d'accéder à leur requête. Guidez le joueur en lui précisant quels sont les dossiers disponibles. Remettez lui le fichier demandé et laissez-lui le temps d'en prendre connaissance, puis récupérez-le, ceci afin de permettre à un autre "pirate" d'y accéder par la suite.

- FAIRE LES POCHES

(Lebeau, Vouivre) : 2 Points Action.

Contrairement à Lebeau, Vouivre peut faire les poches de quelqu'un sans avoir à s'en approcher. Lebeau lui(elle), doit passer cinq ou dix minutes à proximité de sa victime pour que le vol soit plausible. L'un et l'autre doivent vous indiquer précisément quelle poche de quel personnage il fouille. Allez ensuite voir la personne fouillée et demandez-lui de vous remettre le contenu de la poche que vous donnerez discrètement au voleur.

- USER D'UN CHARME MAGNÉTIQUE

(Carpette) : 2 Points Action.



"- Parle sale rouge !
- Le prolétariat chrétien ne cède pas devant la violence impérialiste !"

Vérifiez que Carpette passe bien dix minutes à charmer sa victime, laissez passer encore dix minutes puis prévenez l'infortuné que pendant une demi-heure, montre en main, il ne doit plus dire de mal de Carpette et qu'il doit même prendre sa défense le cas échéant.

- UTILISER LE DÉTECTEUR DE MENSONGE BIOTRONIQUE

(Angel) : 2 Points Action.

Vérifier qu'Angel a bien collé sa pastille polarisatrice de stress sur les vêtements de sa victime. Au cours de la conversation qui suit, Angel doit poser une question à laquelle sa victime puisse répondre par oui ou par non (êtes-vous l'assassin ?). Ecoutez la réponse. Angel viendra vous voir peu après et vous lui direz si la personne a menti ou pas.

- CONNAÎTRE LE PLUS GRAND PÉCHÉ D'UNE PERSONNE

(Caillot) : 2 Points Action.

Ecoutez la conversation que Caillot aura avec la personne dont il sonde le cœur et assurez-vous qu'elle prononce le mot "oui" dans sa réponse. Caillot peut insister un peu et reposer deux ou trois fois sa question pour amener la personne sondée à lâcher le mot clef, mais pas plus. Si le "oui" est prononcé, référez-vous à la feuille de Résumé des personnages pour indiquer à Caillot quelle est le plus grand péché du personnage qu'il a sondé.

Que se passe-t-il si Caillot tente de sonder Vouivre ?

Si cela se produit et que Vouivre dit "oui", annoncez à Caillot que pour la première fois depuis qu'il possède ce pouvoir, il perçoit un magma brumeux et incompréhensible et qu'il ne sait pas très bien ce que cela signifie : soit Vouivre est le plus grand pécheur que la terre ait jamais porté, soit il n'a jamais péché de toute sa vie.

- DISCERNER LA VÉRITÉ DU MENSONGE

(Caillot) : 2 Points Action.

Vérifiez que Caillot pose à sa victime une question à laquelle elle puisse répondre par oui ou par non. Puis, allez la voir et remettez lui le serpent en plastique (mensonge) ou la "pierre précieuse" (vérité) et expliquez lui qu'elle doit se préparer à jouer une petite scène d'ici quelques minutes. Après s'être enfourné le serpent ou la pierre dans la bouche, elle doit se planter au milieu de la pièce de jeu, hoqueter violemment, et cracher l'objet par terre en prenant un air éberlué.

- UTILISER LE CRUCIFIX À RAYONNEMENT POSITRONIQUE

(Phelps) : 3 Points Action.

Si Phelps accomplit cette action sur quelqu'un d'autre que Vouivre, non seulement il ne se passe rien mais en plus il se rend ridicule. Si Vouivre est démasqué et que Phelps a découvert son nom démoniaque (Méphistophélès) grâce à l'organigramme crypté, tout est fini (à moins qu'il ne se plante complètement dans la formule). Dans le cas très improbable où Phelps parviendrait à identifier Vouivre et à découvrir son nom démoniaque une ou deux heures avant la fin de la partie, demandez-lui d'attendre. Ce serait dommage de gâcher un si beau final...

- UTILISER LE CASQUE DE MOBYLETTE ÉMETTEUR / RÉCEPTEUR

(Phelps).

La fonction émission ne fonctionne plus depuis qu'il a reçu un coup de matraque sur la tête. Par contre, la fonction réception fonctionne toujours. Les camarades de Phelps qui sont dans la camionnette peuvent donc lui envoyer des messages. Il peut en recevoir deux au cours de la soirée (C.F. Timing), à condition qu'il mette son casque de temps en temps pour s'apercevoir qu'on cherche à le contacter. Si il quitte son casque dès le début de la soirée et qu'il ne l'enfile pas une seule fois, c'est tant pis pour lui.

- UTILISER LE DÉTECTEUR À ONDE ANTIPROTONIQUE

(Phelps) : 2 fois au cours de la soirée.

Les deux seules personnes sur lesquelles la détection donne un résultat sont Vouivre et Caillot. Pour Vouivre, l'appareil hurle à la mort, l'aiguille s'affole, les circuits disjonctent, bref, Phelps a clairement affaire à

un démon d'une extraordinaire puissance. Pour Caillot, l'aiguille s'affole puis plonge vers les négatifs (normal c'est le contraire d'un démon). Phelps n'a jamais observé un tel effet. Laissez planer le doute dans son esprit en lui livrant le résultat.

- TRICHER AU POKER

(Lebeau) : 1 Point Action.

Avant la partie, convenez avec Lebeau d'un ou de plusieurs signes qu'il utilisera pour que vous veniez l'interrompre pendant qu'il joue au poker (se gratter derrière l'oreille, dire "belote" très fort et en ricanant au moment où il pose ses cartes sur la table...), ceci afin que les autres joueurs pensent que vous voulez régler avec lui un problème de jeu. Dans la pièce à l'écart, vous utiliserez le second paquet pour lui remettre les cartes qu'il vous demandera.

- FABRIQUER UNE DAGYDE - POUPÉE D'ENVOÛTEMENT

(Bourbe) : 2 ou 3 Points Action.

Vérifiez que Bourbe se procure bien un objet appartenant à sa victime, puis qu'il ne se trompe pas dans l'énoncé de la formule (c'est celle de Phelps inversée) et enfin demandez-lui quel effet il choisit parmi les deux possibles. Prévenez ensuite la victime.

Que se passe-t-il si Bourbe envoûte Vouivre ou Caillot ?

Dans un cas comme dans l'autre, l'effet choisit par Bourbe se retourne contre lui !

- ECOUTER UNE CONVERSATION À DISTANCE

(Vouivre) : 2 Points Action.

Lorsque Vouivre vous prévient qu'il écoute une conversation, soit vous l'écoutez discrètement, soit vous demandez aux joueurs de vous rapporter ce qu'ils se sont dit une fois la conversation terminée (ça permet de ne pas vous immobiliser si l'entretien s'éternise). Faites ensuite un résumé à Vouivre.

- CONSULTER LA FEUILLE DES EMPREINTES (tous les personnages) : 1 Point Action.

En début de soirée (C.F. Timing), vous devez prendre les empreintes des pouces droits de tous les joueurs et les appliquer sur la feuille prévue à cet effet ainsi que sur leur carte d'identité ludique (cartes du FBI et de la CIA pour Angel). Les empreintes de Carpette et de Lebeau doivent également être appliquées sur l'indice informatique de la police scientifique qui donne les empreintes trouvées autour des cadavres (cachez le texte au moment de l'application). Le recoupement des empreintes de leurs cartes ou de la feuille et des fichiers de la police les accuse donc clairement (c'est la vérité dans le cas de Lebeau mais c'est une fausse piste dans le cas de Carpette).

Quelques préparatifs

LE CASTING

Après avoir choisi les joueurs que vous souhaitez convier à la Soirée Enquête, vous devez répartir les 8 personnages. Il existe plusieurs méthodes. La plus simple est de proposer un, deux ou trois personnages à chaque joueur en brossant un rapide portrait qui ne révèle que la façade du personnage. Pour Angel par exemple, vous direz simplement que c'est un agent du FBI complètement survolté, pour Caillot que c'est un syndicaliste chrétien et marxiste etc. Lorsque vous proposez les personnages aux joueurs, tenez compte de la personnalité de chacun afin de ne pas proposer un personnage très excentrique (Phelps) à quelqu'un de particulièrement renfermé. Choisissez notamment avec soin le joueur qui incarnera Vouivre car son rôle est difficile. Comme vous l'avez sans doute remarqué, tous les personnages sont écrits pour être joués aussi bien par des filles que par des garçons. C'est l'occasion ou jamais de faire découvrir le jeu de rôle 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 :

- La feuille de son personnage.
- Le Dossier Joueur.
- 10 Points Actions.

A Vouivre, vous devez remettre en plus l'organigramme de son groupe et le texte expliquant comment il y a dissimulé son nom démoniaque.

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.

Note : comme vous l'avez peut-être remarqué, la photo tirée de la vidéo de Bougeotte qui illustre l'article du "Globe" dans le dossier joueur comporte un petit indice. On peut voir une tâche sur l'avant bras du meurtrier. C'est le tatouage en forme d'as de pique de Lebeau !

A T M O S P H È R E , ATMOSPHERE...

L'idéal pour jouer cette Soirée Enquête est de disposer de deux pièces séparées. La première est la pièce de jeu principale représentant la garçonnière de Vouivre (la salle à manger ou le salon de votre appartement) et la seconde est un lieu plus calme où les joueurs peuvent se retirer pour discuter à l'abri des oreilles indiscretes. C'est également dans cette seconde pièce que vous gèrerez les actions secrètes des joueurs. Si vous en avez la possibilité, essayer de décorer et d'agencer un peu la pièce en y mettant par exemple un ordinateur, quelques objets luxueux ou insolites, en tamisant la lumière. Pensez également à la musique d'ambiance. Vouivre n'est pas homme à apprécier les musiques modernes. Sa passion c'est l'opéra. Il aime tout spécialement le "Faust" de Gounod (un grand moment dans sa carrière démoniaque). Si vous pouvez vous procurer le disque, n'hésitez pas à le passer une fois au cours de la soirée.

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

* Photocopiez la feuille d'empreintes.

de la partie, accueillez les personnages en jouant votre rôle. Ne dites pas : "Salut Harry ! Ouah top canon ton gun !" mais "B'soir m'sieur. Oh, belle arme ! J'ai vu un film avec ma femme dans lequel un policier américain avait exactement le même pistolet, je peux ?". 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.

LES PETITS DÉTAILS PRATIQUES

Voici une liste de toutes les petites choses que vous avez à faire pour préparer la partie.

LES INDICES

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

* Photocopiez les indices que les joueurs découvriront en fouillant les bureaux de la UNE, 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 Bougeotte 1, signifie qu'il s'agit du premier indice qui sera trouvé dans le bureau de Bougeotte).

* Photocopiez les indices / coupures de journaux et collez-les dans les journaux appropriés que vous laisserez négligemment traîner dans la pièce de jeu (le Monde, La Tribune Desfossés, Le Nouveau Détective et Télérama).

* Photocopiez les indices informatiques et rangez-les dans votre dossier jeu.

* Photocopiez l'organigramme du Groupe Vouivre et accrochez-le dans la pièce de jeu.

* Photocopiez 10 Points Action en sus de ceux que vous devez donner aux joueurs. Cinq pour l'armoire du bureau de Bougeotte et cinq autres pour le tiroir du bureau de Lebeau. Ces derniers ont le coin supérieur gauche coupé, ce qui permettra à Angel de les reconnaître éventuellement comme étant les billets donnés à J-P Barillet par la CIA.

* Photocopiez le questionnaire 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.

Tous les indices doivent être rangés dans un dossier jeu que vous mettrez dans la seconde pièce. 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 durer environ cinq heures. Nous vous conseillons de prévoir un repas au cours de la soirée. Vu les circonstances, il est probable que le commissaire Salambo fasse venir des sandwiches ou, pourquoi pas, des pizzas !

Vous devez enfin vous procurer deux clefs identiques (une pour Lebeau, l'autre pour Bougeotte), un serpent en plastique et une "pierre précieuse" (pour le pouvoir de Caillot).

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 - en "temps réel", la confrontation se déroule de 22h30 à 3h30. Si vous organisez la partie dans l'après-midi, respectez simplement les intervalles qui séparent les événements.

19h00 - *Accueil des joueurs* par le commissaire Salambo. Salambo fouille tous les nouveaux arrivants pour vérifier qu'ils ne portent pas d'arme (il ôte les balles du revolver d'Angel). Puis, il prend les

empreintes des pouces droits (sur la feuille d'empreintes et sur les cartes d'identité ludique - cartes du FBI et de la CIA pour Angel - ainsi que sur les indices correspondants pour Carpette et Lebeau). Lorsque tous les joueurs sont présents, Salambo fait un petit discours dans lequel il expose la raison de cette confrontation (C.F. La méthode Salambo).

19h15 - *Distribution de la première série d'indices.*

20h00 - *Salambo fait apporter des sandwiches et des boissons pour tout le monde.*

20h30 - *Si Phelps porte son casque, il reçoit le premier message que lui envoient ses camarades du D.O.O.M. S'il ne porte pas son casque à cette heure là, il le reçoit à n'importe quel autre moment de la soirée, dès qu'il l'enfile.*

21h00 - *Salambo reçoit un coup de téléphone des services scientifiques qui lui annoncent que les premiers résultats des relevés d'empreintes effectués autour du cadavre de Depavane sont disponibles sur l'ordinateur central de la police. Jouez cette conversation à voix haute en étant assez clair pour que tous les joueurs comprennent ce qui se passe (ça fait partie de la méthode Salambo, il espère déstabiliser l'assassin). Pour vous faire appeler, vous avez deux possibilités : soit demander à un ami de vous rendre ce service, soit faire appel au service réveil téléphonique de France Télécom (une heure avant, composez * 55 * 2100 #, pour que le téléphone sonne à 21h00). A partir de ce moment, les joueurs qui peuvent pirater les fichiers du quai des Orfèvres ont accès aux empreintes découvertes autour du cadavre de Depavane.*

21h30 - *Si Phelps porte son casque, il reçoit le second message que lui envoient ses camarades du D.O.O.M. S'il ne porte pas son casque à cette heure là, il le reçoit à n'importe quel autre moment de la soirée, dès qu'il l'enfile.*

22h00 - *S'il ne vous l'a pas encore demandé, rappelez à Angel qu'il doit pousser le chauffage à fond pendant une demi-heure. Fermez les fenêtres et refusez d'entendre les protestations éventuelles. La technique vous semble originale et mérite d'être essayée.*

23h00 - *S'il ne l'a pas encore fait, rappelez à Lebeau qu'il est au bout du rouleau et que l'atmosphère tendue de la confrontation a achevé de l'abattre complètement. Il n'en peut plus et il doit tenter de se jeter par la fenêtre. Attention, pas d'imprudence tout de même. Il suffit qu'il ouvre la fenêtre et qu'il fasse son cinéma, point n'est besoin d'enjamber le rebord.*

23h45 - *Distribution des questionnaires.* Distribuez aux joueurs le questionnaire et donnez-leur un quart d'heure pour y répondre. Chacun pour soi...

0h00 - *Fin de la partie.* Ramassez les questionnaires et distribuez la feuille expliquant *le fin mot de l'histoire*. Dépouillez rapidement les réponses et annoncez les résultats. Il n'y a bien sûr aucun lot à gagner, l'essentiel étant de participer.

0h10 - *Applaudissements.* Les joueurs vous félicitent chaleureusement et applaudissent à tout rompre, les garçons vous tendent une main reconnaissante, les filles vous embrassent dans le cou, tout le monde exige que vous organisiez une autre Soirée Enquête la semaine prochaine, vous êtes le héros du jour. Merci qui



Un petit poker entre "l'infémal" trio de la UNE.

Dossier Joueur

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 langages sont indiqués. Vous pouvez vous en inspirer ou interpréter le rôle différemment si vous envisagez le personnage autrement (auquel cas, faites-le en accord avec l'organisateur).

Votre personnage poursuit sûrement des buts qui lui sont propres, ces buts spécifiques vous aideront beaucoup à jouer votre personnage, 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, quoi que vous fassiez au cours de la soirée, quoi que 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 et de plaisir.

Vous vous apercevrez que votre personnage entretient diverses relations avec les autres joueurs, 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 livrez 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.

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 des organisateurs, qu'il appartiendra de donner beaucoup de vie au scénario que nous avons écrit !

1 2

3 4

5 6

7 8

9 10

Lorsque cette soirée commence un crime vient d'être commis. Le coupable est l'un des joueurs. 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 à la soirée. N'hésitez pas à construire des intrigues avec d'autres personnages et à nourrir la soirée en rebondissements de votre cru.

Comment mener l'enquête ?

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

TE a un prétexte 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 les 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 trainant sous le divan, ou d'un article de journal, d'une lettre au vu et au su de tous, alors ouvrez l'œil ! 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, les organisateurs possèdent un dossier jeu dans lequel sont rangés des papiers importants, n'ouvrez jamais ce dossier.

De nombreux autres indices peuvent être obtenus par le biais d'actions simulées (par exemple fouiller une pièce qui existe dans le cadre du scénario mais pas dans celui de la soirée, fouiller des fichiers informatiques, etc...). Ces actions sont simulées

grâce au système des Points Action. Vous trouverez une liste de vos compétences propres sur votre feuille de personnage.

LE SYSTÈME DES POINTS ACTION

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

Dans le cadre de cette Soirée Enquête, les Points Action servent également à représenter l'argent que les joueurs ont à leur disposition, on considère pour cela qu'1 Point Action a une valeur de cent mille francs. Cet argent peut être employé pour corrompre des joueurs, acheter leur silence, les payer pour qu'ils accomplissent certaines actions pour votre compte...etc. Aucune transaction ne peut être simulée en cours de partie sans qu'elle donne lieu également à un échange de Points Action, ceci pour éviter que les joueurs ne dépendent trop légèrement des sommes astronomiques fictives !

Certains personnages peuvent être en quête d'argent et être prêts pour cela à vous soulager de votre capital de Points Action, soyez donc prudents : ne mettez pas tous vos Points Action dans la même poche, et sortez les avec beaucoup de discrétion car "l'occasion crée le larron".

1 2

3 4

5 6

7 8

9 10

On considère que tous les objets que vous portez sur vous au cours de la partie appartiennent réellement à votre personnage.

SIMULER UNE ACTION GRÂCE AU SYSTÈME DES POINTS ACTION

Les actions que vous pouvez simuler sont toutes mentionnées sur votre feuille de personnage, certaines de ces actions peuvent être effectuées par tous les personnages, d'autres sont spécifiques à quelques personnages, ou même à un seul d'entre eux.

Quelque soit l'action que vous désirez simuler, vous devez en référer à 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 les indications de l'organisateur car vous pourriez mettre en péril le déroulement d'un événement prévu.

Les conditions à remplir pour simuler une action sont spécifiées 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 remplissez toutes les conditions nécessaires à l'accomplissement de l'action. Au cours de cette Soirée

Enquête, l'organisateur est un policier corrompu et les Points Action que vous lui remettrez représentent une somme d'argent que vous lui payer afin qu'il vous laisse accomplir l'action que vous désirez entreprendre.

FOUILLER UNE PIÈCE

C'est une action commune à tous les joueurs et un bon moyen pour récolter de nombreux indices. Alors que la soirée ne se déroule que dans une pièce, l'action est sensée prendre place dans un lieu beaucoup plus grand, en l'occurrence l'étage supérieur d'un immeuble de bureaux (toutes les issues de cet étage sont bloquées par la police). 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 quelle pièce vous désirez fouiller. L'organisateur vous informera ensuite du nombre de points 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 après que vous lui ayez payé les Points Action demandés. Enfin vous devrez vous retirer quelques minutes (une ou deux) dans un 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 ait 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 un peu de délai avant de vous permettre de "fouiller une pièce".

La Fin

Un événement ou un signal de l'organisateur détermineront la fin de la Soirée Enquête, vous pourrez alors quitter votre

1 2

3 4

5 6

7 8

9 10

rôle (à grands regrets, cela va sans dire) et redevenir une personne plus ou moins normale. L'organisateur vous remettra alors un questionnaire dans lequel on vous demandera de livrer le fruit de vos investigations (qui est l'assassin, quel est le mobile du crime...). Il vous sera également demandé de choisir un autre joueur dont vous avez particulièrement apprécié la prestation. Toutes ces questions permettront de désigner le meilleur enquêteur de la Soirée (Maigret d'Or) ainsi que le meilleur comédien (Bobard d'Or). Ils gagneront tout deux le droit d'être acclamés et d'organiser la prochaine Soirée Enquête.

Ambiance, ambiance...

PROLOGUE

"Le Globe" 15 mars 1996.

QUATRE CADAVRES À LA UNE : le commissaire Salambo est envoyé au San Théodoros.

Le Commissaire Salambo, chargé de l'enquête sur les meurtres en série des journalistes de la chaîne de télévision " la UNE " a tenu hier soir une conférence de presse dans les locaux de l'ambassade de France au San Théodoros. C'est dans la petite église de Chinguiniquyo, un village du Sud San-Théodoros que, trois jours auparavant (le 12 mars 1995), le corps du journaliste Bruno Cahure avait été découvert par les partisans néo-Zappartistes dont notre confrère partageait l'existence depuis quelques semaines. D'après le commissaire Salambo, les circonstances de la mort du journaliste indiquent que son meurtrier serait bien celui que la presse à sensation a déjà surnommé le " boucher de la UNE ". Bruno Cahure a été abattu d'une balle de Beretta gym dans le dos (contrairement aux autres journalistes qui ont été tués d'une balle dans la tête), puis l'assassin a prélevé le foie de sa victime, comme ce fut le cas pour les meurtres de Mireille Dumasque, Jacques de Roswell et Jean-Claude Narcisse, tous trois journalistes sur la UNE. Rappelons qu'avant de se consacrer à la presse écrite pour des titres comme

le Monde Géopolitique et Charlo-Hebdo, Bruno Cahure avait lui aussi longtemps travaillé pour cette chaîne de télévision. Comme l'affirme E. Bougeotte le(la) directeur(trice) d'antenne de la UNE : " même si Bruno Cahure avait quitté la chaîne depuis huit ans, à travers lui c'est encore la UNE qui est meurtrie dans sa chair " .

On se souvient de l'émotion dans les médias quand le corps de la célèbre présentatrice de " Ras les Basques " avait été retrouvé dans sa maison de campagne, le vingt-trois novembre 1995. Nul ne pouvait alors se douter que le criminel réitérerait trois fois son geste, choisissant à chaque fois des journalistes et présentateurs de la UNE pour victimes. Le caractère répétitif et le rituel macabre (une balle dans la tempe à bout portant, et surtout l'ablation du foie) de ces quatre meurtres laisse bien sûr à penser qu'il s'agit là de l'oeuvre d'un déséquilibré du type " tueur en série ", d'autant plus qu'aucun motif " rationnel " ne semble pouvoir fournir ne serait ce qu'un début d'explication à ces quatre crimes. Néanmoins, ainsi que le souligne Salambo, le commissaire chargé de l'enquête, " une immense majorité de ce qu'on appelle les serial-killers souffrent de graves troubles psychologiques à caractère sexuel ou affectif, ce qui vraisemblablement ne correspond pas au responsable des meurtres des quatre journalistes ". En outre, si c'est souvent l'anonymat de leurs

1 2

3 4

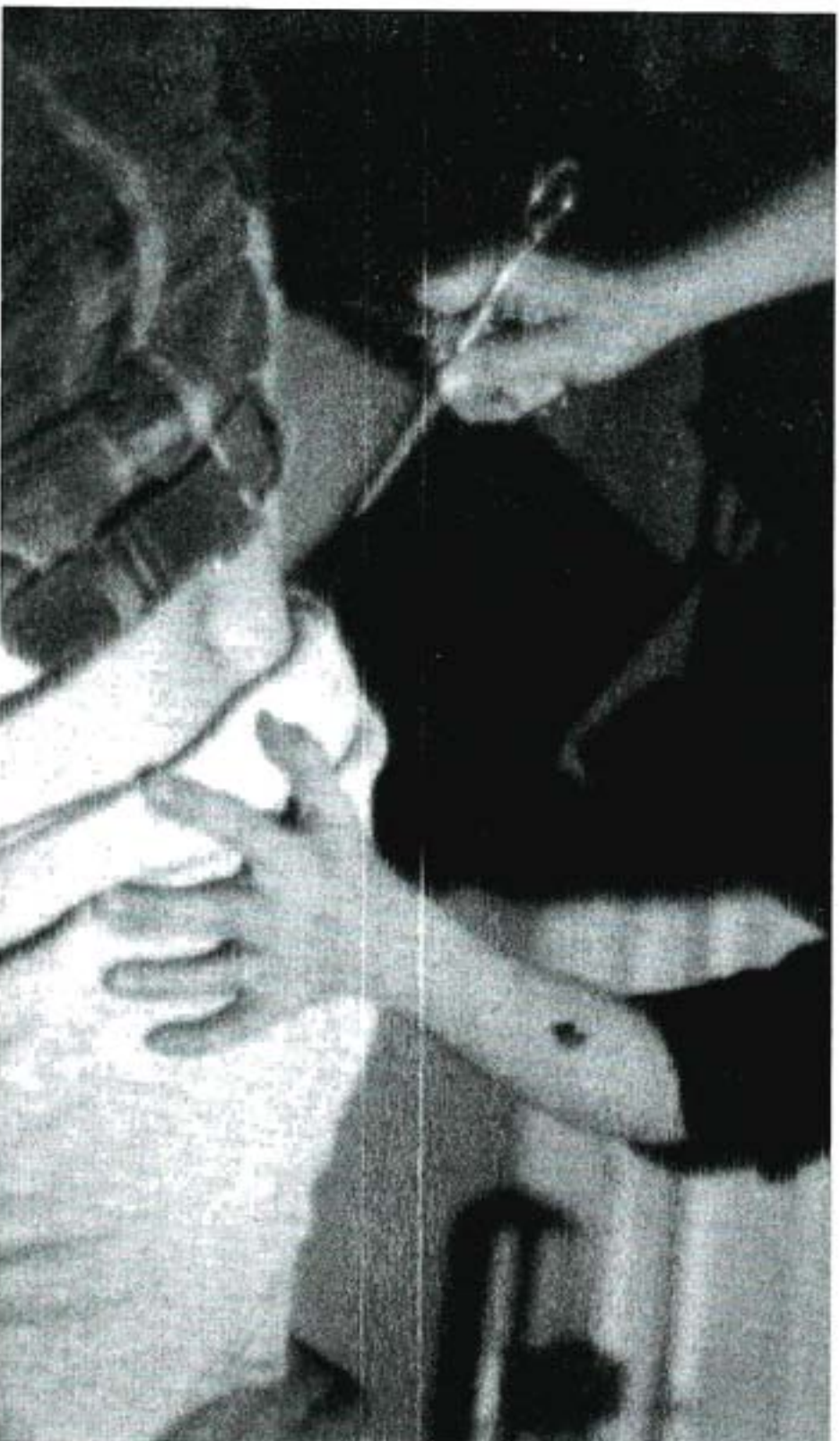
5 6

7 8

9 10

victimes et l'apparente irrationalité de leur choix qui protègent les tueurs en série, on se trouve ici en présence d'un criminel d'une intelligence supérieure et méthodique, capable de s'adapter à des circonstances délicates, et de surmonter les obstacles des mesures de sécurité ou de la distance géographique. Seul le meurtrier de Mireille Dumasque peut avoir été exécuté sans préparations particulières, et les nombreux impacts de balle retrouvés au domicile de la victime nous amènent à croire que cette dernière a résisté à son agresseur avant que celui-ci ne parvienne à coller le canon de son arme contre la tempe droite de sa victime. Le meurtrier de Jacques de

Roswell révèle une grande audace et un sens certain de la tactique : le choix du réveillon pour le moins animé de la Saint-Sylvestre au "No Limits", un club réputé pour la discrétion de ses "chambres particulières", une victime qui selon des indiscrétions policières était sous l'effet de l'alcool et de stupéfiants, tout cela tend à prouver que l'assassin connaissait bien les habitudes de sa victime. Les mesures de protection prises par la chaîne pour protéger ses journalistes n'ont nullement gêné l'assassin pour abattre Jean-Claude Narcisse (23 février 1996) que deux vigiles de la chaîne protégeaient pourtant en permanence. L'un des deux vigiles fut exécuté



Un extrait de la bande vidéo du meurtre de Jean-Claude Narcisse diffusée par la UNE.

et l'autre a disparu, un mandat d'arrêt international a d'ailleurs été déposé contre ce dernier que la police soupçonne d'avoir été le complice du meurtrier. Cette supposée complicité va à l'encontre de la théorie du tueur en série, puisque l'on sait que ce genre de criminel agit toujours seul. Toujours selon certaines indiscrétions policières, l'arme de ce crime serait bien un Beretta 9 mm mais pas celui qui fut employé contre les deux précédentes victimes. Enfin, le meurtre de Cahure est absolument incompréhensible. Retrouver le journaliste en reportage dans une région isolée d'Amérique centrale, qui plus est en proie à la guérilla, parvenir à l'abattre alors que celui-ci pouvait jouir de la protection des guérilleros armés et entraînés sur lesquels il effectuait un reportage, tout cela relève de l'exploit criminel et implique des moyens matériels et logistiques que l'on n'imagine pas être ceux d'un simple psychopathe.

Le commissaire Salambo a également profité de cette conférence de presse, pour confirmer l'absence de liens entre cette série d'assassinat et l'attentat meurtrier dont fut victime Philémon Piment d'Arverne il y a quelques jours. La police prend très au sérieux la revendication d'un groupuscule nommé "Département d'Opposition aux Offensives Maléfiques", qui avait déjà revendiqué le meurtre du célèbre industriel Jacques Calhouet, PDG

1 2

3 4

5 6

7 8

9 10

des usines Pijo, et qui a fait parvenir à la police un communiqué justifiant l'exécution du célèbre présentateur du vingt-heures de la UNE quelques minutes seulement avant que n'explode le véhicule de ce dernier. Dans son communiqué, le D.O.O.M. explique que " tous les démons qui, sous le masque de l'humanité travaillent à la corruption de notre planète, doivent être châtiés avec une sévérité impitoyable et biblique ". Selon le commissaire Salambo " il est vraisemblable que la folie entraîne la folie et que les meurtres sadiques de Mireille Dumasque, Jacques de Roswell, Jean-Claude Narcisse et Bruno Cahure aient inspiré le délire criminel et illuminé de ceux qui agissent sous le nom du D.O.O.M. "

Toute cette affaire serait suffisamment sulfureuse, si ne s'y était ajoutée la diffusion par la UNE d'extraits de deux cassettes vidéos sur lesquelles le meurtrier a filmé les meurtres de Jean-Claude Narcisse et de Mireille Dumasque. E. Bougeotte, à qui ont été envoyées successivement ces deux cassettes, a justifié la diffusion d'une partie de leur contenus par " le devoir inaliénable d'information pour lequel sont morts les éléments les plus valeureux de la UNE ". Selon E. Bougeotte, Narcisse et Dumasque auraient souhaité qu'il en soit ainsi. Cette décision de la chaîne a soulevé l'indignation de nombreuses personnalités du monde médiatique et politique.

Comme le souligne Serge Hamidi dans son éditorial du Monde Géopolitique " le comportement des dirigeants de la UNE est absolument irresponsable, dans la mesure où il cautionne et encourage le ou les meurtriers qui sont selon toute vraisemblance des " médiapathes " plus que des psychopathes. [...] il est absolument intolérable que le C.S.A tolère de tels déviations de la fonction journalistique, et le mutisme de cette institution fait voler en éclat ce qui lui restait de crédibilité quant à son indépendance face aux pouvoirs économiques et politique des puissants groupes de presse tels que le groupe Youivre. Dans une telle situation, le journalisme est vraiment coincé entre la folie meurtrière d'individus ou de groupuscules terroristes et le cynisme des patrons de presse. " (...)

T. B.

AVANT QUE LA SOIRÉE NE COMMENCE

Comme vous avez pu le lire dans l'article reproduit ci-dessus, il ne fait pas bon être journaliste sur la UNE ces temps derniers, et il ne fait pas bon non plus être dans les pompes du commissaire Salambo dont les

supérieurs exigent des résultats rapides et concluants. Aussi vous n'avez vraiment pas de chance de vous trouver sur les lieux du cinquième crime du " boucher de la UNE " et de devenir par conséquent un suspect qui -comme chacun le sait - est coupable tant qu'il n'a pas prouvé son innocence !

Ce soir du 10 avril 1996, vous vous trouvez pour des raisons spécifiées dans votre feuille de personnage quelque part à l'intérieur de l'immeuble qui sert de siège social à la UNE. C'est à 21 h 55 très précisément qu'H. Bourbe découvre dans un des ascenseurs de l'immeuble le cadavre encore chaud de Christophe Depavane, journaliste à la UNE. Il a reçu une balle dans la tête, une plaie béante révèle ses entrailles. Le foie a été arraché. A 21 h 56 le commissaire Salambo arrive dans les locaux de la UNE dont le périmètre est immédiatement bouclé. En moins d'une demi-heure, l'immeuble est fouillé de fond en comble par les services de police qui amènent au commissaire Salambo toutes les personnes qu'ils trouvent dans les locaux. Hormis les gardiens, huit personnes se trouvaient dans l'immeuble au moment du crime et vous êtes l'une d'elles. En dépit des protestations indignées et des menaces que ne manqueraient pas de proférer certaines personnalités " ramassées " au cours de la fouille de l'immeuble, Salambo vous rassemble tous les huit à l'étage supérieur, où

1 2

3 4

5 6

7 8

9 10

se trouve la garçonnière de Francis(Francine) Vouivre, patron(ne) tout(e) puissant(e) du groupe Vouivre et actionnaire majoritaire de la UNE. Calmement, le commissaire Salambo explique qu'il sait que le meurtrier de Depavane et des quatre autres journalistes est l'un d'entre vous et que personne ne quittera l'immeuble avant qu'il ne sache lequel. Il vous autorise à mener votre petite enquête sur les lieux, sous son contrôle, mais il interdit tout contact avec l'extérieur. Si l'assassin n'est pas découvert avant la fin de la soirée, vous ferez tous la une des journaux demain matin (sauf peut être ceux de Vouivre), en tant que suspects numéros 1. Votre honneur est en jeu !

LES HUIT SUSPECTS rassemblés par Salambo (l'organisateur) pour cette ultime confrontation sont :

- **FRANCIS(FRANCINE) VOUIVRE.**

Le (la) tout(e) puissant(e) patron(ne) du groupe Vouivre, actionnaire majoritaire de la UNE et patron, entre autre, d'U.F.O.C.O.M, le principal groupe de presse français. L'une des plus grandes personnalités de l'économie française (Richard Dassot Entreprise, Gerbais Valone, Vomi Nova, Révass Voyages, Assurances La Totale, Skunk Poulenc...).

On ne sait que peu de choses de F. Vouivre qui préfère contrôler les médias dans l'ombre qu'y apparaître.

- **ETIENNE (EMMANUELLE) BOUGEOTTE.**

Le (la) directeur(trice) d'antenne de la UNE. Journaliste pendant de nombreuses années il(elle) est aujourd'hui responsable des programmes et de l'information sur la UNE dont il(elle) est le numéro trois. E. Bougeotte traîne la réputation d'un directeur dur et exigeant.

- **PATRICK (PATRICIA) LEBEAU.** Le

(la) directeur(trice) de la chaîne est sur-nommé(e) " Monsieur(Madame) 50% " à cause de sa spécialité : le dégraissage de personnel et les gains de productivité. Il (elle) est le(la) numéro deux de la UNE.

- **HERVÉ(HENRIETTE) BOURBE.**

Le(la) président(e) du C.S.A. (Censure et Surveillance de l'Audiovisuel) a mené pendant longtemps une carrière politique, notamment comme sénateur R.P.R. (Regroupement des Provinciaux Réactionnaires). Bourbe est également le(la) président(e) d'un club de foot, le Vierzon Athlétique.

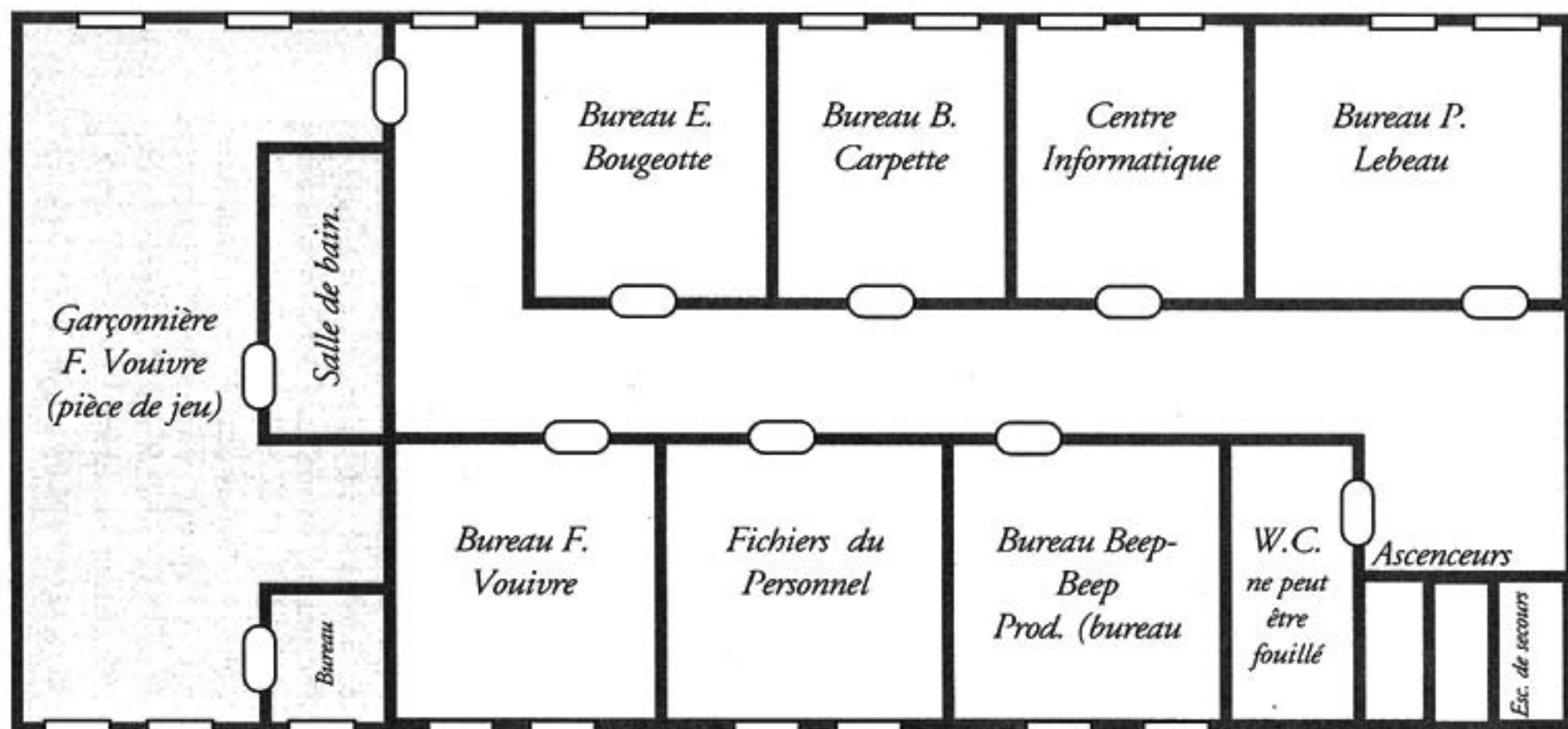
- **PHELPS.** Un(e) livreur(se) de pizzas présent dans les locaux au moment du meurtre.

-**HARRY(HARRIET) ANGEL.** Une personne avec un fort accent américain trouvé par les hommes de Salambo dans les couloirs de la UNE au moment de la fouille. Il prétend appartenir au F.B.I. et être un spécialiste des serial-killer.

- **GABRIEL(LE) CAILLOT.** Employé à la UNE au service du courrier. Délégué(e) syndical(e), il(elle) préparait une réunion des salariés au moment où le crime a eu lieu.

- **BERNARD (BERNADETTE) CARPETTE.** Self-made (wo)man très médiatique de l'économie française. Il(elle) est parvenu(e) récemment à pénétrer massivement le capital de la UNE. En sus de ses activités industrielles (Dégraillon, Abidas, La Vie Chère), Carpette est également député MRC (Maastrichtiens pour la Résurrection du Général) et président(e) d'un club de foot, l'Olympique de Monrélimar.



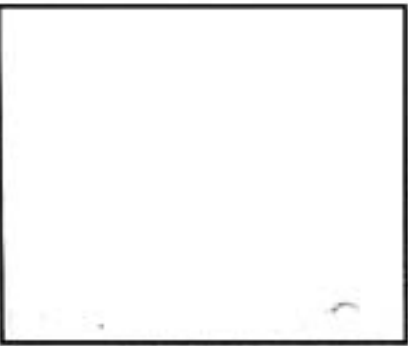


Carte d'Identité Ludique

République Française
Sans Peur et Sans Reproche

Nom :
Prénoms :
Sexe :
Date de Naissance :
Adresse :
Taille :
Poids :
Signes particuliers :
Date d'expiration de la carte :

Signature du joueur :
Signature de l'organisateur :

Empreinte du pouce droit : 

United States of America
Sans Peur et Sans Reproche
Federal Bureau of Investigation

Name :
Forname :
Sex :
Birthdate :
Department :
Game Master's signature:
Player's signature :

Fingerprint (right thumb): 

United States of America
Sans Peur et Sans Reproche
Central Intelligence Agency

Name :
Forname :
Sex :
Birthdate :
Department :
Game Master's signature:
Player's signature :

Fingerprint (right thumb): 

Feuille de personnage de :

Harry / Harriet Angel

VIOLENT, ORGUEILLEUX, SPEED

SA VIE, SON OEUVRE

Vous êtes à la fois inspecteur(trice) du FBI spécialisé dans la lutte contre les serial-killers et agent de la CIA, ou plutôt vous étiez, car vous avez été mis à la porte des deux institutions il y a de cela quinze jours. Depuis plusieurs mois, vous enquêtiez sur un dossier très sensible qui concernait un agent double français particulièrement trouble, Jean-Paul Barillet. La CIA soupçonnait Barillet d'être un agent triple et même quadruple. Vos recherches vous ont permis d'établir qu'il existait un lien entre Jean-Paul Barillet, agent de la DGSE, le Resplendissant Sun, gourou tout puissant de la secte SUN, et la première chaîne de télé française, la UNE.

En sus des fonds recueillis directement auprès de ses adhérents, Sun arrondit ses fins de mois grâce à un important réseau de prostitution aux multiples facettes : très nombreux bordels en Hollande et à Macao, reclasement des vieilles prostituées du réseau qui servent de victimes aux producteurs français des films TSR (Très Sales et Révoltant - les snuff movies sont des films vidéos proposant des scènes de meurtres, de viols ou de tortures à un public averti. L'originalité de ces productions très underground tient au fait que les victimes subissent réellement les sévices filmés), trafic de jeunes enfants à peine pubère... Vous avez clairement établi que la UNE, et plus généralement le groupe Vouivre, blanchissait l'argent sale de ce réseau, notamment grâce aux casinos que possède le groupe. Enfin, grâce à un ingénieux système mis au point par la CIA (les billets sont trempés dans un liquide faiblement radioactif - en termes de jeu, ils ont le coin supérieur gauche coupé), vous êtes parvenu à pister l'argent remis à Barillet en échange de ses informations et vous avez découvert que les enveloppes transitaient systématiquement par les locaux de la UNE...

Vous ignorez encore la raison exacte pour laquelle vous avez été licencié. Deux hypothèses plausibles sont à envisager. Première hypothèse, Jean-Paul Barillet a découvert qu'il était pisté et il est parvenu à convaincre la CIA que vous étiez en train de les doubler. Possible. Seconde hypothèse, la CIA commence à mal supporter vos méthodes d'inves-

tigation très particulières et l'agence a préféré se débarrasser d'un élément jugé trop turbulent. Votre technique, basée sur vos études de criminologie autant que sur votre expérience propre, consiste à déstabiliser les suspects par tous les moyens. Ça donne souvent de bons résultats, mais vos chefs ne sont que des ronds de cuir ramollis qui ne comprennent rien aux dures réalités du terrain.

Quoiqu'il en soit, vous n'êtes pas homme(femme) à abandonner si facilement la partie, et vous avez donc décidé de continuer votre enquête seul(e). Vous voulez la vérité et vous l'aurez. Mais méfiance, les sbires de la CIA sont partout et ils veulent votre peau !

VOUS RECONNAISSEZ

- F. Vouivre, le(la) patron(ne) de la UNE et tout puissant magnat de l'économie française.
- B. Carperre, affairiste et politiciard véreux.

AU MOMENT DU MEURTRE

Le soir du meurtre, vous êtes rentré par effraction au siège social de la UNE dans le but de fouiller les bureaux afin de découvrir la

1 2

3 4

5 6

7 8

9 10

nature exacte des liens qui unissent la UNE à Barillet et à SUN. Le moment était mal choisi puisque les locaux ont été entièrement bouclés après le meurtre de Depavane. Bad luck. Vous avez tenté de prendre la fuite mais le commissaire Salambo et ses hommes vous ont mis le grappin dessus. Difficile d'expliquer à ces minables de fromages qui puent les véritables raisons de votre présence sur les lieux. Alors, vous avez joué la carte de la coopération policière et vous avez annoncé à Salambo que vous étiez sur la piste de l'assassin. "Vous comprenez commissaire, ce salaud a déjà tué plusieurs personnes aux States (c'est faux). Voici ma carte, je suis en mission secrète pour le FBI. Grâce à nos moyens d'investigation beaucoup plus perfectionnés que les vôtres, je savais qu'il frapperai ce soir. Je ne peux pas vous en dire plus pour l'instant, mais faites moi confiance, je vous le livrerai bientôt pieds et poings liés." Ce bobard ne vous a pas empêché d'être emmené avec les autres suspects dans la garçonnière de Vouivre. Mais après tout, c'est un bon endroit pour poursuivre votre enquête.

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE

Vos objectifs pour la soirée :

- Découvrir ce qui relie Sun, la UNE (le groupe Vouivre en général) et Barillet.

- Trouver l'assassin des journalistes avant Salambo. C'est une question d'honneur.
- Montrer aux frenchies que vous êtes le meilleur.

COMMENT SE LA JOUER ?

Vous êtes d'un naturel excité et vos techniques d'investigation s'en ressentent. Votre rôle est particulièrement difficile à tenir sur la longueur car vous devez être sur les dents et sur les nerfs tout le temps. Pour vous, personne n'est à l'abri des soupçons. Voici quelques unes des méthodes que vous employez pour déstabiliser les autres et les pousser à la faute.

- Par surprise et par derrière, plantez votre gun (vidé de ses munitions par Salambo) sur la tempe du suspect en hurlant : "Fini de jouer rascal, je sais tout ! Alors tu vas parler sinon je change la couleur du papier peint !"

- Vous avez mis au point un questionnaire spécial dont vous êtes très fier (voir plus loin). Vous devez le tester au cours de la soirée sur toutes les personnes présentes, il vous donnera de précieux renseignements et vous aidera sans aucun doute à découvrir l'assassin. Lorsque vous interrogez quelqu'un, braquez lui une lampe dans les yeux et questionnez-le en prenant un air menaçant.

- Après deux heures de jeu, poussez tous les radiateurs de la pièce à fond, ou la musique, ou ouvrez les fenêtres s'il fait froid dehors. Une étude criminologique prouve que 89,3% des serial-killer sont extrêmement sensibles à la chaleur, à la musique forte et au froid. Essayez de convaincre Salambo de la pertinence de vos méthodes et observez les réactions.

- Imposer à quelqu'un de psychologique-ment fragile une partie de roulette russe dont l'enjeu est une information. C'est sans danger puisque votre chargeur est vide. Hurlez "bang !" au moment où il appuie sur la gâchette.

- N'oubliez pas de noter tout ce qu'on vous dit sur un calepin, pour faire professionnel. Si vous avez une calculatrice alphanumérique c'est encore mieux. Prenez un abominable accent américain, comparez tout le temps la France aux Etats Unis pour dire que chez vous c'est mieux, refusez de boire autre chose que du coca ou de la Budweiser, tapez-vous des poses de cow-boy marlboro, clope au bec et pouces dans le ceinturon, mâchez du chewing-gum.

- Pour le déguisement, inspirez-vous des séries B américaines. Un costard, des santiags, une paire de lunettes miroir, un Stetson, une boucle de ceinture en forme de tête de taureau et une cravate lacer, par exemple.

UNE

VOS RÉPLIQUES :

- Si quelqu'un vous cherche des noises, collez-le au mur et insultez le : "Qu'est-ce qu'y m'veux celui là avec son air con et sa vue basse ? T'es taillé dans un bâton de sucette, les mecs comme toi j'les casse en deux, j'leur taille la bite en copeaux et j'en fait des rillettes de couilles ! Allez, va jouer aux billes avec les gamins d'ta rue, j'combat pas dans la catégorie puceau..."

- "Sans les GI's à l'heure qu'il est vous mangeriez de la choucroute en écoutant du Wagner..."

VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES !

Avant d'accomplir une des actions décrites ci-dessous, vous devez faire appel à un organisateur qui vous exposera la marche à suivre.

- *Utiliser votre détecteur de mensonge biotronique* (2 Point Action)

C'est un petit gadget que vous avait fourni les laboratoires de la CIA. Il ressemble vaguement à une calculatrice de poche. La seule contrainte pour l'utiliser consiste à fixer une pastille spéciale, appelée polarisateur de stress, sur les vêtements de la personne que vous voulez tester (procurez vous des gommettes autocollantes de couleur). Ensuite, prévenez

un organisateur afin qu'il vérifie discrètement que la gommette est bien collée puis engagez la conversation avec votre victime. Au cours de la conversation posez une question précise à laquelle elle peut répondre par oui ou par non. L'organisateur vous indiquera ensuite si la personne a menti ou pas.

- *Accéder au fichier central de la Police française* (2 Points Action).

Voilà bien longtemps que la CIA connaît tous les codes qui protègent les fichiers informatiques du quai des Orfèvres...

- *Fouiller une pièce* (1 Point Action).

- *Crocheter un serrure* (1 Point Action).

Une des techniques de base de tout bon agent secret.

VOS ACCESSOIRES

Vous devez impérativement vous procurer ces objets et les porter sur vous au cours de la soirée.

Un gun le plus gros possible, le détecteur de mensonge biotronique, un petit canif pour crocheter les serrures. Le questionnaire, la carte du FBI et la carte de la CIA se trouvent dans votre dossier jeu.



UNE

FEDERAL BUREAU OF INVESTIGATION

Document confidentiel

Ce questionnaire est issu des dernières recherches en matière d'investigation policière et de criminologie. Il est destiné à provoquer des réactions émotionnelles fortes. La personne testée doit parler sans réfléchir et vous livrer les impressions qu'elle ressent aussitôt après l'énoncé de la question. Observez attentivement ses réactions après chaque question et notez le chiffre correspondant :

1 - La personne reste calme et répond posément.

2 - La personne hésite et répond nerveusement.

3 - La personne est très agitée et refuse de répondre

A - Vous avez la preuve que les démons ou les extraterrestres ont secrètement envahi la planète. Votre père et votre mère sont passés de leur côté. Comment réagissez-vous ?

B - Vous découvrez que votre patron a des pratiques sexuelles extrêmement douteuses. Il accoste les petites filles à la sortie des

écoles, fréquente les bars sado-maso et oblige sa femme à coucher avec des voyous. Qu'en pensez-vous ?

C - Quand vous étiez petit, vous avez trouvé une tortue dans le jardin. D'un coup de pied, vous la retournez sur le dos. Il fait chaud et elle va mourir. Pourquoi avez-vous fait cela ?

D - Vous êtes un fervent supporter d'une équipe de football américain. Lorsqu'elle gagne le superbowl vous êtes aux anges mais vous apprenez peu après que les joueurs de l'équipe adverse ont été payés pour perdre. Est-ce que vous continuez à défendre les couleurs de cette équipe ?

E - Vous êtes mariés depuis de nombreuses années et vous êtes très amoureux de votre femme. Un soir que vous rentrez chez vous plus tôt que prévu, vous la trouvez au lit dans les bras de votre meilleur ami. Que faites-vous ?

F - Vous êtes un chrétien pratiquant et vous ne ratez jamais une messe. Votre pasteur vous inspire la plus totale confiance, c'est un homme bon, vous écoutez ses prêches

avec attention et respect. Un jour, il est arrêté en flagrant délit de cambriolage. Est-ce que vous changez de religion ?

H - Vous jouez au poker avec des amis proches. Soudain, vous vous rendez compte que l'un d'entre eux triche. Quelle est votre réaction ?

I - Vous rentrez chez vous et vous surprenez votre fils en train de regarder une vidéo porno à la télé. Que faites-vous ?

J - Vous invitez votre flirt au restaurant. Le serveur se prend les pieds dans le tapis et renverse le plat de spaghettis bolognaise chaud sur votre costume tout neuf. Votre flirt est immédiatement pris(e) d'un terrible fou rire. Comment réagissez-vous ?

Dépouillement :

- **Majorité de 1** : la personne est normale.

- **Majorité de 2** : prévenez les services psychiatriques de l'Etat.

- **Majorité de 3** : arrêtez immédiatement la personne testée.

Feuille de personnage de :

Etienne /

Emmanuelle

Bougeotte

SADIQUE, TYRANNIQUE,
COLÉRIQUE

SA VIE, SON OEUVRE

Vous êtes actuellement le directeur d'antenne de la UNE. C'est l'aboutissement d'une longue carrière journalistique au cours de laquelle vous avez peu à peu gravité tous les échelons de la profession, toujours au service des journaux du Groupe Youivre. Vous avez tour à tour travaillé pour La Tribune Berrichonne, France Match, Images du Beau Monde, Le Livaro Magazine, avant de devenir rédacteur en chef de l'Observateur du Jeudi. C'est le poste que vous occupiez lorsque F. Youivre a fait appel à vous pour

prendre les commandes de la rédaction de la UNE, peu après sa privatisation. Vous avez toujours employé tous les moyens pour écraser les autres et vous faire valoir ; délations, coups montés, chantages comptent au nombre de vos techniques favorites et il n'y a aucune raison d'arrêter puisque ça marche. Votre force professionnelle tient dans votre conception visionnaire d'un journalisme moderne, tout entier tourné vers la recherche du sensationnel au détriment du véridique. La vérité n'intéresse personne, elle est compliquée, ennuyeuse et longue à expliquer.

Vous avez d'ailleurs poussé cette logique jusqu'au bout en montant secrètement une société de production de snuff movies appelée TSR (Très Sale et Révoltant) dans laquelle vous avez embarqué P. Lebeau, le directeur de la chaîne. Les snuff movies sont des films vidéos proposant des scènes de meurtres, de viols ou de tortures à un public averti. L'originalité de ces productions très underground tient au fait que les victimes (des clochards mais surtout de vieilles prostituées que vous achetez au Resplendissant Sun, le gourou tout puissant de la secte Sun, qui arrondit ses fins de mois grâce à un important réseau de prostitution) subissent réellement les sévices filmés. Bien évidemment, ces films sont totalement illégaux, mais la demande est forte, alors pourquoi se priver.

La vague de crimes touchant les journalistes vedettes de la UNE fut d'abord un choc terrible. Mais rapidement, vous vous êtes aperçu

que ces meurtres avaient un impact considérable sur l'audience : les émissions larvoyantes présentant les deux premiers morts comme des martyrs de la libre information battaient tous les records d'audimat et vous avez donc décidé de faire mousser l'affaire le plus longtemps possible, d'abord en organisant la protection très médiatisée des autres présentateurs importants, puis en donnant un petit coup de pouce à l'assassin...

Le 23 février 1996 au soir, en compagnie de votre "ami(e)" P. Lebeau, vous soudoyez grassement un des vigiles chargé de la protection rapprochée de Jean-Claude Narcisse, vous abattez le second, puis vous rendez le Beretta gmm à Lebeau qui se fait une joie de descendre l'infortuné. Caméra à l'épaule, vous ne perdez pas une miette de la scène, notamment lorsque Lebeau (masqué bien sûr) charcut le foie de Narcisse avec une paire de ciseaux. Le lendemain, vous glissez la cassette vidéo dans la boîte aux lettres de la UNE, à l'intention d'E. Bougeotte et le tour est joué. Le film est diffusé à l'antenne le soir même. Tous vos objectifs sont atteints : Narcisse, qui vous faisait chanter parce qu'il avait connaissance de vos snuff movies mange désormais les pissen-lits par la racine, l'audience remonte en flèche et vous êtes celui que le mystérieux serial-killer a choisi comme porte parole de ses crimes !

UNE

Devant le succès de cette diffusion, vous avez décidé de recréer et de filmer les autres meurtres (la technique moderne fait des miracles). Vous avez ainsi déjà diffusé le meurtre de Mireille Dumasque (toujours en vous adressant la cassette) et vous êtes en train de préparer le film présentant l'assassinat de Jacques de Roswell.

VOUS CONNAISSEZ

- B. Carpette, l'homme(la femme) d'affaire versé(e) dans la politique. Il(elle) a appris par J-C Narcisse que vous êtes à la tête des films TSR et vous avez été obligé de céder à un odieux chantage. Carpette veut devenir le patron de la UNE et grâce à vous, il est en train d'y parvenir. Les actions ont fortement chuté il y a quatre mois de cela parce que Vouivre avait annoncé une baisse probable des bénéfices de la chaîne, ce qui était faux. Les petits actionnaires ont vendu leurs titres en masse et le cours a chuté. Vouivre espérait racheter les actions pour son compte au bout de quelques jours mais vous avez vendu la mèche à Carpette qui a pu ainsi devancé Vouivre (c'est ce qu'on appelle un délit d'inités). Puisque Carpette est au courant de vos activités illicites et que vous l'avez déjà aidé à devenir le second actionnaire de la chaîne, vous avez décidé de jouer sa carte à fond dans l'espoir de l'accompagner dans son ascension.

- P. Lebeau. Le(la) directeur(trice) de la chaîne, complice du meurtre de Narcisse. Il appartient à un cercle très privé de joueurs de poker appelé l'As de Pique, regroupant les plus gros bonnets de la mafia et quelques industriels richissimes (dont Vouivre). Les réunions du cercle ont lieu dans une pièce cachée qui jouxte le bureau de Lebeau. Depuis peu, grâce à un ingénieux système de micro et de caméras cachés vous aidez Lebeau à tricher (des mini-caméras filment les cartes des adversaires de Lebeau et envoient l'image sur un écran qui se trouve dans votre bureau au moyen d'une oreillette discrète que porte Lebeau, vous l'informez ensuite des bluffs éventuels). C'est en le menaçant de tout dévoiler à ses partenaires que vous l'avez contraint à tuer Narcisse.

- F. Vouivre. Le(la) patron(ne) de la UNE. Il appartient également à l'As de Pique. Vos rapports sont très professionnels, surtout depuis que vous avez choisi de le doubler en misant sur la réussite de Carpette.

- G. Caillot. Le(la) délégué(e) syndicale de la chaîne. Sans doute la personne que vous méprisez le plus.

AU MOMENT DU MEURTRE

Vous avez passé la soirée dans votre salle de projection privée qui jouxte votre bureau à visionner les rush du film reconstituant la mort de Jacques de Roswell. C'est là que le commissaire Salambo vous a trouvé et vous a annoncé la mort de Depavane. Heureusement, vous avez eu le temps d'arrêter le magnétoscope avant qu'il n'entre dans la pièce, mais la cassette est toujours dans l'appareil...

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE...

Vos objectifs au cours de la soirée sont :

- Faire en sorte que personne ne découvre que vous êtes le patron des films Très Sales et Révoltants (TSR).
- Attirer les soupçons sur Lebeau.
- Aider B. Carpette à prendre la place de Vouivre et négocier votre appui pour qu'il vous nomme directeur de la chaîne.

UNE

1 2

3 4

5 6

7 8

9 10

COMMENT SE LA JOUER ?

Après ce que vous venez de lire, est-il encore utile de préciser que vous êtes une crapule de la pire espèce. Soyez médisant à souhait, mettez vous en colère à la moindre occasion, négociez toujours âprement vos informations ou votre aide, dites du mal de tout le monde (quitte à inventer ou à mentir), soyez cynique, semez la zizanie entre les gens et ne faites réellement confiance à personne. Une seule chose compte : vous.



Pour ce qui est du déguisement, un costume strict et noir s'impose, et pourquoi pas une paire de lunettes miroir. Prenez exemple sur les grands méchants high-tech des films hollywoodiens.

VOS RÉPLIQUES :

- "Ne vous fiez pas à ce type, il m'a dit qu'il savait beaucoup de choses sur vous et il compte bien s'en servir pour vous faire tomber !"
- "Seuls les plus forts survivent, c'est la loi de la nature."
- "Je vous écraserai comme une merde !"
- "S'informer fatigue. Il est plus facile de faire pleurer ou rire les téléspectateurs que de les faire réfléchir."

VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES !

Avant d'accomplir une des actions décrites ci-dessous, vous devez faire appel à un organisateur qui vous exposera la marche à suivre.

- *Pintrer les fichiers informatiques de la Police* (2 Points Action). Votre passion pour l'audiovisuel s'est rapidement muée en passion pour tout ce qui touche aux technologies

modernes, notamment l'informatique. Vous avez ainsi découvert un moyen de vous brancher sur les fichiers informatiques de la police, ça peut toujours servir.

- *Fouiller un pièce* (1 Point Action).

VOS ACCESSOIRES

L'organisateur de la Soirée Enquête vous remettra une clef en début de partie que vous devrez conserver précieusement sur vous. C'est la clef qui ouvre l'armoire de votre bureau. Elle contient toutes les cassettes des films TSR ainsi qu'une belle somme d'argent en liquide, fruit des dernières ventes des vidéos (500.000 francs soit 5 Points Action - vous n'avez pas le droit de les utiliser vous-même au cours de la soirée). Lebeau possède la même clef.

UNE

1 2

3 4

5 6

7 8

9 10

Feuille de personnage de :

Hervé / Henriette Bourbe

VULGAIRE, MÉCHANT,
RÉACTIONNAIRE

SA VIE, SON OEUVRE

Vous êtes le(la) président(e) du CSA (Censure et Surveillance de l'Audiovisuel). C'est là que vous finissez tranquillement une vie bien remplie, entièrement consacrée au service d'une certaine idée de la France. Fils(le) unique d'une riche dynastie d'industriels berrichons, vous avez hérité d'une immense fortune. C'est avec cet argent que vous avez monté la "Tribune Berrichonne", un petit journal régional qui connut un certain succès et qui fut vite racheté par F. Vouivre. Les quelques années passées à la tête

du journal vous ont permis d'acquérir une certaine réputation locale que vous avez décidé de mettre à profit pour vous lancer dans la politique. Elu sénateur sous l'étiquette du RPR (Regroupement des Provinciaux Réactionnaires) vous vous êtes toujours intéressé aux problèmes du journalisme et c'est donc tout naturellement qu'à la fin de votre second mandat vous avez accepté de devenir le président de France Radio, puis de la UNE. Votre mission était d'en préparer la privatisation et l'on peut dire que si la première chaîne nationale gagne aujourd'hui beaucoup d'argent c'est en grande partie à vous qu'elle le doit. La technique était simple : virer les vieux animateurs has been pour les remplacer par des animateurs vedettes achetés aux autres chaînes. Bien sûr, cela vous a valu quelques rancunes dans le milieu, mais on ne fait pas d'omelette sans casser d'œufs.

Journalisme mis à part, votre grande passion c'est le foot ! Il y a quatre ans de cela, vous avez racheté le Vierzon Athlétique dont vous vouliez faire une grande équipe. Sous votre impulsion et grâce à votre immense fortune vous êtes parvenu à faire de ce petit club de province une équipe d'envergure nationale. Après deux années de folle ascension, la saison 95 fut une véritable catastrophe : le club jouait de malchance, enregistrant défaite sur défaite malgré les nombreux joueurs internationaux que vous rémunérez grassement, et cela vous ne pouviez le supporter. Alors, plutôt que de perdre la face, vous vous êtes résolu à tricher. De nombreux clubs ont grand

besoin d'argent frais et de votre côté vous avez besoin de gagner... Le début de saison a donc vu le retour du V.A. dans le peloton de tête des clubs de division 1. Seule ombre au tableau, l'humiliante défaite par 6 à 0 en coupe d'Europe contre l'Olympique de Montélimar il y a trois semaines. Vous êtes d'autant plus furieux que vous aviez versé six millions de francs à son(sa) président(e), B. Carpette, pour que l'O.M. perde. Le pire, c'est que l'infâme Carpette a utilisé cet argent pour transférer dans son club deux de vos meilleurs joueurs, les célèbres Georges Ahouais et Jean-Pierre Poupin. Difficile dans ce genre d'affaire de faire valoir vos droits, puisque tout y est parfaitement illégal. Mais la vengeance est un plat qui se mange froid et vous trouverez bien un moyen de renvoyer sa politesse à Carpette.

Ah oui, un dernier détail. Vous ne devez pas votre réussite sociale qu'à vos propres aptitudes professionnelles. Les traditions occultes sont encore vivaces dans le Berry et votre grand-mère était ce qu'il convient d'appeler une sorcière (une vraie !). Elle vous a légué certaines de ses connaissances et vous n'avez jamais hésité à vous en servir lorsque le besoin s'en faisait sentir...

UNE

VOUS CONNAISSEZ

- B. Carpette, dont on a dit tout le bien que vous pensiez.

- F. Vouivre, le(la) patron(ne) de la UNE que vous connaissez bien. Il y a quelques années, il avait financé secrètement une de vos campagnes électorales. Le journaliste Bruno Cahure avait découvert le pot aux roses et avait dénoncé publiquement l'affaire. Vouivre était parvenu à étouffer le scandale à temps. La UNE est également le sponsor officiel du Vierzon Athlétique.

- P. Lebeau, le(la) directeur(trice) de la chaîne, auquel vous vendez régulièrement les grilles de programmes des autres

chaînes de télé, avant leur publication officielle bien sûr. Ce sont vos liens avec Lebeau qui vous ont poussé à ne pas interdire les odieuses diffusions des meurtres pendant le 20 heures.

- G. Caillot, le(la) représentant(e) syndicale de la UNE. En compagnie de ses camarades des Cellules Chrétiennes Combattant pour le Proletariat, cette petite vermine communiste a récemment organisé une descente musclée au "No Limits", un club très fermé spécialisé dans les plaisirs illicites, où vous aimez à vous rendre discrètement de temps à autres pour "décompresser". Il vous a surpris dans une des chambres capitonnées en grande tenue sadomaso en train de fouetter plusieurs jeunes filles nues. Cet espèce d'illuminé s'est alors auto-proclamé "bras armé de Dieu" et "instrument de la justice prolétarienne", il vous a administré le fouet pour pénitence de votre décadence bourgeoise et il est même allé jusqu'à vous prendre en photo !

AU MOMENT DU MEURTRE

Vous étiez dans le bureau de Lebeau auquel vous apportiez la grille confidentielle des programmes de France Télévision 2 pour les six prochains mois. Il devait vous remettre comme d'habitude une forte somme d'argent en liquide mais il a fait état

d'un contretemps financier pour différer le paiement (une fois que vous lui aviez donné la grille). Le ton est un peu monté. C'est la deuxième fois qu'il vous fait le coup et vous sentez le coup fourré. S'il ne vous paye pas ce qu'il vous doit ce soir (500.000 francs, euh pardon, 5 Points Action) vous n'aurez aucun scrupule à tout faire pour l'enfoncer.

C'est vous qui avez découvert le cadavre de Depavane dans l'ascenseur, alors que vous quiriez les locaux de la UNE. Vous avez poussé un grand cri d'horreur et vous avez immédiatement prévenu la sécurité.

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE...

Vos objectifs au cours de la soirée :

- Vous venger de Carpette.

- Trouver de l'argent par tous les moyens. Les fortes sommes versées aux clubs de foot vous ont mis sur la paille et vous ne supportez pas la honte d'une faillite. N'oubliez pas que Lebeau vous doit 5 Points Actions.

- Récupérer absolument la pellicule que détient G. Caillot.



COMMENT SE LA JOUER ?

Vous êtes l'image du provincial parvenu sans culture ni complexe. Soyez gras et vulgaire, pincez les fesses des filles en riant fort, racontez des histoires drôles toujours un peu cochonnes et jamais vraiment drôles, faites des calembours vaseux, ramenez toutes les conversations au foot, achetez quelques gadgets de mauvais goût dans un magasin de farces et attrapes et utilisez-les au cours de la soirée, mangez et buvez beaucoup et salement, rotez quand ça vous prend, essayez-vous le front avec un mouchoir blanc et fumez le cigare ! Vos options politiques sont claires : vous êtes un libéral attaché aux valeurs de la droite la plus réactionnaire et vous ne cachez pas certaines affinités intellectuelles avec les théories de Jean-Marie Lahaine.

La base de votre déguisement est un costume strict, un peu ringard si possible. Glissez un coussin sous votre chemise pour faire bedonnant et simulez un visage coupé avec du maquillage. Pour les filles, un tailleur, un sac à main et des bijoux de vieille bourgeoise, une permanente laquée et un maquillage criard s'imposent (suivez mon regard...).

VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES !

Avant d'accomplir l'action décrite ci-dessous, vous devez faire appel à un organisateur qui vous exposera la marche à suivre.

- *Fabriquer une dagde* - poupée d'envoûtement - (2 ou 3 Points Action)

Vous devez apporter avec vous une petite poupée de chiffon que vous utiliserez éventuellement (mais pourquoi s'en priver ?) au cours de la soirée pour envoûter un ou plusieurs autres personnages. Le fonctionnement est le suivant. D'abord, vous devez vous procurer quelque chose appartenant à votre future victime (sous le contrôle de l'organisateur). Si vous parvenez à lui prendre un cheveu ou une rognure d'ongle (bonne chance...), l'envoûtement ne vous coûtera que 2 Points Action. Sinon, vous pouvez également agir en lui dérochant un objet lui appartenant depuis longtemps et qui est imprégné par son fluide (carte d'identité ludique, mouchoir usagé...), mais dans ce cas, l'envoûtement vous coûtera 3 Points Action. Quand vous avez l'objet, vous devez l'accrocher à la poupée puis piquer cette dernière d'une épingle au foie - dans la tradition occulte, le foie est le siège de l'âme - en prononçant à voix haute et sans vous tromper la formule suivante (à apprendre par coeur) : "Maa Uma Cuma Ucuma Cucuma Cuma Sicy" (faire tout ça à l'abri des regards

indiscrets et sous la surveillance de l'organisateur). Vous avez alors le choix entre deux effets différents. Ou bien la personne envoûlée se jette au sol en hurlant : "Je suis possédé par le démon, c'est moi l'assassin, j'avoue, argh, oui, argh...". Elle redevient ensuite plus calme mais maintient sa confession pendant une demi-heure ("oui, c'est vrai je suis un salaud, j'ai assassiné tout ces braves types"). Ou bien elle se précipite vers une personne de votre choix et tente de l'étrangler ("Enc... j'vais te tuer !"). L'effort dure cinq minutes pendant lesquelles il faut maintenir l'envoûtement solidement, sinon il se lance sur la personne désignée et recommence à l'étrangler. A vous de choisir...

- *Fouiller une pièce* (1 Point Action).

VOS ACCESSOIRES

Une poupée de chiffon pour fabriquer la dagde.

UNE

Feuille de personnage de :

Gabriel(le) Caillot

ANGÉLIQUE, CONTESTATAIRE,
MARXISTE

VÉRITABLE IDENTITÉ

Vous êtes l'ange séraphin Elemiah.

SA VIE, SON OEUVRE

Vous êtes un ange, un vrai. Pas un haut respectable de la hiérarchie angélique, mais juste un petit séraphin envoyé en mission sur terre dans le corps de Gabriel(le) Caillot pour assister les hommes et les remettre dans le droit chemin du seigneur et de l'église catholique. Le pauvre Caillot avait été victime d'un grave accident et les médecins avaient annoncé sa mort clinique lorsqu'il reprit soudainement vie (au moment où vous preniez possession de son corps). Sa (votre !) première

phrase fut : "Je suis en mission pour le Seigneur !". Un réurrection véritablement miraculeuse. Votre action se cantonna d'abord à divers patronages et autres associations de jeunesse et vous commenciez à désespérer de jamais faire valoir vos compétences lorsque votre archange de tutelle vous affecta à une nouvelle mission, beaucoup plus intéressante. Les pontes du paradis ont remarqué une augmentation assez importante du nombre de suicides parmi le personnel de France Télévision Un. Le suicide est un péché mortel et toutes les âmes de suicidés sont promises à la damnation éternelle. Votre travail consiste désormais à trouver l'origine de ces suicides afin de remédier rapidement au problème. Voilà donc trois ans maintenant que vous travaillez à la UNE, au service du courrier. Dès votre arrivée, vous avez monté la première organisation syndicale, affiliée à la Confédération Nationale des Travailleurs Chrétiens, dont vous êtes le délégué pour la chaîne. Selon vous, les conditions de travail exécrables des employés de la UNE expliquent en grande partie les nombreux suicides. Les salariés tra-

vailent trop, le stress est permanent et la direction encourage le personnel à s'entre-déchirer pour franchir les échelons.

De réunions syndicales en forums de réflexion, vous faites peu à peu passer votre message qui tient en trois mots : autogestion, concertation, action. Les moyens que vous choisissez pour parvenir à vos fins sont d'ailleurs assez souvent musclés. Le Christ lui-même n'a-t-il pas fait preuve d'une certaine violence pour abattre les étals des marchands du Temple ? Le règne de l'argent-roi est le règne du démon et les capitalistes sont les marchands des temps modernes. Face à eux, le prolétariat n'a que bien peu d'armes ; les baffes, l'intimidation, le chantage constituent selon vous les seuls moyens de faire valoir les droits des plus démunis, qui sont le véritable peuple de Dieu. Vos idées gauchistes et votre action militante ne sont bien évidemment pas très bien perçues par les dirigeants de la chaîne et tous les moyens sont bons pour vous pousser à abandonner la lutte : bureau vidé de son contenu, ordinateur en panne, salles de réunions toujours indisponibles, retenues sur salaire au moindre retard... Mais plus les pressions se font insistantes plus vous avez l'assurance d'être sur la bonne voie.

Vous militez au sein de nombreux groupuscules de chrétiens de gauche qui ont pris conscience de la décadence de notre société et qui veulent agir pour préparer le grand soir. Vos camarades les plus fidèles sont ceux des Cellules Chrétiennes Combatrantes pour le Prolétariat. Mais vous ne ménagez pas vos efforts et vous vous battez sur tous les fronts. Ainsi, il y a quinze jours, vous avez envoyé sous la signature mystérieuse de "l'ange Gabriel", un petit message sur la E-Mail Internet du DOOM, un groupe de jeunes gens qui se bat contre les démons. Ils ont déjà éli-



miné Jacques Calhouet, le patron des usines Pijo, alias Azicath, démon majeur de la destruction et lieutenant d'Asmodée, l'ange exterminateur, ainsi que Philémon Piment d'Arverne, l'ex présentateur vedette du JT de la UNE, mieux connu aux enfers sous le nom d'Asabane, démon mineur de la médisance et lieutenant de Bélial, le prince de la perfidie. Ils ont l'un et l'autre brûlés vifs dans l'explosion de leur voiture. Du beau boulot ! Néanmoins, la destruction du corps d'un démon ne renvoi pas son esprit dans les limbes et vous avez donc communiqué au DOOM le moyen d'y parvenir. Il faut réciter trois fois la formule "Sicy Cuma Cucuma Ucumma Cuma Uma Maa" à voix haute et sans se tromper, puis dire "Au nom du Père, du Fils et de l'Esprit-Saint, je te chasse. Vade retro (nom du démon)", en pointant un crucifix dans la direction de la bête. Le seul problème consiste à trouver le nom du démon. Mais vous savez qu'une Loi divine datant du Déluge impose aux démons de toujours laisser aux hommes un moyen de découvrir leur nom infernal. Dieu pense à tout...

VOUS CONNAISSEZ

- Francis / Francine Vouivre, le(la) président(e) de la chaîne. Vous vous êtes toujours senti très mal à l'aise en sa présence, sans jamais savoir vraiment pourquoi. Il est trop aimable et souriant pour être honnête. A vos yeux, il symbolise tout ce que le patronat capitaliste a d'inhumain et de vil.

- Patrick / Patricia Lebeau, le(la) directeur(trice) de la chaîne. Il fut embauché par Vouivre pour "dégraisser" l'entreprise, autrement dit pour licencier à tour de bras. Vous avez souvent affaire à lui

dans le cadre de vos activités syndicales. Vous lui avez notamment fait parvenir une lettre incendiaire, dans laquelle vous vous insurgiez contre le traitement ouvertement pro-gouvernemental des reportages et des émissions au moment des grèves de décembre 95. Il n'a même pas jugé utile de vous répondre. Vous le détestez, ce qui n'est pas très chrétien, et il vous le rend bien.

- Etienne / Emmanuelle Bougeotte, le(la) directeur(trice) de l'antenne. Sans doute le principal responsable du climat détestable qui règne parmi les employés de la UNE. Il martyrise ses subordonnés et ses crises de colère sont célèbres. Pour vous, c'est le diable incarné.

- Hervé / Henriette Bourbe, le(la) président(e) du CSA (Censure et Surveillance de l'Audiovisuel). Avec quelques uns de vos amis militants des Cellules Chrétiennes Combatant pour le Proletariat, vous avez récemment organisé une descente au "No Limits", un club très privé où se réunissent des bourgeois décadents amateurs de plaisirs illicites. Vous avez entièrement ravagé le club et dans une des chambres capitonnées vous avez découvert H.Bourbe en grande tenue sado-maso en train de fouetter plusieurs prostituées. Vous avez retourné le fouet contre lui (il l'a bien cherché) et vous êtes fait une joie de le prendre en photo, ça peut toujours servir.

AU MOMENT DU MEURTRE

Vous n'avez pas quitté les bureaux de la Une avec les autres employés car vous avez une réunion de cellule à préparer et vous voulez finir de rédiger

les Accords d'Entreprise, que vous appelez ironiquement "votre pacte avec les démons". Vous avez passé toute la soirée dans votre bureau sans voir personne et vous avez été très surpris lorsque le commissaire Salambo vous a annoncé la mort de Depavane. Malheureusement, vous n'avez aucun alibi puisque vous étiez seul au moment du crime.

On ne peut pas dire que vous regrettiez réellement la mort de Depavane, ce qui vous ne empêche pas de dire une petite prière pour son âme qui doit bien être en enfer à l'heure qu'il est. Vous aviez eu quelques mots avec lui au moment des grèves de décembre 95 ; d'insultes en menaces, la tension était montée et vous lui aviez collé votre plus belle droite dans les dents. Narcisse avait tenté de s'interposer et dans l'élan il s'était mangé le gauche. Deux d'un coup !

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE...

Vos objectifs pour la soirée sont :

- Obtenir les meilleures conditions de vie pour vos camarades afin de prévenir de nouveaux suicides. Vous avez d'ailleurs élaboré les nouveaux "Accords d'Entreprise" régissant les relations entre les dirigeants et les salariés de la UNE que vous devez faire signer à Bougeotte, à Lebeau et à Vouivre. Utilisez tous les moyens pour les y contraindre.

UNE

- Utiliser la photo compromettante de Bourbe pour faire pression sur lui (il sait que vous la possédez). A vous de déterminer quel est l'objet du chantage.

- Vous disculper du meurtre (en chargeant vos patrons ?).

Comment se la jouer ?

Vous êtes le résultat d'une symbiose réussie entre l'abbé Pierre et Arlette Laguiller. Au XXème siècle, l'action chrétienne est nécessairement marxiste. Aucune autre théorie politique ne place le bonheur et la fraternité entre les hommes au nombre de ses préoccupations premières. Echafauder une théorie politico-religieuse cryptomaxxiste d'inspiration évangélique qui tienne la route et défendez-la bec et ongles (le Christ est le premier communiste, c'est bien connu). Dire "camarade" lorsque vous adressez la parole à quelqu'un (vous pouvez de temps à autre laisser échapper un "mon fils"), soyez virulent dans vos propos, ne ratez jamais une occasion de vous opposer à un de vos trois patrons (Vouivre, Lebeau et Bougeotte), citez la Bible (particulièrement l'Apocalypse de St Jean qui est votre texte favori) et le Manifeste du Parti Communiste. Pour le look, rien de plus facile : un sous-pull en jersey ou un pull à col roulé seventies, un pantalon en velours

élastique ou un jean bleu avec un pli de repassage, une croix en bois genre new age, une casquette de mimile ou un bérêt.

VOS RÉPLIQUES :

- "Un coup de poing dans la gueule n'a jamais tué personne."

- "Camarades, l'heure du grand soir est venue et son carillon vengeur sonne le glas des oppresseurs capitalistes ! Unissons-nous mes frères, et ensemble, libérés de tous les péchés bourgeois, nous gagnerons notre salut révolutionnaire !" "

- "Je suis en mission pour le Seigneur..."

VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES !

Attention, votre condition angélique vous impose de ne jamais mentir (par contre vous pouvez vous taire...)

- *Connaitre le plus grand péché d'une personne* (2 Points Actions). Pour y parvenir, il faut que votre interlocuteur accepte d'abord de vous ouvrir son coeur. En présence d'un organisateur auquel vous aurez discrètement demandé d'écouter la conversation, adressez-vous ainsi à la personne que vous désirez sonder : "Camarade (ou mon fils), la vie est bien difficile quand on n'a pas la conscience tranquille. Je peux vous aider, si vous acceptez de vous confier à moi. Le voulez-vous ?" Il suffit que le mot "oui" soit prononcé dans la réponse pour que

le pouvoir fonctionne. (Ex : "Euh, c'est à dire que oui, mais je n'ai rien à me reprocher..."). Retournez voir l'organisateur qui vous livrera l'information.

- *Discerner la vérité du mensonge* (2 Points Actions). En présence de l'organisateur, posez une question simple à un autre personnage et laissez-le répondre. Quelques instants plus tard la personne restée crachera un caillou ou une vipère (en plastique !) si elle a menti et une pierre précieuse si elle a dit la vérité.

- *Fouiller un piège* (1 Point Action).

- *Crocheter une serrure* (1 Point Action)

Les bourgeois ne vous ouvrent que très rarement leurs portes alors il a bien fallu apprendre à se débrouiller tout seul.

VOS ACCESSOIRES

Vous devez impérativement vous procurer ces objets et les porter sur vous au cours de la soirée.

L'humanité (ou le Manifeste du Parti Communiste) dans une poche et la Bible dans l'autre. Les Accords d'Entente que vous devez faire signer aux dirigeants de la UNE (document inclus dans votre dossier jeu). Une pellicule photo sur laquelle se trouve la photo de Bourbe en tenue sado-maso. Un petit canif pour crocheter les serrures.

UNE

Confédération Nationale des Travailleurs Chrétiens

Accords d'Entreprise régissant les relations entre les dirigeants et les salariés de la UNE.

Attendu que l'histoire de toute société jusqu'à nos jours n'a été que l'histoire de luttes de classes,

Attendu que les deux classes ennemies s'appellent aujourd'hui bourgeoisie et prolétariat,

Attendu que les Evangiles nous commandent de nous aimer les uns les autres,

Attendu que la lutte entre les deux classes s'achève toujours soit par une transformation révolutionnaire de la société toute entière, soit par la destruction des deux classes en lutte,

Attendu que les deux classes, représentées ici par E. Bougeotte, P. Lebeau et F. Vouivre pour la bourgeoisie et G. Caillot pour le prolétariat, ne désirent pas leur destruction mutuelle et souhaitent respecter les commandements divins,

Il a été décidé que la voie de la transformation révolutionnaire s'imposait. Les cadres de cette transformation sont les suivants :

- Tous les employés de la UNE, dirigeants et salariés, toucheront le même salaire, fixé à 10.000 francs par mois. Les augmentations sont votées en assemblée générale par tout le personnel.

- Les décisions artistiques, commerciales et financières des dirigeants de la UNE seront soumises à l'approbation des comités prolétariens de gestion constitués par les salariés de la UNE.

- Les dirigeants sont révocables à tout moment après un vote de l'ensemble des comités prolétariens.

- Le bénévolat sera dit avant chaque repas à la cantine et on procédera à une lecture de la Bible pendant les repas.

- Le catéchisme est obligatoire pour tous une fois par semaine, ainsi que la confession une fois par mois.

- Un portrait de Karl Marx et de Sa Sainteté le Pape seront accrochés dans tous les bureaux.

Fait à le

E. Bougeotte, P. Lebeau,

F. Vouivre, G. Caillot,



Feuille de personnage de :

Bernard / Bernadette Carpette

MYTHOMANE, SCHIZOPHRÈNE,
CHARMEUR

SA VIE, SON OEUVRE

Toutes nos félicitations, vous êtes l'assassin ! Enfin, les images ne sont pas très claires dans votre tête mais vous souvenez en avoir assassiné au moins quatre : Dumasque, Roswell, Depavane et Cahute. Pour Narcisse, vous n'avez aucun souvenir mais tout cela est tellement flou qu'il ne faut jurer de rien. Comment pouvez-vous être le mystérieux serial-killer tueur de journalistes sans en avoir la certitude absolue ? Tout simplement parce que vous êtes gravement malade depuis longtemps et qu'il vous arrive fréquemment de

faire des choses que vous oubliez ensuite. C'est d'ailleurs ce qui c'est passé pour les quatre assassins : vous avez la certitude d'être le coupable mais vous ignorez réellement pourquoi vous les avez tué et les circonstances des meurtres sont extrêmement nébuleuses. Votre schizophrénie mythomane à tendance sadique vous a d'ailleurs valu de connaître pendant plusieurs années les joies de l'hôpital psychiatrique, mais vous avez mis fin au traitement depuis que vous vous êtes lancé dans la vie publique.

Vos activités sont nombreuses. Vous possédez plusieurs entreprises (La Vie Chère, Abidas, Dégraillon) rachetées alors qu'elles étaient au bord du dépôt de bilan. Vous êtes le président d'un club de foot, l'Olympique de Montélimar, qui vole de victoire en victoire depuis que vous l'avez repris en main (le dernier match de coupe d'Europe fut remporté contre le Vierzon Athlétique par 6 à 0 !). Vous venez d'ailleurs de racheter au V.A. deux de ses meilleurs joueurs, Georges Ahouais et Jean-Pierre Poupin, ce qui n'a pas du faire très plaisir à son dirigeant, H. Bourbe. Une question se pose d'ailleurs à propos de ce transfert : vous ne parvenez absolument pas à vous souvenir comment ni où vous avez trouvé les millions nécessaires ! Vous avez également été élu député de la Drôme sous l'étiquette du MRC (Mastrichtiens pour la Résurrection du Général). Enfin, et depuis peu, vous êtes le second actionnaire de la UNE. On peut dire que sur ce coup là vous avez bien goupillé votre affaire. Grâce à une

indiscrétion de feu Jean-Claude Narcisse (une vieille amitié vous liait l'un à l'autre car vous aviez animé ensemble plusieurs talk-show télévisés sur les entreprises), vous avez appris qu'E. Bougeotte, le directeur d'antenne de la UNE, était également le patron des films TSR (Très Sale et Révoltant), une société de production de snuff movies. Les snuff movies sont des films vidéos proposant des scènes de meurtres, de viols ou de tortures à un public averti. L'originalité de ces productions très underground et totalement interdites tient au fait que les victimes (des clochards, des prostituées...) subissent réellement les sévices filmés. Vous avez marchandé votre silence en exigeant de Bougeotte qu'il vous aide à devenir le patron de la UNE (un rêve d'enfant). En décembre 95, les actions de la UNE ont soudainement chuté après une déclaration de Vouivre, dans laquelle il annonçait de très mauvais résultats pour l'année. Bougeotte vous a alors prévenu qu'il s'agissait d'un coup monté par Vouivre qui comptait racheter lui-même les titres après quelques jours de baisse. Vous l'avez donc grillé sur le poteau. Vouivre a du en avaler sa cravate.

Reste un problème. Pourquoi, même si vous ne contrôlez pas vraiment vos "crises", avez-vous choisi inconsciemment de tuer ces quatre (ou cinq) journalistes, et spécifiquement ceux-là. La seule raison plausible est que

UT

1 2

3 4

5 6

7 8

9 10

AU MOMENT DU MEURTRE

Vers 20h00, vous recevez un coup de fil de Vouivre qui vous demande de venir à la UNE pour régler quelques affaires urgentes. Vous arrivez vers 21h00 et vous montez immédiatement dans votre bureau où vous appelez Depavane en lui demandant de vous rejoindre. Puis, vous vous dirigez vers le bureau de Vouivre. Il vous accueille aimablement, vous présente plusieurs contrats et vous entretient de choses et d'autres concernant l'avenir de la chaîne, ce qui ne manque pas de vous étonner. Après trois quart d'heure de conversation, Vouivre vous dit qu'il désire prendre un peu de repos dans sa garçonnière et vous raccompagne jusqu'à votre bureau pour que vous puissiez étudier les contrats tranquillement. Dès que Vouivre disparaît au bout du couloir, mu par une force étrange, vous vous précipitez vers le parking et vous interceptez Depavane au moment où il pénètre dans l'ascenseur qui mène aux étages. Avant que le journaliste ait le temps de dire un mot, vous lui tirez une balle dans la tête puis vous lui sectionnez le foie avec un couteau. Votre crime accompli, vous regagnez votre bureau où vous vous lavez les mains en hâte et c'est là que Salambo vous trouve et vous annonce la mort de Depavane.

vous détestiez la plupart d'entre eux (sauf Narcisse). Vous étiez d'ailleurs en procès contre Dumasque et Depavane pour diffamation. Mais ce ne sont là que deux affaires parmi les 10 ou 15 sur lesquelles planchent vos avocats en permanence. Alors...

VOUS CONNAISSEZ

êtes installés dans les locaux en tant que second actionnaire. Mais ce vieux débris ne vous fait pas peur.

- E. Bougeotte, le(la) directeur(trice) d'antenne de la UNE. Après le chantage auquel vous l'avez soumis, il doit vous en vouloir à mort, alors méfiance... Reste l'épée de Damoclès TSR que vous pouvez toujours faire planer au dessus de sa tête s'il se montre trop remuant.

- P. Lebeau, le(la) directeur(trice) de la chaîne. Vos rapports sont uniquement professionnels.

- H. Bourbe, le(la) président(e) du CSA (Censure et Surveillance de l'Audiovisuel) et patron(ne) du Vierzon Athlétique. Après le transfert de Georges Ahouais et de Jean-Pierre Poupin, il doit lui aussi avoir une dent contre vous. Il cherchera sûrement à vous embrouiller, ne vous laissez pas faire !

- G. Caillot, le(la) délégué(e) syndical de la Confédération Nationale des Travailleurs Chrétiens. Un looser.



UNE

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE...

Vos objectifs pour la soirée :

- Vous disculper des meurtres en chargeant Vouivre dans le but de prendre sa place.
- Comprendre ce qui vous arrive.
- Être aimé de tout le monde.

COMMENT SE LA JOUER ?

Sous votre apparence d'homme d'affaires branché à qui tout réussit et toujours heureux de vivre, vous êtes rongé par la peur. Vous assassinez des gens sans savoir pourquoi. Une force vous habite qui vous pousse à commettre des crimes odieux et rien ne semble pouvoir empêcher cette force d'agir en vous, à votre insu et contre votre propre volonté. Plusieurs fois, vous avez tenté de mettre fin à vos jours pour que le cauchemar cesse, mais vous êtes trop lâche pour aller jusqu'au bout. Pour interpréter Carpette, jouez crescendo au fur et à mesure que la soirée avance. Au début, soyez enjoué, ouvert, souriant, blagueur, inventez des histoires abracadabrantes pour vous faire mousser, parlez de foot et de

politique (prenez exemple sur le vrai Carpette). Vous avez des solutions miracles pour résoudre le chômage et les problèmes de la crise. Parlez de vous à la troisième personne en disant "nanard" ou "nenette" (si vous êtes une fille); appelez les autres "coco". Plus la soirée avance, plus vous vous renfrognez et plus vous devenez nerveux. Un rien vous met en colère, vous tamponnez mécaniquement votre front en sueur, vous riez nerveusement, vous menacez d'intenter un procès à ceux qui vous accusent. La crise sociale est trop forte, les chômeurs trop nombreux, on court à la catastrophe. Un avenir noir se dessine et personne n'y pourra rien changer.

Votre costume doit suivre la même évolution. Portez un costard cravate (ou un tailleur pour les filles) impeccable et très branché, et laissez-vous aller à mesure que la soirée avance. Dénouez la cravate, enlevez vos chaussures, tombez la veste, mettez vos doigts dans le nez, grattez-vous sous les aisselles...

VOS RÉPLIQUES :

- "C'est simple mon coco, tu engages tous les chômeurs et tu montes des équipes de foot. Tu organises le mega-championnat donc mega-sponsors et donc mega-thunes. Encore un bon plan à Nanard !".

- "Il en a marre Nanard" ou "Ras la casquette, Nénette".

VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES !

Avant d'accomplir une des actions décrites ci-dessous, vous devez faire appel à un organisateur qui vous exposera la marche à suivre.

- Fouiller une pièce (1 Point Action).
- User de votre charme magnétique (2 Points Action)

Vous avez déjà remarqué que vos sourires colgate et votre apparence bonhomme pousse les gens à vous faire la plus totale confiance. Prévenez un organisateur que vous souhaitez user de votre charme magnétique sur un des joueurs, puis passer une dizaine de minutes en sa compagnie et sortez le grand jeu. Pendant la demi-heure qui suit, la victime du charme ne dira plus de mal de vous et prendra même votre défense si vous êtes inquiété.

UT

1 2
3 4
5 6
7 8
9 10

Feuille de personnage de :

Patrick / Patricia Lebeau

NÉVROSÉ, JOUEUR,
EGOCENTRIQUE

SA VIE, SON OEUVRE

Vous êtes le directeur de UNE. Tout droit sorti d'HEC (Hégémonie Economique Capitaliste) vous êtes un pur produit du système que vous avez toujours servi fidèlement et qui vous le rend bien. Surnommé "monsieur 50%" par la presse depuis plusieurs années, vous vous êtes fait une spécialité du "dégraissage" d'entreprise, autrement dit du licenciement à tour de bras. Depavane était d'ailleurs sur votre liste noire des employés en instance d'expulsion ; ses émissions n'intéressaient plus le public et le public a toujours rai-

son. C'est cette réputation d'homme sans complexe ni conscience face aux dures lois du marché qui vous a valu d'être choisi par F. Vouivre lors de la privatisation de la UNE pour en devenir le directeur. Il avait d'ailleurs déjà fait appel à vos services précédemment pour remettre à flot certaines des entreprises de son groupe (Gerbaix-Valonne, Triathlon, Vouivre travaux Publiques...).

Depuis que vous travaillez pour la UNE, votre existence jusqu'alors facile et dorée, prend peu à peu des allures de cauchemars. Lentement, vous avez glissé sur la pente savonneuse de l'illégalité et du vice, et vous vous sentez incapable de faire marche arrière.

Le premier pas vers le côté obscur fut votre entrée au sein d'un cercle de jeu très fermé, l'As de Pique, où se réunissent tous les gros bonnets de la pègre et quelques industriels richissimes. C'est F. Vouivre qui vous y a introduit. Les sommes qui y sont jouées sont souvent colossales et vous avez beaucoup perdu. Un jour que vous confiez vos angoisses à E. Bougeotte, le(la) directeur(trice) de l'antenne, il(elle) vous proposa de vous aider à trier grâce à un ingénieux système de micro et de caméra cachés, en échange de votre participation financière dans sa société de snuff movies, les films TSR (Très Sales et Révoltants). Les snuff movies sont des films vidéos proposant des scènes de meurtres, de viols ou de tortures à un public averti. L'originalité de ces productions très underground tient au fait que les victimes (des clo-

chards, des prostituées...) subissent réellement les sévices filmés. Vous avez accepté sa proposition mais vous n'imaginiez pas à quel point vous alliez le regretter.

Ce salaud de Bougeotte vous a récemment soumis à un odieux chantage : il voulait assassiner Jean-Claude Narcisse et filmer le meurtre pour le diffuser au 20 heures en faisant croire que la cassette avait été envoyée par le mystérieux serial-killer. Si vous refusiez de tuer Narcisse et de lui attacher le foie pendant qu'il filmait la scène, il raconterait toutes vos tricheries aux membres de l'As de Pique. Impossible de refuser.

Le 23 février au soir, Bougeotte soudoie grassement un des vigiles chargés de la protection rapprochée de Jean-Claude Narcisse, abat le second, puis il vous tend le Beretta gmm et vous ordonne de descendre l'infortuné journaliste. Caméra à l'épaule, il filme toute la scène. L'horreur atteint son paroxysme lorsqu'il vous oblige à découper le foie de votre victime avec une paire de ciseaux. Vous n'oublierez jamais...

UNE

VOUS CONNAISSEZ

- F. Vouivre, le(la) patron(ne) de la UNE. Il fréquente également l'As de Pique et porte le même tatouage que vous sur l'avant bras droit (Voir plus loin). Vous lui devez 500.000 francs (soit 5 Points Actions), qu'il vous a pris au poker. Mais vous craignez d'avantage les réactions des mafieux membres du cercle, alors il attendra encore un peu.

- H. Bourbe, le(la) président(e) du CSA (Censure et Surveillance de l'Audiovisuel). Régulièrement, vous lui achetez les grilles de programme des autres chaînes de télé bien avant leur publication officielle. F. Vouivre vous donne une forte somme d'argent en liquide que vous remettrez à Bourbe. Lors de vos deux dernières rencontres, vous avez argué auprès de Bourbe d'un contretemps financier pour différer la remise de cette somme, dont vous aviez grand besoin pour payer vos dettes de jeu (500.000 francs, soit 5 Points Action sont toujours dans le tiroir de votre bureau. Vous n'avez pas le droit d'utiliser cet argent au cours de la soirée, il doit servir à honorer vos dettes). Si Vouivre venait à l'apprendre...

- E. Bougeotte, le(la) directeur(trice) de l'antenne. Vous le haïssez plus que tout, mais il vous tient. Les réunions du cercle ont lieu dans une pièce cachée qui jouxte votre bureau. Depuis peu, grâce à un ingénieux système de micro et de caméras cachés Bougeotte vous aide à tricher (des mini-caméras filment

les cartes de vos adversaires et envoient l'image sur un écran qui se trouve dans le bureau de Bougeotte ; au moyen d'une oreillette discrète que vous portez pendant les parties, Bougeotte vous informe des bluffs éventuels). Vous perdriez beaucoup, mais depuis que le système est en place, vous commencez à remonter la pente. C'est en vous menaçant de tout dévoiler à vos partenaires, qui ne sont pas enfants de choeur, que Bougeotte vous a contraint à tuer Narcisse. Vous vous vengerez de cet ignoble chantage.

- G. Caillot, le(la) délégué(e) syndicale de la UNE. Eronnamment, sa présence vous réconforte. C'est un sale communiste bien sûr, mais c'est un homme bon et pur au milieu d'un océan de vices et de péchés.

AU MOMENT DU MEURTRE

Vous étiez dans votre bureau en compagnie d'H. Bourbe qui vous remettrait la grille des programmes prévisionnels de France Télévision 2. Le ton est un peu monté lorsque vous lui avez annoncé que vous ne lui remettez pas l'argent aujourd'hui.

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE...

Vos objectifs pour la soirée sont :

- Ramasser de l'argent par tous les moyens (en jouant au poker par exemple).

- Faire plonger E. Bougeotte.

- Vous disculper absolument du meurtre de Narcisse en particulier et des autres meurtres en général.

COMMENT SE LA JOUER ?

Cadre au bord de la crise de nerfs ! Vous êtes dans un état d'angoisse extrême. Rongez-vous les ongles, soyez bourré de tics nerveux, bafouillez, pleurez si la tension monte, soupirez souvent, fumez en écrasant vos cigarettes juste après les avoir allumées (si vous êtes fumeur) ou allumez-en plusieurs en même temps, remplissez une bouteille de whisky avec du jus de pomme et "saoulez" vous à mort. Les seuls moments où vous semblez reprendre goût à la vie sont les parties de poker. Quand vous jouez, accentuez encore vos tics, riez nerveusement à la moindre blague, tremblez en posant vos cartes sur la

1 2

3 4

5 6

7 8

9 10

table. Si jamais quelqu'un vous accuse du meurtre de J-C Narcisse, précipitez-vous vers la fenêtre et menacez de vous suicider.

Pour le look, habillez-vous avec un costume froissé et une chemise sale, mettez deux chaussettes de couleurs différentes ou des bas filés, dénouez votre cravate et laissez-vous pousser une barbe de quelques jours si vous êtes un garçon, ou faites couler votre maquillage si vous êtes une fille, glissez un vieux mouchoir dans votre veston en guise de pochette... Vous devez avoir l'air d'un cadre qui se néglige depuis plusieurs jours.

VOS RÉPLIQUES :

- "La vie n'a plus de sens et je suis seul(e), si seul(e)..."

- "Vous préférez jouer au poker ou à la roulette russe ?"

VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES !

Pour accomplir une de ces actions, vous devez vous rapprocher d'un organisateur qui vous indiquera exactement la marche à suivre.

- *Tricher au poker* (1 Point Action). Même sans la caméra et les micro vous avez quelques dons pour ça. Comment faire ? Procurez-vous

deux jeux de 54 cartes identiques, gardez-en un pour vous et donnez l'autre à l'organisateur. Prévenez-le que vous comptez tricher avant de commencer à jouer. Au cours de la partie, sur un signe discret et convenu à l'avance il viendra vous voir et vous demandera de le suivre sous un prétexte quelconque. Grâce au second jeu, il pourra échanger certaines cartes de votre main contre d'autres, selon ce que vous lui demanderez. Retournez alors vous asseoir et priez Dieu qu'il n'y ait pas 2 fois la même carte en jeu autour de la table...

- *Faire les poches* (2 Points Actions). Vous n'avez pas de réel talent pour le pick-pocket mais votre entraînement pour tricher aux cartes vous a un peu délié les doigts et vous êtes prêt à tout pour trouver de l'argent. Vous devez prévenir l'organisateur et lui indiquer non seulement qui vous voulez voler mais aussi quelle poche vous videz de son contenu (la poche avant gauche du pantalon d'untel). Sous la surveillance discrète de l'organisateur, engagez une conversation avec votre victime en étant assez proche d'elle pour que le vol soit vraisemblable. Puis, retournez voir l'organisateur qui vous remettra le contenu de la poche s'il estime que le vol a été possible. C'est à ce moment que vous paierez les 2 Points. Si la poche fouillée est vide, les 2 Points sont perdus (soyez observateur !). Attention, remettre en place le fruit de votre larcin vous coûtera 2 nouveaux Points.

- *Fouiller une pièce* (1 Point Action).

VOS ACCESSOIRES

Faites-vous dessiner un as de pique au marqueur sur l'avant bras droit (tous les membres du cercle en ont un). L'organisateur de la Soirée Enquête vous remettra une clef en début de partie que vous devrez conserver précieusement sur vous. C'est la clef qui ouvre l'armoire du bureau de Bougeotte. Elle contient toutes les cassettes des films TSR. Bougeotte possède la même clef.



1 2

3 4

5 6

7 8

9 10

Feuille de personnage de :

Khaled / Khalida Bekhtaoui dit "Phelps"

TECHNO-MANIAQUE, NAÏF,
OBSTINÉ

SA VIE, SON OEUVRE

Etudiant au département "Science et technologie du futur" du "pôle" universitaire de Sofia Anti-Police (sur la côte d'Azur), vous êtes un fondu du high-tech. Vous passez vos journées dans les laboratoires à étudier les courbures ioniques de l'espace, les procédés de démolécularisation astrale et les champs de force à particules gamma. Vous bidouillez sans cesse des gadgets abracadabrants, dont le fonctionnement est plus qu'aléatoire. Néanmoins, votre acharnement vous a déjà valu d'obtenir quelques résultats surprenants, notamment dans le cadre de vos études sur les ondes antiprotoniques à rayonnement nucléaire émises par ... les démons !

Votre découverte a fait sensation, surtout auprès de vos professeurs, qui vous ont immédiatement expulsé de leur cours. Seuls quelques uns de vos plus proches amis ont accepté de se rendre à l'évidence. Les démons existent, tout comme il existe un moyen scientifique de les repérer. Avec eux, vous avez monté une organisation secrète, le DOOM (Département d'Opposition aux Offensives Maléfiques). L'objectif que vous vous êtes fixé est simple et radical : détecter les démons et les éliminer. Le DOOM a déjà deux réussites majeures à son palmarès : les assassins de Philémon Piment d'Arverne, le présentateur vedette du 20h00, et de Jacques Calhouet, le patron des usines de Pijo, tous deux morts dans l'explosion de leurs ouatures. PPD A n'était autre qu'Atsabane, démon mineur de la médisance et lieutenant de Bétial, prince de la perfidie, et Jacques Calhouet dissimulait les traits immondes d'Azicath, démon majeur de la destruction et lieutenant d'Asmodée, l'ange exterminateur. Ces deux "assassins" ont été revendiqués officiellement par le DOOM et vous commencez à être pris au sérieux.

Vous avez fait du beau boulot, mais le temps n'est pas encore venu de vous endormir sur vos lauriers, car vous avez récemment repéré une émission d'ondes antiprotoniques à rayonnements nucléaires de force 9 sur l'Echelle d'Activité Maléfique, qui en compte 10 ! Sa rémanence particulière se concentre sur l'immeuble des bureaux de la UNE, mais jusqu'à présent, vous n'êtes pas parvenu à identifier la personne qui émet les ondes. Le DOOM a donc décidé d'organiser une expédition dans les

locaux de la UNE pour découvrir l'identité du démon qui s'y cache. Comme toujours, vous vous êtes immédiatement proposé pour agir. Le plan était audacieux et a bien failli réussir (voir "Au moment du meurtre"), mais vous ne désespérez pas d'atteindre votre but au cours de la confrontation.

VOUS RECONNAISSEZ

- P. Lebeau, le(la) directeur(trice) de la chaîne, dont vous avez contrefait la voix pour annoncer la venue du livreur de pizza.

- F. Vouivre, le(la) patron(ne) de la UNE.

- B. Carperre, le(la) politicard(e) affairiste dirigeant un club de foot.

AU MOMENT DU MEURTRE

Vers 21h30, vous vous branchez sur le circuit de communication interne de la UNE et en vous faisant passer pour P. Lebeau, le directeur de la chaîne, vous annoncez au gardien qu'un livreur de pizza va se présenter à la réception et qu'il doit le laisser monter. A 21h43, vous entrez dans les locaux de la UNE, tout se déroule comme prévu. Armé de votre détecteur à ondes antiprotoniques, vous foncez vers les étages d'où

1 2

3 4

5 6

7 8

9 10

proviennent les plus fortes radiations. Vous approchez du but, lorsque brusquement, les flux antiprotoniques se brouillent, après quelques fastidieuses manipulations vous parvenez à repérer une nouvelle émission qui vient du sous-sol. Vous vous lancez dans cette direction mais vous êtes interceptez dans un couloir par le commissaire Salambo, qui vous apprend la mort de Depavane et vous prie de bien vouloir le suivre pour une confrontation. Vous avez eu beau lui expliquer que le temps pressait et qu'un démon agissait dans l'ombre, il n'a rien voulu entendre. Vous avez alors tenté de lui filer entre les pattes, mais votre tentative s'est soldée par un échec et un bon coup de matraque sur la tête. Heureusement, vous portiez votre casque.

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE...

Vos objectifs pour la soirée :

- Découvrir l'identité du démon et l'éliminer.
- Vous disculper du meurtre de Depavane.
- Maintenir votre couverture : vous êtes Phelps le livreur de pizza ! (Phelps est le surnom qui vous a été donné par vos camarades du DOOM, à cause de votre intérêt pour l'action et la technologie)



COMMENT SE LA JOUER ?

Vous êtes un fou furieux de la technologie de pointe, et depuis que vous avez pris conscience de l'existence des démons sur la terre, toute votre recherche est orientée dans une seule direction : trouver le moyen de les détruire. Soyez passionné, enflammé, parlez fort en employant des mots compliqués qui sonnent scientifique, développez activement vos théories sur l'existence des démons. Bien sûr, c'est un peu étrange pour un livreur de pizza, mais vous êtes d'une grande naïveté, c'est votre talon d'Achille. Vous faites facilement confiance aux autres et vous êtes toujours de l'avis du dernier qui a parlé.

Pour le costume c'est simple. Faites venir un livreur de pizza chez vous avant la soirée, assassinez le dès qu'il pousse la porte et volez lui son déguisement. Une autre solution moins risquée consiste à dégouter un casque de mobylette, un blouson de couleur vive et une besace. A vous de voir.

VOS RÉPLIQUES :

- "Comment ça marche ? C'est pas compliqué : une couche de césium 137 et de plutonium est mise en contact avec une surface trempée dans la dioxyne qui est isolée par une couche d'amiante pulvérisée. Au moment de l'excitation électrique, l'activation thermonucléaire du phosphate de

1 2

3 4

5 6

7 8

9 10

cyanure provoque une réaction en chaîne qui dégage du monoxyde de carbone et des gaz arseniques dont la prolifération sous bombardement radioactif indiquent la présence d'ondes antiprotoniques à particules démoniaques. C'est simple, mais il fallait y penser."

- "Délires ! Ouah mega-cool ta calculatrice, too much ouais fait voir allez fait voir..."

VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES !

Avant d'accomplir une des actions décrites ci-dessous, vous devez faire appel à un organisateur qui vous exposera la marche à suivre.

- *Utiliser le crucifix à rayonnement positronique* (3 Points Action).

Il y a deux semaines, vous avez reçu un message sur la E.M@il Internet du DOOM. Ce message était signé "l'ange Gabriel", et il vous indiquait la marche à suivre pour renvoyer aux enfers un esprit démoniaque ; réciter trois fois la formule suivante (à apprendre par coeur) "Sicy Cuma Cucuma Ucumma Cuma Uma Maa" à voix haute et sans se tromper, puis dire "Au nom du Père, du Fils et de l'Esprit-Saint, je te chasse. Vade retro (nom du démon)", en pointant un crucifix dans la direction du démon. En utilisant la formule avec le nom d'Asabane, vous vous êtes aperçu que le crucifix émettait un très puissant rayonnement positronique capable

de décomposer la structure moléculaire du démon ! Dans le cas des explosions, les corps des démons mouraient mais leurs esprits survivaient ; grâce à la formule, vous renvoyez définitivement l'esprit maléfique dans les limbes. Le seul problème consiste à trouver le nom du démon. C'est difficile mais sans doute pas impossible, car vous savez qu'une loi cosmique contraint les démons à toujours laisser aux mortels une chance de découvrir leur nom. La nature est bien faite...

- *Utiliser votre casque de mobylette récepteur / émetteur.*

Vos camarades du DOOM attendent dans une camionnette à l'extérieur et ils ont à leur disposition un attirail de détection antiprotonique très sophistiqué. Le casque vous permettrait de rester en contact avec eux, mais depuis que vous avez reçu un coup de matraque sur la tête, il n'émet plus. La seule solution consiste à porter votre casque le plus souvent possible dans l'espoir que la fonction réception soit encore opérationnelle et que vos camarades puissent vous assister dans votre tâche.

- *Utiliser le détecteur à ondes antiprotoniques* (2 charges).

Ce détecteur se présente sous la forme d'une sèche-cheveux relié à une calculatrice de poche. Il amplifie les émissions d'ondes antiprotoniques émises par les démons. Pointez votre détecteur en direction d'une personne (vous devez être assez proche d'elle) et demandez à

l'organisateur de vous indiquer le résultat. Il vous reste assez d'énergie pour utiliser l'appareil encore deux fois, alors faites-en bon usage...

- *Pirater le fichier central de la police* (2 Points Actions).

Vos compétences en informatique vous ont notamment permis de pirater les comptes bancaires de la UNE. La chaîne a généreusement "versé" au DOOM les 500.000 francs nécessaires au montage de l'opération de ce soir (camionnette, matériel...). Il faut bien prendre l'argent là où il se trouve.

Au cours de la soirée, vous pourrez accéder au fichier de la police grâce aux ordinateurs de la UNE.

- *Fouiller une pièce* (1 Point Action).

VOS ACCESSOIRES

Vous devez impérativement vous procurer ces objets et les porter sur vous au cours de la soirée.

Le casque de mobylette émetteur/récepteur, le détecteur à ondes antiprotoniques et un crucifix.

UNE

1 2

3 4

5 6

7 8

9 10

Feuille de personnage de :

Salambo

CYNIQUE, TÊTU, COURAGEUX

SA VIE, SON OEUVRE

Le personnage du commissaire Salambo est obligatoirement joué par l'organisateur de la soirée.

Vous êtes le commissaire en charge de l'enquête sur les assassinats des journalistes, et ce depuis le début. Or, deux heures avant la mort de Depavane, vous avez appris que votre hiérarchie vous retirait l'affaire sur le champ, officiellement pour manque de résultat. Vous avez une semaine pour faire vos bagages et rejoindre votre nouvelle affectation, la Corse. Il



ne fait aucun doute selon vous, que l'ordre de mutation émane directement du ministère. Votre enquête avance à grand pas et quel qu'un de haut placé parmi les huiles doit se sentir un peu mal à l'aise. Mais vous n'êtes pas homme à vous laisser intimider par les ronds de cuir et puisque vous n'avez plus rien à perdre autant employer tous les moyens pour faire éclater la vérité, et vite. Voilà pourquoi vous n'avez pas hésité une seule seconde à boucler les locaux du siège social de la UNE et à rassembler toutes les personnes présentes, aussi influentes soient-elles, dans la manière de Vouivre. Vous risquez gros mais le jeu en vaut la chandelle. Votre théorie est simple : l'assassin est nécessairement parmi les huit et vous savez par expérience qu'une confrontation ouverte amène souvent le coupable à se trahir d'une manière ou d'une autre. Si tel est le cas, il n'y aura plus qu'à mettre le grappin dessus.

Vous avez été foncièrement écoeuré par cette mutation soudaine. Oh, ce n'est pas la première fois que vous constataz à quel point la police n'est qu'un jouet aux mains du patronat et des politiques. Combien d'enquêtes ont été classées sans suite parce qu'elles mouillaient le fils d'un richissime industriel ou la femme d'un député de premier plan. Mais là, après trente ans de bons et loyaux services, c'est "l'étincelle qui fait déborder le vase". Puisqu'on vous considère ouvertement comme un pantin, plus question de prendre de gants avec tous ces bourgeois corrompus. Ce soir, leurs vices cachés apparaîtront au grand jour. Pas question de dissimuler quoique ce soit à la presse. S'ils veulent se disculper, ils devront mener leur propre enquête et vous livrer le coupable sur un plateau, sinon, ils feront tous la une des quotidiens demain matin, soupçonnés de meurtre. Quel beau scandale ! Et puis tant qu'on y est, autant les faire cracher un peu. Pour mener leur enquête, ils paieront ! Ce n'est qu'un juste retour des choses ; vous avez trimé toute votre chienne de vie pour un salaire de misère à protéger leurs biens, alors vous méritez bien une petite prime...

UNE

1 2

3 4

5 6

7 8

9 10

AU MOMENT DU MEURTRE

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE...

Vous étiez au commissariat central où vous coordonnez les protections rapprochées des journalistes et des animateurs vedettes de la UNE. Lorsque vous avez appris que Depavane avait semé les policiers chargés de sa sécurité vous avez immédiatement branché le traceur placé sous sa Lamborghini. Il entrerait déjà dans le parking de la UNE. Vous êtes arrivé trop tard pour empêcher le meurtre mais assez tôt pour boucler les locaux en ayant la certitude que l'assassin n'avait pas eu le temps de fuir. Les agents de la police scientifique se sont immédiatement mis au travail et vous aurez les premiers résultats au cours de la soirée (C.F. Timing). L'immeuble a été entièrement ratissé et vous avez réuni tout le monde dans la garçonnière de Vouivre, au dernier étage. Toutes les issues sont surveillées et le dernier étage est bloqué par vos agents.

En tant qu'organisateur, votre objectif principal est de faire en sorte que les joueurs s'amuse. Vous êtes animateur tout autant qu'organisateur.

En tant que personnage de la Soirée Enquête, vous avez également deux objectifs. Ils sont bien sûr fictifs puisque vous savez tout des ressorts de l'intrigue, mais ça ne vous empêche pas de faire semblant.

- Identifier l'assassin en observant les joueurs et en interceptant les fruits de leurs enquêtes.

- Vous faire un peu d'argent (en récoltant les Points Action). La vie est chère en Corse...

Note : personne ne doit savoir que vous n'êtes plus le responsable de l'enquête.

joueur vient vous voir pour accomplir une action qui nécessite une dépense en Point Action raconter lui la même histoire : "Bien sûr, mais vous comprenez, ma femme est très malade, eh oui, une maladie très rare. Vous connaissez le syllogisme, tout ce qui est rare est cher... et c'est pas avec mon salaire de flic que je vais pouvoir payer les docteurs. Ce serait dommage, ma femme fait très bien le jus de carotte et j'adore le jus de carotte !"

Pour le costume, il vous suffit encore une fois de copier l'original : par-dessus élimé et costume mal taillé.

VOS RÉPLIQUES :

- Si on vous demande quel est votre prénom, répondez "commissaire".

- "Ma femme me dit toujours..."

- "S'cusez moi M'sieur..." ou "M'dame..."

VOUS CONNAISSEZ

COMMENT SE LA JOUER ?

Tous les personnages puisque c'est vous qui les avez arrêté et que vous êtes l'organisateur !

Rien de plus facile. Prenez exemple sur le modèle, Columbo, le vrai. Grattez-vous la tête, fumez un gros cigare, prenez des notes sur un petit calepin à spirales, posez des questions embarrassantes. A chaque fois qu'un

UNE

Feuille de personnage de :

Francis / Francine Vouivre

DIABOLIQUE, SUPÉRIEUREMENT
INTELLIGENT, OBSEQUIEUX

VÉRITABLE IDENTITÉ

Méphistophèles !

SA VIE, SON ŒUVRE

Félicitations, vous êtes l'assassin ! (à un meurtre près, celui de Jean-Claude Narcisse, dont vous n'êtes pas coupable)

Vous êtes le démon, corrupteur des hommes, propagateur du vice, du désespoir et de la destruction. Il y a maintenant bien longtemps que vous avez compris que la modernité vous offrait de nouveaux moyens terriblement efficaces d'accomplir votre œuvre maléfique.

En 1945, c'est sous le nom de Richard Dassot que vous avez profité à merveille de la Reconstruction pour bâtir un empire industriel, médiatique et financier. En 1967, Richard Dassot meurt dans un terrible accident de voiture (son corps est entièrement calciné) et son groupe se disloque. Quelques mois plus tard, un très jeune aventurier de la finance, Francis (Francine) Vouivre, a entièrement recomposé le consortium. C'était le stratagème inventé par Méphistophèles pour étendre son pouvoir, sous une identité plus jeune (il meurt, il se donne discrètement son argent par l'intermédiaire de comptes en Suisse, puis il rachète ses propres entreprises). Le Groupe Dassot devient en quelque mois le Groupe Vouivre : un ensemble complexe de sociétés, de filiales, de holdings, et de sociétés écrans impliquées dans tous les secteurs de la vie

économique et médiatique française (cf. L'empire Vouivre). En 1986, vous achetez la chaîne de télévision " la UNE ", à partir de ce moment on peut considérer que la France est entre vos mains.

LES QUATRE JOURNA- LISTES DE L'APOCALYPSE

En 1963, vous êtes apparu successivement à quatre jeunes journalistes que rongeaient l'ambition : Mireille Dumasque, Jacques de Roswell, Bruno Cahure et Christophe Depavane. Les tâches simples et mal payées auxquelles on les avait jusqu'alors cantonnés ne répondaient absolument pas à leurs désirs de gloire, d'argent et de pouvoir. Aussi, la frustration et l'amertume les avaient acculé au désespoir et quand vous vous êtes révélés à eux sous une forme démoniaque ils s'apprêtaient à commettre le grave péché du suicide. Vous avez arrêté leur geste mortifère pour leur proposer un marché : vous leur offriez tout ce qu'ils désiraient (gloire, argent et pouvoir) mais passé un délai de trente trois ans ils devraient se suicider pour de bon, leurs âmes vous appartenant dès lors.

Tous les quatre acceptèrent la proposition et, sans hésiter, signèrent de leur sang le contrat que vous leur tendiez. Puis vous les avez plongés dans un profond coma... Chacun de ces quatre imprudents fut retrouvé dans des circonstances évoquant sans aucun doute une tentative de suicide.



UNE

Tous les quatre ne gardèrent de votre visite qu'un souvenir très imprécis, un cauchemar qu'ils s'empressèrent d'oublier. Aucun d'entre eux ne s'inquiéta du virage brutal que prit alors leur "destin". Engagements inespérés, propositions éclairs, scoops incroyables furent leur lot commun. De quotidiens régionaux en quotidiens nationaux et de magazines en radios, ils progressèrent jusqu'à devenir quatre des journalistes télé les plus célèbres et bien sûr les mieux payés de l'hexagone, les quatre stars consacrées de l'audimat dont pouvait "s'engouffiller" la première chaîne de télévision : la "UNE". Ils ne se doutèrent jamais que le grand patron de tous les médias qui jalonnèrent leur brillantes carrières n'était autre que vous : leur mystérieux visiteur d'un soir.

BIZNESS IS BIZNESS

Vous saviez bien que "vos" quatre journalistes ne respecteraient pas de leur plein gré un contrat qu'ils considéraient plus ou moins comme une hallucination (et vous n'avez rien fait pour les déromper : vous n'êtes pas le Diable pour rien !). Aussi, vous avez choisi d'apparaître successivement à chaque journaliste une fois le sur-sis écoulé, pour lui rafraîchir la mémoire et le prier de "s'exécuter".

Vous êtes assez fier du plan que vous avez conçu, il a le mérite d'être simple, efficace et pittoresque. Grâce aux "fiches psychologiques" que vous avez fait établir sur tous les journalistes

de la UNE, vous connaissez leurs points faibles et il ne sera pas trop compliqué de les contraindre à mettre fin à leurs jours (cette condition est nécessaire pour que leur âme vous appartienne définitivement ; le fait de pousser les gens au suicide est d'ailleurs inhérent à votre nature même. Votre aura maléfique génère autour de vous un stress permanent que les humains ont parfois du mal à supporter). Une ablation du foie sur le cadavre est le petit détail saignant que vous avez imaginé afin d'égarer la police et la presse sur la piste d'un hypothétique serial-killer psychopathe. Le choix de cet organe n'est par ailleurs pas tout à fait insignifiant puisque dans la tradition occulte c'est le siège de l'âme. En l'enlevant vous vous appropriiez symboliquement l'âme de votre victime.

BAS LES FRASQUES

Le 23 novembre 1995, Mireille Dumasque entame la série. Vous vous téléportez jusqu'à sa maison de campagne puis vous lui présentez un épais dossier contenant de quoi briser et réduire à néant la réputation de la journaliste : ses fraudes fiscales, sa sexualité discutable, son passé de rôliste, le placement injustifié en hôpital psychiatrique de sa vieille mère, tout y est dévoilé et prouvé en détail. M. Dumasque est anéanti. Vous n'attendiez que cela pour lui faire votre grand numéro. Dans un grand nuage de souffre vous lui révélez l'apparence démoniaque sous laquelle vous lui étiez apparu 33 ans plus tôt, jour pour jour. Ensuite vous lui montrez le

contrat signé de son sang, et vous la menacez de remettre le dossier que vous avez constitué à la presse à scandales. Ainsi que vous l'aviez deviné, l'orgueilleuse Mireille Dumasque préfère la mort (et la damnation) à la honte et à la misère. Dans une ultime tentative pour sauver sa vie et sa réputation, M. Dumasque vide sur vous le chargeur du Beretta que vous lui aviez rendu. Tentative bien inutile, les balles traversent votre corps sans vous faire le moindre mal. Vous rechargez l'arme et M. Dumasque n'a plus d'autre choix que de se brûler la cervelle. Elle est désormais à votre service pour l'éternité.

PERDU DE RECHERCHE

Le 1er janvier 1996, c'est au tour de Jacques de Roswell de mourir. A l'aube de l'an nouveau, vous vous introduisez dans les rêves du journaliste qui, dans la chambre d'un club privé (le No Limits) cuve son réveillon. L'alcool et les drogues qu'il a ingurgités aidant, le rêve de Jacques de Roswell devient vite un cauchemar au cours duquel vous lui faites une petite visite des enfers. Pour mettre fin à sa terreur, vous rendez votre Beretta à Roswell en lui rappelant que la mort reste le plus sûr moyen de fuir un cauchemar... dans un demi-coma vaporeux, il prend l'arme et met fin à ses jours.

UNE

UN EXEMPLE À SUIVRE

Les meurtres de Mireille Dumasque et de Jacques de Roswell ont fait naître une vocation puisque le 23 février Jean-Claude Narcisse, qui présente les journaux de la UNE est assassiné d'une balle dans la tête, son assassin ayant également prélevé son foie ! Jean-Claude Narcisse était protégé par deux vigiles employés par la UNE, l'un d'eux a été également abattu et l'autre a disparu. Vous avez été plutôt amusé d'être ainsi plagié (après tout, c'est votre boulot de donner aux hommes de mauvaises idées), mais il ne faudrait pas qu'un jeune imbécile vienne semer la pagaille dans vos plans en assassinant les journalistes à tour de bras. Néanmoins, votre curiosité est piquée au vif et vous ne désespérez pas d'identifier un jour votre mystérieux disciple. La presse et la police se posent des questions sur le meurtre de Narcisse qui diffèrent des vôtres sur deux points : l'analyse balistique révèle que l'arme ayant servi à l'abattre n'est pas la même que l'arme qui a tiré sur Dumasque et Roswell, et son foie n'a pas été découpé aussi proprement. L'assassin manque un peu d'entraînement...

MESDAMES ET MES- SIEURS AU REVOIR...

Le cas de Bruno Cahure fut un peu délicat, puisque ce dernier a quitté la UNE en 1989, afin de se consacrer à un journalisme honnête et engagé. Quand vous le rejoignez au San Théodoros où il partage la vie des partisans Néo Zapparistes en

lutte contre la dictature, vous comprenez vite qu'il a reçu une assistance religieuse : il vous attend dans une église et aucun moyen de pression ne permet de le pousser à commettre le péché de suicide. De rage, vous l'abattez d'une balle dans le dos puis vous prélevez son foie. Mais son âme vous échappe car il a refusé de se suicider et a donc rompu le contrat qui le liait à vous.

LES TROIS VISAGES DU DÉMON

Ouvre celle de Francis Vouivre, vous utilisez deux autres identités, celle du Resplendissant SUN, maître absolu de la secte SUN qui arrondit ses fins de mois grâce à un important réseau de prostitution, ainsi que l'identité de Jean-Paul Barillet, agent secret officiellement au service de la DGSE, mais toujours prêt à vendre une information confidentielle au plus offrant si cela peut aider à foutre la pagaille, un coup classique mais qui marche toujours !

Assumer trois identités différentes n'est pas un gros problème. Le Resplendissant SUN est considéré par ses fidèles comme un Dieu vivant. Il apparaît très rarement et toujours masqué car la vue de son visage brûlerait les yeux des simples mortels. Quant à Barillet, sa fonction d'espion en fait par définition un personnage très discret.

TOUS LES ACHILLES ONT LEUR TALON, TOUS LES DÉMONS AUSSI...

Vous avez beau être un démon extraordinairement puissant, vous n'êtes pas invulnérable (désolé...). Votre point faible, c'est votre nom démoniaque. Il suffit que quelqu'un pointe un crucifix dans votre direction en disant "Sicy Cuma Cucuma Ucumma Cuma Uma Maa (trois fois) ; Au nom du Père, du Fils et de l'Esprit-Saint je te chasses. Vade Retro Méphistophélès" et votre esprit infernal est immédiatement envoyé dans les limbes pour l'éternité. Si cela se produit en cours de partie, tordez-vous en grimaçant horriblement puis effondrez-vous au sol en grognant comme une bête blessée et en maudissant l'assistance, hurlez que vous êtes l'assassin et que vous les avez bien eu quand même, riez d'une voix sépulcrale et mourez. Vous me direz qu'il suffit que jamais personne ne découvre votre nom. Mais ce n'est si simple, car une loi divine datant du Déluge impose à tous les démons de laisser aux hommes un moyen de découvrir leur nom. Le moyen que vous avez imaginé pour dissimuler votre nom est certes assez tordu, mais la loi divine n'interdit pas aux démons d'être tordus. Référez-vous au paragraphe ci-dessous, intitulé "l'organigramme crypté du groupe Vouivre" pour comprendre à quel point vous avez été machiavélique. Au cours de la partie, l'organigramme sera accroché aux murs de la pièce par l'organisateur. Vous n'avez pas le droit de l'enlever (toujours cette satanée loi divine !).

UNE

1 2

3 4

5 6

7 8

9 10

VOUS CONNAISSEZ

- E. Bougeotte, le(la) directeur(rice) de l'antenne. Vous appréciez particulièrement sa méchanceté, son sadisme et son autoritarisme violent. C'est à cause de ces qualités que vous l'avez embauché pour occuper le poste de directeur d'antenne. Auparavant, il avait été journaliste pour des journaux de votre groupe (notamment L'Observateur du Jeudi et France March).

- P. Lebeau. Le(la) directeur(rice) de la chaîne est un peu votre âme damnée. Prérentieux, égo-centrique et vénal, c'est vraiment quelqu'un qui mérite votre confiance ! Avant que vous le(la) nommiez directeur(rice) de la UNE, P. Lebeau a travaillé pour de nombreuses sociétés de votre groupe (Gerbais-Valonne, Triathlon, Vouivre Travaux Publics). C'est un spécialiste de la "restructuration", c'est à dire du licenciement économique en gros, au point d'avoir été surnommé "Monsieur cinquante pour cent" par la presse (sauf par celle que vous contrôlez, bien sûr).

Sur la UNE, c'est P. Lebeau qui s'occupe des pots-de-vins, dessous de tables et autres sorties d'argent illégales. A cet effet vous lui remettez régulièrement des enveloppes d'argent liquide bien garnies dont le contenu provient de vos rémunérations en tant que Jean-Claude Barillet.

Vous avez également introduit Lebeau au sein d'un cercle très privé de joueurs de poker, l'As de Pique, qui réunit des industriels richissimes et les plus gros pontes de la pègre. Les parties ont lieu dans une petite pièce cachée aménagée à côté du bureau de Lebeau. Les mises atteignent souvent des sommes astronomiques et vous avez plusieurs

fois donné un petit coup de pouce à Lebeau pour épuré ses dettes, au moins au début. Il vous doit d'ailleurs encore 500.000 francs (5 Points Actions) et vous ne comptez pas lâcher le morceau - dettes de jeu, dettes d'honneur ! Mais grâce à vos conseils éclairés il joue de mieux en mieux et devrait se refaire rapidement. Tous les membres de ce cercle, vous y compris, portent un tatouage en forme d'As de Pique sur l'avant bras droit.

- H. Bourbe. Le(la) président(e) du C.S.A (Censure et Surveillance de l'Audiovisuel) est un bon gros pépère un peu réac qui a fait carrière dans la politique grâce à son extraordinaire résistance aux vins d'honneurs, à son répertoire de plaisanteries et de chansons paillardes. Vous l'avez aidé à financer certaines campagnes électorales, ce qu'avait découvert Bruno Cahure. Cahure avait alors dénoncé publiquement l'affaire mais vous étiez intervenu vigoureusement auprès de lui pour étouffer le scandale. En souvenir de cette aide et en échange de rondelles enveloppes bourrées de petites coupures usagées dont les numéros ne se suivent pas, Bourbe remet régulièrement à Lebeau les grilles de programmes des chaînes concurrentes. La UNE est également le sponsor officiel du Vierzon Athlétique, le club de foot dont Bourbe est le président.

- G. Caillot, le(la) délégué(e) syndicale de la UNE, affilié(e) à la Confédération Nationale des Travailleurs Chrétiens ! Caillot cumule à vos yeux toutes les tares de l'humanité : il croit en Dieu, défend des valeurs généreuses et altruistes et ne cache pas ses convictions profondément marxistes, bref, rien que sa vue vous donne de l'eczéma. Méfiance pourtant, car Caillot n'est pas vraiment un enfant de choeur ; sa conception de la lutte des classes est même plutôt musclée. La haine que

vous lui vouez dépasse d'ailleurs le simple cadre de l'opposition idéologique ; vous ressentez toujours comme un malaise à son approche. Il doit se parfumer à l'eau bénite...

- B. Carpette. Politicard magouilleur, affairiste sans scrupule et président(e) d'un club de foot, Carpette vous ressemble trop. Vous ne l'aimiez déjà pas beaucoup, mais depuis qu'il(elle) vous a ridiculisé en vous doublant dans le rachat d'un bon paquet d'actions de la UNE, vous le détestez carrément. Comment a-t-il fait pour savoir, c'est le grand mystère. Peu avant Noël, vous avez déclaré que la chaîne ne ferait pas de bons résultats et les actions ont immédiatement baissées. Il s'agissait bien sûr d'un coup monté. Votre objectif était de racheter un maximum de titres après une semaine de baisse. Mais Carpette a bénéficié d'un indiscret (qui ?) et il a raflé le magot juste avant vous. Depuis, il est le second actionnaire de la UNE, et cela vous ne pouvez pas le tolérer. Voilà pourquoi vous avez décidé de tout faire pour qu'il soit accusé des meurtres. Comment ? En laissant traîner ses empreintes un peu partout autour des cadavres de Roswell, Cahure et Depavane grâce à un ingénieux procédé récupéré auprès de la DGSE (merci Barillet), puis en le persuadant mentalement qu'il est véritablement l'auteur des crimes. Rien de plus facile, vous possédez le pouvoir d'implanter de faux souvenirs dans la mémoire des hommes et Carpette y est particulièrement réceptif puisqu'il a passé une bonne partie de son adolescence dans un hôpital psychiatrique où il était soigné pour sa schizophrénie mythomaniacale. Il est donc actuellement persuadé qu'il est l'assassin (vous êtes vraiment diabolique...).

Il va de soi que personne ne connaît votre véritable identité !

UNE

1 2

3 4

5 6

7 8

9 10

AU MOMENT DU MEURTRE

Vers 20h00, vous téléphonez à Carpette en utilisant votre portable et vous lui demandez de venir immédiatement pour régler une affaire très urgente concernant l'avenir de la UNE. Sur votre écran de surveillance vous voyez sa voiture entrer dans le parking à 21h04. Vous vous téléportez dans son bureau, et à 21h08 (le temps théoriquement suffisant pour faire le trajet du parking à son bureau), vous téléphonez à Depavane en utilisant la ligne privée de Carpette. Vous demandez au journaliste de venir vite et seul, c'est un ordre ! 21h12, Carpette frappe à la porte de votre bureau où vous l'attendez en sirotant un verre. Vous lui présentez quelques dossiers et l'entretenez de choses et d'autres, vous lui donnez à signer deux ou trois contrats sans importance puis vous le congédiez gentiment et vous le accompagnez jusqu'à son bureau pour qu'il examine les contrats tranquillement. A 21h45, lorsque la Lamborghini rouge de Depavane apparaît sur votre écran de contrôle, vous vous téléportez dans le parking et vous accueillez le journaliste au moment où il pénètre dans l'ascenseur. Là, toutes portes verrouillées, vous lui rappelez qu'il a autrefois signé un pacte qu'il doit aujourd'hui honorer. Devant son refus d'obtempérer, vous vous montrez à lui sous votre apparence démoniaque, vous lui arrachez le foie puis vous lui rendez le Beretta pour qu'il mette fin à ses souffrances tout seul comme un grand.

Immédiatement après votre forfait, et après avoir imprimé les empreintes de Carpette autour du corps, vous retournez dans votre bureau, vous vous lavez hâtivement les mains et vous téléportez l'ar-

me du crime dans le tiroir du bureau de Carpette. Enfin, vous mettez la touche finale à votre plan machiavélique en implantant dans la mémoire de Carpette (qui n'a pas quitté son bureau) vos propres souvenirs pour la soirée. Il est maintenant persuadé qu'il a téléphoné à Depavane et qu'il l'a tué.

Salambo vous a trouvé dans votre garçonnière en train d'éplucher des dossiers en sirotant un whisky et c'est là qu'il vous a annoncé la mort du journaliste.

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE...

Vos objectifs pour la soirée :

- Faire accuser B. Carpette.
- Répandre le vice, la haine, la diffamation et le mal parmi les hommes.
- Faire en sorte que personne ne soupçonne votre identité diabolique.
- Récupérer les 5 Points Actions que vous doit Lebeau (Proposez-lui de les jouer au poker !)
- Découvrir qui est le coyote qui a vendu la mèche à Carpette sur le coup du délit d'initié.

COMMENT SE LA JOUER ?

L'interprétation du personnage est délicate. Vous devez vous mettre dans la peau d'un prince des enfers qui doit se faire passer pour un honnête homme, et cela ne se fait pas sans effort ni grincements de dents. Pour manifester cette ambiguïté, une bonne solution consiste à forcer le trait de la bonhomie. Soyez gluant, mielleux, passez instantanément d'un rictus mauvais à un sourire exagéré et crispé dès qu'on vous adresse la parole, serrez les mains longtemps en fixant les personnes droit dans les yeux, ayez quelques gestes rageurs quand quelqu'un ou quelque chose vous énerve (tapez sur une table, mordez-vous la main, écrasez fébrilement votre cigare, serrez les poings, maugréer une malédiction ou une insulte) et reprenez-vous aussitôt après, ne vous approchez pas trop de Cailliot.

Habillez-vous de manière stricte : costume trois pièces si vous êtes un garçon et tailleur si vous êtes une fille, dans un cas comme dans l'autre essayez de vous habiller en blanc de la tête aux pieds, avec une fleur rouge à la boutonnière. Fumez ou mâchonnez un énorme cigare, taillez-vous ongles en pointes. Grimez-vous pour vous vieillir.

UNE

VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES

Avant d'accomplir une des actions décrites ci-dessous, vous devez faire appel à un organisateur qui vous exposera la marche à suivre. Vous avez bien évidemment de nombreux autres pouvoirs (la téléportation, l'implantation de faux souvenirs...), mais pour une raison que vous ignorez, vos pouvoirs les plus puissants ne fonctionnent plus depuis que tout le monde est entré dans votre garçonnière. Inutile de préciser que cela vous énerve terriblement...il doit bien y avoir une raison !

- *Ecouter une conversation à distance* (2 Points Action). Prévenez discrètement un organisateur que vous écoutez une conversation au moment où elle a lieu. L'organisateur ira demander aux joueurs que vous écoutiez ce qu'ils se sont dit une fois la conversation terminée et il vous en rapportera secrètement le contenu.

- *Fouiller une pièce* (1 Point Action).

- *Faire les poches à distance*. (2 Points Actions). Ce pouvoir vous permet de vider la poche d'un joueur et d'en récupérer le contenu. Prévenez l'organisateur et indiquez lui précisément quelle poche vous intéresse (la poche intérieure gauche de la veste d'un tel). Il vous remettra ce que vous avez trouvé peu après. Attention, soyez observateur ; si la poche est vide, vous perdrez deux Points. Remettre en place le fruit de votre larcin vous coûtera 2 nouveaux Points.

VOUS ACCESOIRES

Demandez à votre petite soeur (sauf si elle joue !) de vous dessiner avec un marqueur un as de pique sur l'avant bras droit.

L'ORGANIGRAMME CRYPTÉ DU GROUPE VOUIVRE

Une règle divine datant du Déluge oblige les démons à laisser une chance aux hommes de leur échapper en devinant leur identité démoniaque. Bien sûr, ces créatures perverses cherchent toujours des moyens complexes pour que leur nom soit à la fois révélé et dissimulé. Le nom infernal de Vouivre (Méphistophèles), ainsi que sa nature démoniaque sont dissimulés dans l'organigramme du Groupe Vouivre.

- Le schéma des sociétés du groupe reflète la description de la " Bête " que donne l'Apocalypse de Jean (12 - 3) : les sept sociétés sont les sept têtes, les sept filiales sont les sept couronnes et les dix tirres du groupe de presse U.F.O.COM. sont les dix cornes.

- La Bête est elle-même représentée dans le logo du groupe, à l'intérieur du O de Vouivre. Si Vouivre est questionné à ce sujet, il répondra que son nom (Vouivre) désigne un serpent légendaire à plusieurs têtes et que c'est donc tout naturellement qu'il a repris cette image.

- Enfin - et c'est là le plus important -, les lettres qui composent le nom de Méphistophèles peuvent être trouvées grâce à l'organigramme. Il faut pour cela diviser par 666 (le nombre de la Bête) le nombre précédé d'un tiret qui figure dans chaque code d'identification (le n° C.I.) des sociétés et filiales du Groupe Vouivre. Ces 14 nombres sont : 3330, 7992, 9990, 5328, 5994, 8658, 12564, 03330, 10656, 13320, 010656, 05328, 003330 et 012654. Divisés par 666, ils donnent respectivement les nombres : 5, 12, 15, 8, 9, 13, 19, 5, 16, 20, 16, 8, 5 et 19, si l'on considère chacun de ces nombres comme le rang d'une lettre dans l'alphabet, on obtient ELOHIMSEPTPHES, l'anagramme de MEPHISTOPHELES ! Ce n'est pas évident bien sûr et c'est pour cela qu'il est plus facile de chasser la perdrix que le démon...

UNE



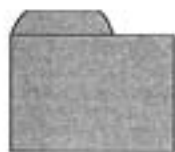
Première série d'indices

Cette série d'indices est à distribuer aux joueurs en début de partie (C.F. Timing).



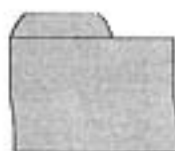
POUR H. BOURBE

Peu avant votre découverte macabre du corps de Depavane dans l'ascenseur, vous êtes passé devant le bureau de Carpette et vous avez vu ce dernier(cette dernière) dans un état de quasi-prostration, le tête entre les mains, comme s'il(elle) souffrait d'une insupportable migraine.



POUR E. BOUGEOTTE

Alors que vous étiez emmené dans la garçonnière de Vouivre, vous avez entendu un des policiers expliquer à un collègue qu'un(e) certain(e) Angel, agent du FBI, était entré(e) par effraction dans les locaux de la UNE et qu'il(elle) avait été surpris(e) en train de fouiller un bureau. Le policier semblait surtout très impressionné par la taille du revolver que portait l'inspecteur américain.



POUR F. VOUIVRE

Après avoir raccompagné Carpette dans son bureau, vous êtes passé devant le bureau d'E. Bougeotte et vous avez été surpris d'entendre des gémissements plaintifs et des grognements sourds provenir de sa salle de projection privée. Serait-il(elle) amateur de films hard ?



POUR B. CARPETTE

En filant vers le parking, vous êtes passé devant le bureau de P. Lebeau. Il(elle) était en grande conversation avec H. Bourbe et le ton était plutôt vif. Vous n'avez pas traîné assez longtemps pour saisir l'objet exact de la dispute mais il était question d'argent.



POUR PHELPS

En menant vos investigations antiprotoniques dans les couloirs de la UNE, vous êtes passé devant une pièce allumée dans laquelle travaillait un homme (une femme). Vous n'avez pu vous empêcher de tendre l'oreille et vous l'avez entendu maugréer en ricanant : "jamais ces démons ne signeront mon pacte...". Vous n'avez pas pu braquer votre détecteur dans sa direction car c'est à ce moment que l'aiguille s'est affolée. Maintenant que tous les suspects sont rassemblés dans la garçonnière de Vouivre, vous le reconnaissez, c'est Caillot, le(la) délégué syndical de la chaîne.



POUR H. ANGEL

En menant vos investigations dans les locaux de la UNE vous êtes passé devant un bureau sur la porte duquel on pouvait lire P. Lebeau. A l'intérieur de la pièce, une conversation plutôt vive était engagée entre deux personnes. Il y était question d'argent.



POUR G. CAILLOT

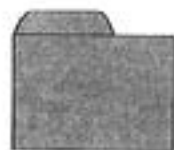
Lorsque vous avez été emmené par les policiers dans la garçonnière de Vouivre, vous les avez entendu discuter de l'arrestation du livreur de pizza : "Ce p'tit con a essayé de fuir, mais j'ai rattrapé et j'ai mis un bon coup d'matraque sur la tête. J'ai tapé fort vu qu'il avait un casque, ça l'a quand même un peu sonné. Il a fait tout un cirque au commissaire. Il disait qu'un démon se cachait ici et qu'il fallait le laisser agir."



POUR P. LEBEAU

En entrant dans la garçonnière de Vouivre, vous lui avez serré la main et vous avez aperçu une petite tâche de sang sur son poignet.

Qui cherche trouve



Vous trouverez ci-après tous les indices qui se trouvent au dernier étage du siège social de la UNE. Certains indices sont dans la pièce de jeu elle-même, c'est à dire dans la garçonnière de Vouivre. Ce sont des articles de journaux.

Collez les cadres gris sur les enveloppes correspondants aux pièces dans lesquelles sont les indices afin de pouvoir vous y référer rapidement en cours de partie. Les précisions qui y figurent concernent uniquement l'organisateur.



DANS LA GARÇONNIÈRE DE VOUIVRE

Tous les indices de la garçonnière figurent réellement dans la pièce de jeu.

Les indices suivant sont des fac-similés d'articles parus dans la presse. Collez ces indices dans les magazines ou les journaux correspondants que vous laisserez traîner, parmi d'autres, dans la pièce où se joue la Soirée Enquête. Nous avons copié le look de ces fac-similés sur celui d'organes de presse existants. Si vous vous procurez ces mêmes journaux, l'effet n'en sera que plus saisissant.

"Sun dans le Vaucluse" : Le Monde.

"Manoeuvres financières obscures..." : La Tribune Desfossés.

"Faiseurs d'audimat..." : Télérama.

"Qui sont les joueurs fous ..." : Le Nouveau Détective.

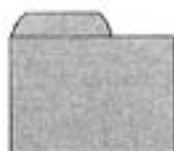
Sun dans le Vaucluse

L' "Eglise du resplendissant Sun" vient de faire l'acquisition d'un ranch dans le Vaucluse afin d'y ouvrir un nouveau "Centre de Ressourcement Métem-psychique". De nombreux riverains de la commune voisine de Chalignas se sont constitués en associations afin de gêner au mieux l'implantation de la secte. Ainsi que le souligne Dolorès Esteban, présidente de l'A.C.U.S (Association des Chalignais contre Sun) : "la prétendue église du resplendissant Sun, est en réalité une secte dont la richesse extraordinaire ne peut qu'inciter à la méfiance. [...] Aucun citoyen ne devrait rester les bras croisés face à des organisations qui abusent sans scrupule de la liberté de conscience et de culte pour se livrer à des entreprises économiques occultes, qui pratiquent intensément la séquestration et le lavage de cerveau au mépris de la dignité humaine la plus évidente, tout cela dans l'unique but d'enrichir les quelques cyniques gourous qui les dirigent."

En un peu moins de vingt ans d'existence, la secte Sun est devenue l'une des plus riches de France, si ce n'est du monde. Elle possède une quinzaine de luxueuses propriétés à travers la planète (dont deux châteaux en France), contrôle une chaîne de télé par satellite (Sunset Channel) ainsi qu'une maison d'édition (Sunset Publishing). Selon une enquête menée l'année dernière par certains de nos confrères britan-

niques du *Guardians*, la secte Sun tirerait la majeure partie de son capital de "placements financiers trop judicieux pour être honnêtes". Elle utiliserait également ses antennes dans certains pays d'Asie du sud-est (la Thaïlande et l'Indonésie) pour "alimenter en matière première" les milieux européens et nord-américains de la prostitution. Outre ses revenus douteux et sa puissance, c'est la personnalité particulière de son gourou - le "Resplendissant Sun" - qui confère à la secte son aura de mystère. Personne ne connaît l'identité de ce dernier, personne n'a jamais vu son visage. Il apparaît voilé à ses disciples une fois par mois, les jours qui précèdent et succèdent aux nuits de pleine lune, ainsi que quatre fois par an aux célébrations marquant les solstices et les équinoxes. Le seul détail, insolite qui pourrait éventuellement permettre son identification serait un tatouage en forme d'as de pique qu'il porte sur l'avant-bras. Après les tragiques faits divers liés aux sectes du Mantra éternel et des N.E.F.I.L.I.M. qui marquèrent l'automne dernier, on est vraiment en droit de se demander ce qui retient les autorités d'agir enfin efficacement contre des sectes telles que celle du "Resplendissant Sun", avant que d'autres drames ne se produisent.

Raoul Vangotsvarvelde.



MÉDIAS

Manoeuvres financières obscures dans le capital de la UNE

En décembre 1995, F. Vouivre, le(la) Président(e) de la "UNE" avait annoncé lors d'une interview une baisse probable des bénéfices pour l'exercice 1995, ce qui avait immédiatement entraîné une très nette chute des actions de la première chaîne de télévision française. C'est à la faveur de cette dévalorisation des titres que le(la) médiatique B. Carpette a fait une entrée massive dans le capital de la chaîne. Il apparaît aujourd'hui que la rumeur de baisse des bénéfices n'était pas fondée et il se pourrait donc que l'on soit là en présence d'une pure et simple manoeuvre financière. Si tel est le cas, on se demande qui a provoqué les mouvements sur le titre, d'autant plus que F. Vouivre, Président(e) du Groupe Vouivre et principal actionnaire de la chaîne, se refuse à tout commentaire quant

à l'arrivée de B. Carpette dans le capital de la UNE. Seul E. Bougeotte, directeur(trice) d'antenne de la chaîne s'est déclaré(e) satisfait(e) de la situation : " B. Carpette est l'image d'une économie Française dynamique et audacieuse, la UNE ne peut donc que se réjouir d'avoir un(e) tel(e) meneur(se) d'hommes au sein de son équipe dirigeante. "

Il n'y a guère que trois possibilités pour expliquer la situation telle qu'elle se présente. La première serait la volonté de F. Vouivre d'accroître la puissance de son groupe en s'alliant avec B. Carpette. Mais on sait que F. Vouivre a une conception pour le moins monarchique du pouvoir et qu'il y a plusieurs années qu'il n'a pas modifié la structure de son groupe de façon notable. La deuxième explication serait une manière de

" révolution de palais " au sein de la UNE, certaines factions ayant imaginé d'appeler Carpette à leur secours en l'aidant à pénétrer le capital de la chaîne. Enfin, et c'est la théorie la plus raisonnable, il se peut que le Groupe Vouivre ait organisé la baisse du titre afin d'en racheter une grande partie, mais se soit laissé prendre de vitesse par B. Carpette, qui aurait alors bénéficié d'une indiscretion au sein de l'entreprise.

La Commission des Opérations Boursières ne s'est toujours pas saisie du dossier, alors même qu'il apparaît de manière flagrante que nous sommes en présence d'un délit d'initiés particulièrement machiavélique. Une fois de plus, ce sont les petits porteurs qui en feront les frais.

F. C.

Qui sont les joueurs fous de l'As de Pique ?

Quelque part à Paris se réunit un mystérieux cercle de jeu répondant au nom d' " As de Pique ". Ce cercle garde jalousement le secret de son existence et ses membres, tous de puissants industriels ou de redoutables mafieux, ont tout à fait les moyens de demeurer dans l'ombre et de décourager définitivement ceux qui voudraient les en faire sortir. Quel est donc le terrible secret que les membres de l' " As de Pique " ne voudraient pas voir divulgué au grand jour ? Après des mois d'une délicate et périlleuse enquête, nous avons fini par percer leur terrifiant mystère : il s'agit des enjeux dont ils pimentent leurs parties de poker. Car pour ces gens aux fortunes incalculables, qui tous les jours gagnent ou perdent des centaines de milliers de francs, l'argent n'a que peu d'attrait. Aussi pour garder tout son sel au jeu, ces cerveaux malades ont imaginé des mises d'un genre tout à fait nouveau : l'accomplissement d'un meurtre précis ou quelconque, une soirée avec l'épouse du perdant, la vie d'un proche, le licenciement de quelques employés et autres terribles choses ! Tant que de tels individus familiers des allées du pouvoir continueront leur jeu ignoble, personne ne sera à l'abri d'être un jour la mise d'une de leurs sombres parties.

E. Bougrel.



Edito

par Théodore Sakarine

Faiseurs d'audimat jusque dans la mort !

La semaine dernière, la UNE a diffusé à cinq reprises des extraits des films vidéo des meurtres de Jean-Paul Narcisse et Mireille Dumasque, lesquels auraient été envoyés à E. Bougeotte - directeur (trice) d'antenne - par le mystérieux assassin lui-même. Venant de la UNE, on croyait avoir tout vu, avoir atteint des profondeurs ultimes en ce qui concerne vulgarité, racolage et voyeurisme, et bien par ces diffusions, la chaîne de F. Vouivre vient de nous prouver qu'il n'en était rien, que la déontologie journalistique est piétinable à l'envie et que l'éthique la plus fondamentale est une notion étrangère à la logique médiométrique de la UNE.

Il faut reconnaître que si la chaîne est devenue virtuose dans l'art d'aguicher le téléspectateur, de doser précisément le montré et le caché, elle a cette fois-ci été considérablement aidée par l'assassin dont la maîtrise de l'image est absolument remarquable. Le tremblé, le flou, la semi-obscurité, tous les poncifs du cinéma d'horreur, mais aussi de la reconstitution pour reality-shows sont utilisés par l'assassin-réalisateur pour optimiser le choc et la provocation de ses crimes. C'est dans ce soin apporté à l'image qui révèle un véritable professionnel de la manipulation et de l'exploitation des bas instincts du téléspectateur, que se dévoile la nature essentiellement médiatique des crimes dont ont été victimes Mireille Dumasque, Jacques de Roswell, Jean-Paul Narcisse et Bruno Cahute. En diffusant ces images, la chaîne se fait donc complice de l'assassin. Si il est incompréhensible que la direction de la UNE, sans doute aveuglée par la perspective d'un audimat record, ait fait ce choix, il est inadmissible que le C.S.A. soit resté officiellement muet en face de tels débordements, et ce en dépit des réactions de certains de ses membres qui ont tenu à exprimer publiquement leur désaccord, à titre individuel. On est donc en droit de s'interroger sur l'impartialité voir l'honnêteté de son (de sa) Président(e), H. Bourbe, dont on sait par ailleurs qu'il(elle) est président(e) du Vierzon Athlétique, club de football aux finances délicates, dont les joueurs arborent fièrement sur leurs maillots le logo de la UNE !



DANS LES ARCHIVES DU PERSONNEL

1 POINT ACTION

Cette pièce contient les archives informatisées concernant le personnel de la chaîne.

Lorsqu'un joueur entreprend de fouiller, vous le guidez en lui précisant quels sont les dossiers disponibles : dirigeants, journalistes et employés. Donnez le fichier à lire au joueur puis récupérez-le pour pouvoir le redonner plus tard à un autre enquêteur. Les personnages peuvent consulter gratuitement le fichier qui les concerne (Ex, Lebeau peut demander à consulter son dossier sans dépenser de Point Action).

DOSSIER JOURNALISTES



FICHER BRUNO CAHUTE

Né le 18 Mars 1942 à Felleries (59) d'un père ouvrier agricole et d'une mère au foyer.

Diplômes : Certificat d'études.

CURSUS PROFESSIONNEL :

Avr. 63 - mars 65 : Pigiste, localier au Crépuscule.

Avril 65 - Janv 70 : Journaliste politique au Paris Libre.

Janv. 70 - Mai 76 : Grand Reporter à France Match.

Juin 76 - Août 82 : Grand reporter à l'Observateur du Jeudi.

Sept 83 - avril 84 : Directeur de rédaction au Crépuscule.

Juin 85 - sept 88 : journaliste et présentateur sur la UNE.

Dec 88 : Démission.

PROFIL SANITAIRE :

Mars 1963 : Hospitalisation suite à une T.S.

Janvier 1982 : Hospitalisation suite à une blessure par balle au cours d'un reportage au Moyen-Orient.

Mars 1988 : Cure de sommeil suite à une dépression nerveuse.

PROFIL PSYCHOLOGIQUE :

Névropathe à tendance mélancolique, troubles du sommeil.

En 1988, sérieuse dépression nerveuse : paranoïa aiguë, délire morbide, troubles de la perception.

DOSSIER JOURNALISTES**FICHER CHRISTOPHE
DEPAVANE**

Né le 28 septembre 1944 à St Savin, de parents artisans en charcuterie

Diplômes : Certificat d'études.

Poste/ statut : Directeur de Beep-Beep Productions (producteur " Coucou c'est lui " et " Comme un mardi ! ")

CURSUS PROFESSIONNEL :

Mai 63 - sept. 68 : Pigiste puis journaliste sportif au Journal du Samedi.

Oct. 69 - juil 74 : Grand reporter au Crépuscule.

Nov. 70 - juin 74 : Grand reporter à France Match.

Sept. 74 - déc. 86 : Journaliste sportif producteur, chroniqueur à Europe +.

Avr. 80 : Editorialiste au Livarot Magazine.

Mai 82 - Janv. 91 : Chroniqueur sportif au Livarot.

Janv. 86 : animateur, producteur sur la UNE.

PROFIL SANITAIRE :

Mai 1960 : Hospitalisation pour traumatisme crânien suite à un accident sportif.

Avril 1963 : Hospitalisation suite à une T.S.

Février 1972 : Maladie tropicale contractée au cours d'un reportage en Asie du Sud-est.

PROFIL PSYCHOLOGIQUE :

Névropathe à tendance agressive. Hyperstress.

Hypocondriaque, nombreuses phobies liées à la maladie, à la souffrance physique et à la vue du sang.

RENSEIGNEMENTS CONFIDENTIELS :

1984,86 : Accusé de fausses interviews (affaire Starkow, affaire des hollandais de Boulogne)

1988, 90,92,95 : Nombreuses attaques en diffamation suite à diverses émissions (plainte de l'Association des maires du Nivernais assez solide (1990), problème sérieux avec l'Association des victimes de Napalm (1992)).

DOSSIER JOURNALISTES**FICHER MIREILLE
DUMASQUE**

Née le 12 juin 1942 à Lamballe (22) d'une mère couturière et de père inconnu.

Diplômes : Certificat d'études.

Poste/ statut : Productrice de " Ras les Basques ", et de " Télémouchoir "

CURSUS PROFESSIONNEL :

Oct. 62 - avril 68 : Pigiste, puis responsable de rubriques locales, enfin chef de service aux Dernières Nouvelles de l'Ouest.

Avr. 68 - juin 75 : Responsable d'une rubrique " jeunesse " au Paris Libre.

Mai 73 - août 81 : Chroniqueuse et animatrice sur la radio Europe +.

Janv. 77 - mai 85 : Chroniqueuse à Images du Beau Monde .

Mai 80 - oct. 82 : Editorialiste au Livarot Madame.

Avril 85 : Chroniqueuse à Jeudi-Vendredi-Samedi.

Nov. 86 : Animatrice et productrice sur la UNE.

PROFIL SANITAIRE :

Janvier 1953 : Opération O.R.L.

Novembre 1962 : Hospitalisation suite à une T.S.

1975 -1985 : Cure psychanalytique (avec le Dr Abgrave).

PROFIL PSYCHOLOGIQUE :

Comportement exclusif et despotique reposant sur un complexe d'infériorité refoulé.

Troubles de la personnalité dus à une confusion entre l'identité et l'image que crée les médias (dit Syndrome de Sabatier) et la pratique des jeux de rôle, avec effets habituels (orgueil maladif, mégalomanie débordante à tendance paranoïaque, etc.).

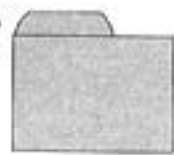
RENSEIGNEMENTS CONFIDENTIELS :

1985 : Vol de vaisselle précieuse lors d'une réception au palais de Monte-Carlo (étouffé).

1989 : Placement de sa vieille mère dans un hospice. Celle-ci est morte six mois après.

1992 : Plainte de Mr Thadée (Draguignan 83) contre M.D. pour harcèlement sexuel à l'occasion d'une émission à laquelle était invité comme témoin Mr Thadée (étouffé).

DOSSIER JOURNALISTES



FICHER JEAN-CLAUDE NARCISSE

Né le 9 Février 1948 à Paris d'un père avocat et d'une mère au foyer.

Diplômes : Certificat d'études, Baccalauréat lettres classiques, Maîtrise de littérature moderne, Licence en Droit.

Poste/statut : Présentateur du J.T.

CURSUS PROFESSIONNEL :

Janv 71 - Oct 78 : Journaliste à L'Echo du Nord.

Dec 79 - mai 84 : Envoyé spécial pour La Tribune.

Sept 85 - Déc. 89 : Chroniqueur politique, éditorialiste sur France Radio.

Juin 88 - Oct. 92 : Chroniqueur littéraire au Livarot.

Fév. 90 : Journaliste, présentateur sur la UNE.

PROFIL SANITAIRE :

1961, 1975 : Hospitalisations liées à des problèmes pulmonaires.

Janvier 1978 : Hospitalisation suite à intoxication alimentaire grave.

Mars 1984 : Hospitalisation suite à accident de la circulation.

PROFIL PSYCHOLOGIQUE :

Névropathe à tendance hystérique. Bon équilibre mental malgré des problèmes de sociabilité liés à un stress aigu avec traductions comportementales classiques (agressivité, vénalité, cynisme...etc).

RENSEIGNEMENTS CONFIDENTIELS :

Train de vie élevé, utiliserait informations professionnelles pour chantage (à vérifier).

DOSSIER JOURNALISTES



FICHER JACQUES DE ROSWELL

Née le 6 octobre 1943 à Egleron (19) de parents agriculteurs.

Diplômes : aucun.

Poste/statut : Producteur " Témoin mystérieux qui a tout vu " et de " J'y crois pas que c'est possible ! "

CURSUS PROFESSIONNEL :

Mars 63 - janv. 65 : Pigiste, localier à Nice Potin.

Fev. 66 - oct. 77 : Pigiste, secrétaire de rédaction, puis grand reporter au Livarot.

Janv 78 - mai 81 : Chroniqueur économique au Crépuscule.

Juin 81 - mars 88 : Editorialiste à L'Observateur du Jeudi.

Janv 82 - mars 85 : Chroniqueur économique à Europe +.

Fev 85 : Chroniqueur économique, puis sportif, puis producteur sur la UNE.

PROFIL SANITAIRE :

Janvier 1963 : Hospitalisation suite à une T.S.

1975, 1987, 1991 : Cures de désintoxication .

PROFIL PSYCHOLOGIQUE :

Maniaco-dépressif à tendance phobique.

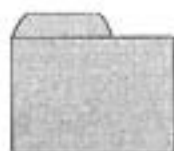
Pulsions autodestructrices manifestées par l'usage de psychotropes (alcool et stupéfiants).

Complexe de culpabilité débouchant sur des pulsions érotiques à caractère sadomasochiste, troubles du sommeil et fantasmes morbides.

RENSEIGNEMENTS CONFIDENTIELS :

Fréquents incidents liés à la consommation immodérée d'alcool et stupéfiants. (Ivresse sur voie publique avec voie de fait sur agent en 1973, outrage à la pudeur en 1979, détention de stupéfiants en 1981 et 1985 - affaires étouffées).

Fréquentation de " clubs " sadomasochistes (No Limits). Hospitalisation d'un " partenaire " en 1985 (étouffé).

DOSSIER DIRIGEANTS**FICHER E. BOUGEOTTE**

Né le 6 avril 1946 à Bourges. Père avocat, mère au foyer.
Diplôme : Baccalauréat, Sciences Po.
Poste/Statut : Cadre supérieur. Directeur de l'antenne.

CURSUS PROFESSIONNEL :

Avr 1969 - mai 1971 : journaliste à la Tribune Berrichonne.

Juin 1971 - sep 1974 : journaliste à France Match.

Oct 1974 - oct 1980 : grand reporter à Images du Beau Monde.

Dec 1980 - aou 1982 : éditorialiste au Livaro Magazine.

Sep 1982 - mar 1986 : rédacteur en chef de l'Observateur du Jeudi.

Sep 1986 : Directeur d'antenne de la UNE.

PROFIL SANITAIRE :

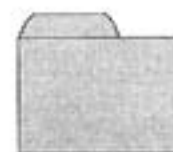
Mars 1963 : Hospitalisation longue après une chute de cheval.

Aucun problème de santé depuis.

PROFIL PSYCHOLOGIQUE :

A parfaitement intégré les concepts du journalisme télévisuel moderne (émotion, action, jamais de réflexion). Rongé par une ambition carnassière. Se laisse souvent aller à la colère pour des motifs futiles. Tyrannise ses subordonnés. Vénal.

Très fidèle à F. Vouivre. A toujours travaillé pour les journaux du Groupe.

DOSSIER DIRIGEANTS**FICHER P. LEBEAU**

Né le 16 sept 1949 à Paris. Père enseignant, mère couturière.

Diplôme : baccalauréat, major d'Hégémonie Economique Capitaliste (HEC).

Poste/Statut : Cadre supérieur. Directeur de la chaîne.

CURSUS PROFESSIONNEL :

mar 1973 - juin 1977 : directeur commercial Pijo Automobiles.

sep 1977 - nov 1979 : directeur du personnel Gerbais Valone.

dec 1979 - juin 1986 : nombreuses missions de restructuration du personnel pour les entreprises du Groupe Vouivre.

sept 1986 : directeur de la UNE.

PROFIL SANITAIRE :

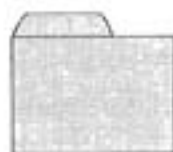
juillet 1978 : hospitalisation pour troubles cardiaques.

mars 1990 : cure de repos pour surmenage.

Depuis janvier 1987 : nombreuses consultations chez le psychologue de la UNE pour des troubles du comportement. Tendances dépressives.

PROFIL PSYCHOLOGIQUE :

Très apprécié de F. Vouivre pour ses qualités de meneur d'hommes et sa poigne. A parfois tendance à se laisser aller à la boisson. Joueur de poker. Dépressions chroniques. Doit être suivi par le psy de la maison.

DOSSIER DIRIGEANTS**FICHER F. VOUIVRE**

Né en 1947 en Guyane. Père et mère inconnus.
Diplôme : autodidacte brillant.

F. Vouivre passe les vingt premières années de sa vie en Amérique du sud où il(elle) fait fortune dans les mines d'or, puis dans le pétrole.

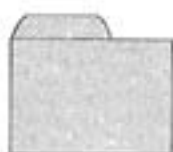
Son nom apparaît pour la première fois dans la presse européenne quand en 1968, il(elle) lance une O.P.A. sur la société Skunk-Poulenc, filiale de l'ex-groupe Dassot, en partie disloqué après la mort de Richard Dassot en 1967. Cette opération couronnée de succès n'est que la premiè-

re d'une vaste offensive du(de la) jeune F. Vouivre sur les entreprises de l'ex-géant de l'économie Française : Richard Dassot. Au terme d'une courte et impitoyable guerre économique, F. Vouivre met la main sur la totalité du Groupe Dassot qui devient le Groupe Vouivre.

Combinant intuition, audace et prudence, toujours à la pointe de la technologie, F. Vouivre adapte à merveille les industries de son groupe qui souffriront peu des chocs pétroliers des années 70, ou de la mondialisation à la fin des années 80.

A la tête de son empire financier, industriel et médiatique, F. Vouivre veille à la bonne santé de l'économie française. Gestionnaire infailible, entrepreneur de génie, il préfère l'obscurité du travail de management aux feux de la rampe médiatique qu'il laisse aux politiciens et au show-biz.

DOSSIER EMPLOYÉS



FICHER GABRIEL(LE) CAILLOT

Né le 28 mars 1965 à Montrouge.
Diplômes : Baccalauréat.
Poste/Statut : Employé au Courrier.

PROFIL SANITAIRE :

1981 : Hospitalisation à la suite d'un accident de la route.
Mort clinique de plusieurs minutes.

Profil psychologique : Personne équilibrée, responsable et charismatique. Tempérament colérique.



BUREAU DE VOUIVRE

1 Point Action pour fouiller cette pièce

BUREAU VOUIVRE 1

Sur le bureau de Vouivre, parmi d'autres papiers sans importance, se trouve la page déchirée d'un dictionnaire des noms propres. Vouivre serait-il mélancolique ?

BUREAU VOUIVRE 2

Dans un tiroir du bureau, se trouve la lettre de démission de Bruno Cahute. Il laisse entendre qu'il a compris qui était réellement son patron. Cahute y fait par ailleurs référence au chapitre XII de l'Apocalypse dans lequel se trouve la description de la Bête (verset 3). Un indice précieux.

BUREAU VOUIVRE 3

Dans une pochette sur le bureau de Vouivre se trouve un article du Canard Entravé signé Bruno Cahute.

BUREAU VOUIVRE 4

L'agenda de Vouivre. Les absences de Vouivre correspondent aux apparitions du Resplendissant Sun (équinoxes et pleines lunes).

RENSEIGNEMENTS CONFIDENTIELS :

Activiste gauchiste et chrétien. Délégué de la Confédération Nationale des Travailleurs Chrétiens. Soupçonné d'être membre d'un groupuscule à l'idéologie composite (intégrisme chrétien et marxisme-léninisme révolutionnaire).

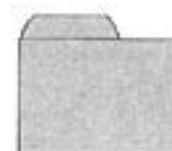
Participe régulièrement à diverses manifestations ou coups de force ayant pour cible " les ennemis du prolétariat ".

Ne cesse pas d'élever des protestations diverses contre la chaîne.

A déjà utilisé des menaces contre certains membres de la chaîne. A usé de violence physique contre Depavane et Narcisse (12/95).

Malheureusement difficile à virer étant donné son statut de délégué syndical.

BUREAU VOUIVRE 1



DASSOT Richard

Né en 1898 à Melbourne (Australie) de père et mère inconnus, mort le 15 mai 1967 à Chantilly (60).

Richard Dassot débarque en France au lendemain de la première guerre mondiale. A la tête d'une petite fortune gagnée dans l'exploitation de mines d'émeraudes, il profite de la reconstruction industrielle pour bâtir un véritable empire. D'abord axé sur l'industrie lourde et l'équipement, la société Dassot se reconvertit dans l'industrie militaire. Dans les années 20, c'est elle qui équipe en grande partie la célèbre ligne Maginot. A partir des années trente, le Groupe Dassot se diversifie en rachetant la Société des Hydrocarbures Français (qui deviennent les PÉtroles FRANçais), ainsi que la Marseillaise des Eaux. Pendant la seconde guerre mondiale, l'activité du groupe est ralentie (malgré le rachat en 41 de la banque Stanski qui devient la banque Daccor). Après guerre, R. Dassot profite de ses bonnes relations avec les gaullistes qu'il a soutenus financièrement dès 1942 pour étendre son empire, notamment en créant un puissant groupe de presse : U.FO.COM. Le Groupe R. Dassot continue sa progression exemplaire jusqu'à dans les années soixante. En 1967, Richard Dassot trouve la mort au volant de sa voiture qui explose après avoir percuté un mur à pleine vitesse. Son groupe se disloque. Le Groupe Dassot est alors la cible d'offensives économiques lancées par le jeune F. Vouivre. En quelques mois, le Groupe Dassot devient le Groupe Vouivre.

BUREAU VOUIVRE 2

Monsieur Vouivre,

Suite à certaines circonstances, j'ai appris que les cauchemars qui me hantaient parfois étaient d'authentiques souvenirs. On comprend alors aisément une ascension aussi spectaculaire que la mienne, n'est-ce pas : le fils d'ouvriers agricoles devenant un journaliste célèbre et fortuné ! Cela tient du conte de fée, mais il n'en est rien, c'est un conte fantastique et je finirai plutôt damné que marié à une princesse et père de nombreux enfants.

J'ai donc bien relu la Bible, dans l'espoir d'y trouver le moyen de mon salut. L'Apocalypse a particulièrement retenu mon attention, le XIIème chapitre surtout ! J'ai compris bien des choses. Même si je ne puis trouver la lumière, je ne veux pas rester si près des ténèbres et vous ne serez donc pas surpris de ma démission. Après avoir si longtemps mis mon métier à votre service, c'est tout dire, je veux me consacrer au bien et aux nobles causes. Je ne crois pas qu'il y ait place pour un tel journalisme au sein du Groupe Vouivre, si grand soit-il !

Je ne sais pourquoi je vous écris cette courte lettre, si ce n'est pour me persuader que je ne suis pas fou, que la réalité n'est pas toujours en surface (oh comme je comprend aujourd'hui pourquoi vous insistez pour que vos journalistes s'en tiennent aux faits).

Bruno Cabute.

P.S : Il se peut que je sois bel et bien fou, et que toute cette lettre vous semble un incompréhensible charabia. Si tel était le cas veuillez pardonner à un homme qui n'a plus toute sa tête.

BUREAU VOUIVRE 3

Article du Canard Entravé

C.S.A., c'est ça la courtoisie. *A régler!*

Messieurs (Mesdames) H. Bourbe et F. Vouivre sont des gens bien élevés qui savent bien que les petits cadeaux entretiennent l'amitié, voilà une chose qui ne fait aucun doute. La nomination d'H. Bourbe à la Présidence du C.S.A nous garantit les relations les plus cordiales entre la première chaîne française de télévision (première en taille et pas en qualité, cela va de soi) et une institution chargée de surveiller les médias audiovisuels, notamment la télévision, particulièrement la télévision privée. Il est probable que l'impartialité, la transparence et la qualité feront les frais de cette bonne camaraderie.

Pour bien comprendre les étroites relations existant entre le groupe Vouivre et H. Bourbe, il convient de se reporter à la candidature de ce(tte) dernière aux sénatoriales de 1977. Un cabinet d'expert du nom de Socigec, ayant pour président(e) H. Bourbe avait invité pour un séminaire une por-

tion importante des grands électeurs de la circonscription électorale de Mr(Mme) Bourbe, particulièrement les grands électeurs non inscrits dont dépendait fortement le scrutin. Le séminaire nommé "La décentralisation, une clef pour la démocratie" (ces gens là ont décidément le sens de l'humour) avait pour cadre luxueux un manoir fin XVIII ème réhabilité en hôtel sous le nom charmant et au combien démocratique de "Royal". Il n'y a pas à douter que les caves réputées de cet hôtellerie du Sancerrois, ses terrains de tennis et sa piscine chauffée ont éclairé nos électeurs sur les vertus de la décentralisation. La note dut être pour le moins salée, mais qu'importe puisqu' H. Bourbe fut élu grâce à sa vision particulièrement claire de la démocratie. D'où venait donc la fortune de la Socigec ? Eh bien, si ce cabinet d'expert n'eut que peu de clients, ces derniers payaient particulièrement bien. Les PEFRA et la

Marseillaise des eaux, deux filiales du Groupe Vouivre qui louèrent les services de la Socigec se virent facturer l'expertise 800 000 Fr et 940 000 Fr. respectivement !

Tout vient à point à qui sait attendre, puisque ce n'est pas avant 1985 qu' H. Bourbe eut l'occasion de démontrer à F. Vouivre qu'il(elle) n'avait pas affaire à un(e) ingrat(e). Alors dernier président(e) de la UNE avant sa privatisation, H. Bourbe avait eu la bonne idée d'investir les deniers publics dans le recrutement de journalistes stars et l'achat de matériel technique perfectionné afin de laisser à F. Vouivre une chaîne de télévision dans le meilleur état possible !

L'avenir nous dira si du haut de sa nouvelle fonction H. Bourbe aura l'occasion de rendre de menus services à Vouivre. Mais n'en doutons pas, de telles amitiés ont la vie dure.

Bruno Cabute.

BUREAU VOUIVRE 4

Janvier

Février

Mars

1 L	1 J	1 V Voyage Singapour
2 Ma	2 V Souper Mr Elbabache	2 S Europe-Asia
3 Mer	3 S	3 D
4 J	4 D	4 L
5 V	5 L	5 Ma
6 S	6 Ma	6 Mer
7 D	7 Mer	7 J
8 L Ass. Gale PEFRA	8 J Dej CNPF chez Drouant	8 V
9 Ma	9 V	9 S
10 Mer	10 S	10 D
11 J	11 D	11 L
12 V Voeux Elysée	12 L	12 Ma Séminaire N-Y
13 S	13 Ma	13 Mer "Internet and Media business"
14 D	14 Mer	14 J
15 L Réunion Cadre	15 J	15 V
16 Ma Sup. Révass	16 V Ass. Gale UFOCOT	16 S
17 Mer	17 S	17 D
18 J	18 D	18 L
19 V	19 L Conf. Genève	19 Ma
20 S	20 Ma Médias et Démocratie	20 Mer
21 D	21 Mer	21 J
22 L	22 J	22 V
23 Ma	23 V	23 S Diner Turdock
24 Mer	24 S	24 D
25 J Colloque Tunich	25 D	25 L
26 V "L'Europe pour gagner"	26 L	26 Ma
27 S	27 Ma	27 Mer
28 D	28 Mer	28 J dîner Dir. Europe
29 L Dej. Patignou	29 J	29 V
Ma		30 S
31 Mer		31 D

BUREAU DE BOUGEOTTE



1 Point Action pour fouiller cette pièce
Lorsqu'un joueur fouille le bureau d'E. Bougeotte, annoncez-lui qu'il y a une armoire mais qu'elle est fermée à clef. Il faut la clef que possède Lebeau et Bougeotte ou la compétence "crocheter" pour l'ouvrir. Dites également qu'un écran vidéo éteint est encastré dans le bureau. Il en coûte un Point Action pour l'allumer (montrer la photo et lisez le petit texte). Si le joueur ne s'intéresse ni à l'écran ni à l'armoire, il peut fouiller la pièce.

L'ARMOIRE

Elle contient les cassettes des films TSR et la somme de 500.000 fr (5 Points Actions). Bougeotte n'a pas le droit d'utiliser lui-même cet argent. Remettez les 5 Points à l'heureux élu.

L'ÉCRAN VIDÉO

Un écran est encastré dans le bureau. Si on l'allume, il montre la pièce de l'As de Pique (c'est le système de triche mis au point par Bougeotte). Montrez la photo au joueur.

BUREAU BOUGEOTTE 1

C'est la cassette montrant l'assassinat reconstitué de Roswell que Bougeotte visionnait au moment où Salambo a frappé à la porte de son bureau.

BUREAU BOUGEOTTE 2

Ce papier se trouve dans le sous-main. Il s'agit de la confirmation de commande du billet d'avion que Bougeotte a acheté au second gardien qui protégeait J-C Narcisse. Les horaires donnés tiennent compte du décalage horaire.

BUREAU BOUGEOTTE 3

Une petite lettre chiffonnée dans le cendrier. C'est la réponse du faussaire auquel Bougeotte a commandé les faux-papiers destinés au second gardien de J-C Narcisse.

L'ARMOIRE



A l'intérieur de l'armoire vous trouvez :

- Une dizaine de cassettes fl (cassettes professionnelles servant à la duplication) marquées du sigle T.S.R.. Elles portent des titres poétiques et évocateurs tels que : *Meurtre de Jean-Claude Narcisse : ce que vous n'avez pas vu à la télé !* ou bien : *Cinq viols collectifs réels : un cocktail explosif de sexe et de violence !* mais aussi *Peine de mort ! 12 exécutions capitales à travers le monde : pendaison, décapitation, chambre à gaz et chaises électriques. Des images que vous n'osiez pas imaginer !*

- Plusieurs prospectus vantant les mérites des films Très Sales et Révoltants.

- La somme de 500 000 Fr (5 Points Actions) !



BUREAU BOUGEOTTE 1

Dans une petite pièce de projection privée, une cassette vidéo est engagée dans le lecteur d'un banc de montage vidéo. En mettant en route le lecteur, vous pouvez visionner la cassette. Nous ne pouvons ici reproduire, ni même décrire les images que vous voyez car c'est à la limite du supportable. Entre deux giclées d'hémoglobine, vous comprenez qu'il s'agit du film de l'assassinat de Jacques de Roswell. Il s'agit de rushes (le film non monté) et plusieurs scènes apparaissent filmées sous différents angles. En retirant la cassette du lecteur vous remarquez qu'elle est marquée d'un sigle : T.S.R.



BUREAU BOUGEOTTE 3

19/02

Cher Monsieur,

Je tiens à votre disposition ce que vous m'avez commandé. J'ai finalement trouvé la matière première, il s'agit d'un produit belge au nom de Willy Vandepute.

Je serai au bar " le Balto ", 34 rue de Charonne, jeudi 22.

Claude Lévêque " Le préfet ".



L'ÉCRAN VIDÉO

Un écran et un petit micro sont encastrés dans le bureau de Bougeotte. Vous allumez l'écran et l'image vous révèle un plan fixe sur une pièce. Grâce à la souris vous pouvez zoomer sur toute les parties de la pièce jusque dans les moindres recoins. (voir Bureau Bougeotte 5 page 67)



BUREAU BOUGEOTTE 2

Trans American Airlines

Agence Française

148 rue de Flandre 75019 Paris

tel : 43 55 07 01 fax : 43 55 07 02

Mr E. Bougeotte

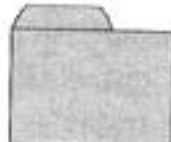
La UNE

Pour Mr Willy Vandepute.

Confirmation de départ :

Vol TAA7447 PARIS CH. DE GAULLE -
BOGOTA VIA MIAMI - DEP 2402-0423 - ARR
2402-1207.

Veuillez enregistrer vos bagages au
moins 1h30 avant le départ.



BUREAUX BEEP-BEEP 2

Projet Emission n°51

" Qui sont ces fous qui nous gouvernent ? "

Pièce n°12.

Interview du Dr Alexandrian, chef du service " enfants " à la clinique de repos " Les Tilleuls " à Valence (26).

Contenu Général :

B. Carpette a été interné(e) aux " Tilleuls " à la demande de ses parents pendant trois mois quand il(elle) avait seize ans. Cette demande faisait suite à l'incendie du Lycée Marie Curie de Montélimar dont B. Carpette était accusé(e). B. Carpette souffrait alors d'accès de violence et de brutalités suivis de troubles de la mémoire, ainsi il(elle) ne se souvenait pas avoir incendié son lycée. Pendant son séjour, il(elle) avait agressé d'autres pensionnaires ou des membres du personnel sans en avoir le souvenir dans l'heure suivante.

Dans la mesure où, à sa connaissance, B. Carpette n'a pas donné de suite thérapeutique à sa cure, il est plus que probable qu'il(elle) souffre toujours de troubles similaires.

BUREAUX BEEP-BEEP PRODUCTIONS

1 Point Action pour fouiller cette pièce.

La société Beep-Beep Productions était la société de Christophe Depavane. Les indices se trouvent dans un épais classeur qui regroupent tous les projets d'émissions.



BUREAUX BEEP-BEEP 1

Projet Emission n°49

" Le foot est-il corrompu ? "

Pièce n°5 - Censurée par la direction.

Interview Joueur Robert Conneau, arrière droit au Vierzon Athlétique réalisé le 4/04.

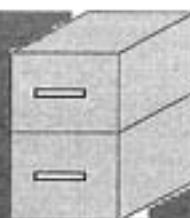
Contenu général :

Robert Conneau affirme que quelques semaines avant le match contre l'Olympique de Montélimar, l'entraîneur avait annoncé que les joueurs de l'O.M. ne seraient pas au mieux de leur forme, des dispositions ayant été prises dans ce sens. Pourtant, le match de Coupe d'Europe fut perdu par le V.A. (0 à 6 !). Ce n'est que quelques jours après cet événement que Georges Ahouais et Jean-Pierre Poupin quittèrent le V.A pour l'O.M. Plusieurs joueurs du V.A. furent surpris par ce transfert : si l'O.M. devait perdre le prochain match, quel intérêt avait le club à recruter deux des plus brillants éléments du V.A.. Quand ils ont demandé des explications à l'entraîneur, ce dernier se serait mis en colère, disant que certains ne " jouaient pas le jeu et extorquaient de l'argent de la plus malhonnête façon ".

A la question : " soupçonnez-vous votre club d'avoir offert de l'argent aux dirigeants de l'O.M. afin que ce dernier perde le match O.M./V.A. ? ", Robert Conneau répond par l'affirmative, précisant que l'attitude de l'entraîneur ne laissait " pas de doute " sur ce fait. Il ajoute que c'est sûrement l'argent offert par le V.A. qui servit en partie à l'O.M. pour le transfert de Jean-Pierre Poupin et Georges Ahouais.

BUREAU LEBEAU

1 Point Action pour Fouiller cette pièce.

**BUREAU LEBEAU 1**

Dans le dossier "syndicats" se trouve une lettre de protestation envoyée par Caillot.

BUREAU LEBEAU 2

Il s'agit de l'arme qui a servi à tuer Narcisse. L'oreillette sans fil est utilisée par Lebeau pour tricher au poker.

BUREAU LEBEAU 3

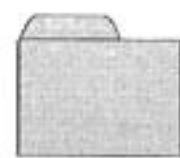
Ce sont les billets remis par Vouivre à Lebeau pour payer Bourbe. Vouivre obtient cet argent en échange des renseignements qu'il vend sous l'identité de Barillet à la CIA (entre autre). Attention : Les 5 Points Actions qui sont dans cette enveloppe ont le coin supérieur gauche coupé.

BUREAU LEBEAU 4

C'est la grille des programmes de France télévision 2 remise par Bourbe à Lebeau.

BUREAU LEBEAU 5

En fouillant un placard, le joueur déclenche un mécanisme. Le fond du placard pivote et dévoile une pièce. C'est la salle de jeu de l'As de Pique. Montrez-lui la photo de la pièce et remettez-lui le fac-similé du carnet.

**BUREAU BEEP-BEEP 3****Projet d'Emission n°63**

"Les démons sont parmi nous !"
Interdit par la direction.

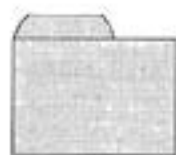
Pièce n°7

Interview de l'antiquaire Moshe Bar Maïmonide.

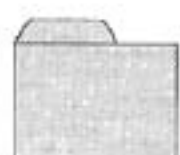
Note : n'apparaîtra pas sur le plateau le jour de l'émission.

Contenu Général :

Mr Bar Maïmonide affirme que les démons ont la faculté de prendre possession d'un corps humain afin de dissimuler leur apparence démoniaque. Lorsque le corps qui sert de refuge à un démon est trop âgé, ce dernier met sa mort en scène et s'installe dans un corps plus jeune. Mr Bar Maïmonide prétend que les démons possèdent un certain nombre de pouvoirs qui leur sont propres. Mr Bar Maïmonide explique qu'ils "anticipent la chaîne causale", c'est à dire qu'ils devinent l'avenir. "Les lois les plus élémentaires de la physique ne s'appliquent pas aux démons" poursuit-il. Ils peuvent se rendre insensibles au feu ou aux balles, se téléporter instantanément d'un endroit à un autre sans considération de distance, manipuler les esprits des hommes, accroître leurs facultés sensorielles et bien d'autres choses encore. Mr Bar Maïmonide affirme enfin qu'il existe un moyen simple de repousser un démon, moyen qu'il n'a pas souhaité nous révéler.

**BUREAU LEBEAU 2**

Dans un tiroir du bureau vous trouvez un Beretta 9 mm et une oreillette miniature sans fil.

**BUREAU LEBEAU 3**

Dans une enveloppe, vous trouvez la somme de 500.000 fr (5 Points Action).



BUREAU LEBEAU 1

20/12/96

Lettre Caillot-Direction

Frères et Camarades Directeurs,

C'est au nom de tous mes frères et camarades ouvriers et employés de la UNE ainsi qu'au nom de la Confédération Nationale des Travailleurs Chrétiens dont je suis le très humble délégué que je tiens à protester officiellement et vigoureusement contre la manière dont les journalistes de la chaîne présentent la noble et juste lutte de nos frères et camarades cheminots et employés de la R.A.T.P. Par son ton hautain et partial, par sa volonté affichée de montrer les prolétaires conscients comme des voyous ou des irresponsables, la chaîne néglige son devoir d'objectivité et d'impartialité. Elle affiche au contraire son entière dévotion aux forces capitalistes qui entraînent aveuglement l'humanité toute entière sur la pente dangereuse du vice et de la corruption.

Aux journalistes qui souhaitent une fin prochaine des grèves afin que "chacun" puisse effectuer ses achats de Noël, je tiens à rappeler que la commémoration de la venue du Sauveur n'est pas une fête païenne offerte aux cyniques dieux du commerce et de la croissance. Il est impératif que les valets du capital qui font office de journalistes cessent d'utiliser la chaîne pour répandre les miasmes délétères de l'idéologie petite-bourgeoise et du blasphème. Si la direction ne prend pas des mesures radicales en ce sens avant qu'il ne soit trop tard, les ouvriers désaliénés sauront ramener le troupeau dans le droit chemin après l'avoir débarrassé des brebis galeuses.

Gabriel Caillot.

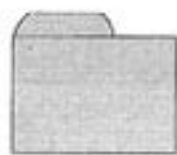


BUREAU LEBEAU 5



16-08	cave 1	cave 2	cave 3	Total
P.L.	500 000	250 000	250 000	1000 000
F.V.	500 000	250 000		750 000
J. S	500 000			500 000
R. de J.	500 000		250 000	750 000

15-08	cave 1	cave 2	cave 3	Total
P.L.	500 000		250 000	750 000
F.V.	500 000	250 000		750 000
F. O	500 000		250 000	750 000
H. H	500 000	250 000	250 000	1000 000



Projet de Grille type pour les programmes du 4ème trimestre 1996 soumis à l'autorité du C.S.A.

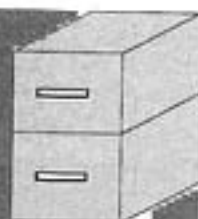
2

6.00	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
7.00	Matin Télé Production Tranche Magazine	Matin Télé Production Tranche Magazine	Matin Télé Production Tranche Magazine	Matin Télé Production Tranche Magazine	Matin Télé Production Tranche Magazine	Matin Télé Production Tranche Magazine	Programmes Religieux et télévangé- lisation.
8.00	Quotidienne. Infos & Chroniques	Quotidienne. Infos & Chroniques	Quotidienne. Infos & Chroniques	Quotidienne. Infos & Chroniques	Quotidienne. Infos & Chroniques	Quotidienne. Infos & Chroniques	
9.00	Prog.EDUC	Prog.EDUC	Prog.Culturel	Prog.EDUC	Prog.Culturel	Programmes d'aliénation de la jeunesse de France.(bons sentiments et Disniaiseries)	Programmes d'aliénation de la jeunesse de France.
10.00	Feuilletons Redifusions Productions Etrangères	Feuilletons Redifusions Productions Etrangères	Feuilletons Redifusions Productions Françaises	Feuilletons Redifusions Productions Etrangères	Feuilletons Redifusions Productions Françaises		
11.00							Programmes Religieux et télévangé- lisation.
12.00	Jeux Productions	Jeux Productions	Jeux Productions	Jeux Productions	Jeux Productions	Jeux Productions	
13.00	J. T.	J. T.	J. T.	J. T.	J. T.	J. T.	J. T.
14.00	Feuilletons Redifusions Productions Européennes	Feuilletons Redifusions Productions Européennes	Feuilletons Redifusions Productions Européennes	Feuilletons Redifusions Productions Européennes	Feuilletons Redifusions Productions Françaises	Feuilletons Redifusions Productions U.S.A	Martineries
15.00							
16.00	Variétés Productions	Variétés Productions	Programmes d'aliénation de la jeunesse de France.(bons sentiments et japanaiseries)	Variétés Productions	Variétés Productions	Feuilletons Redifusions Productions U.S.A	
17.00	Jeux Productions	Jeux Productions		Jeux Productions	Jeux Productions		
18.00	Feuilleton ière Diffusion	Feuilleton ière Diffusion		Feuilleton ière Diffusion	Feuilleton ière Diffusion	Variétés Productions Familial	Magazine Sport-Raoul
19.00	Jeux Productions	Jeux Productions	Jeux Productions	Jeux Productions	Jeux Productions		
20.00	J. T.	J. T.	J. T.	J. T.	J. T.	J. T.	J. T.
21.00	Téléfilms ou Séries Productions Européennes	Long Métrage 5ème Diffusion	Magazine Production Bla-bla	Magazine Production Soutien au plan gouvernemental	Téléfilms ou Séries Productions	Variétés Productions	Long Métrage Sexe et violence (réserve de non dépassement du quota)
22.00			Magazine Production Bla-bla	Magazine Pseudo cultu- rel	Long Métrage cycle cinéma latinoslave.		
23.00	Magazine désinformation Production	Magazine Production					Magazine Production érotisme du dimanche
24.00	J. T.	J. T.	J. T.	J. T.	J. T.	J. T.	J. T.

CONFIDENTIEL

BUREAU CARPETTE

1 Point Action pour fouiller cette pièce.



BUREAU CARPETTE 1

Dans un porte document se trouve la lettre de l'avocat de Carpette concernant les projets de plainte en diffamation que l'homme d'affaire voulait déposer contre Dumasque et Depavane.

BUREAU CARPETTE 2

C'est l'arme que Méphistophélès a utilisé pour tuer les quatre journalistes et qu'il a téléporté dans le tiroir du bureau de Carpette.

BUREAU CARPETTE 3

L'agenda de Carpette. Son emplie du temps le disculpe du meurtre de B. Cahute. On ne peut pas faire le voyage de Chinquiquiyo à Paris en une nuit.



BUREAU CARPETTE 2

Dans le tiroir du bureau, vous trouvez un Beretta 9 mm.



BUREAU CARPETTE 1

Maître Boubard

Avocat au Barreau de Paris

Cabinet Boubard, Boubard & Boubard

50 Avenue Mozart 75016 Paris

tel : 16 1 46 47 76 77 fax : 16 1 46 47 76 78

Cher(e) ami(e),

J'ai bien reçu les éléments que vous m'avez fait parvenir afin de constituer des dossiers dans le cadre d'éventuels procès en diffamation contre Mme Mireille Dumasque et Mr Christophe Depavane.

En ce qui concerne le cas de Mr Depavane, le dossier me semble trop mince pour attaquer, tout d'abord l'émission qui vous accuserait de folie n'a pas été diffusée (et rien ne dit qu'elle le sera), de plus les éléments sur laquelle repose l'émission sont semble t'il solides et vérifiables. Je vous conseille donc de chercher un arrangement avec Mr Depavane.

Le cas de Mireille Dumasque me semble délicat, mais l'affaire est intéressante, les propos qu'elle a tenus à votre égard tombent réellement sous le coup de la diffamation. Reste à déterminer les éléments que nous pourrions employer contre elle afin de ternir son image, car elle a une réputation usurpée d'intégrité qu'il nous faudrait ébrécher avant d'entreprendre quoi que ce soit. Nous travaillons d'ores et déjà à cette préparation d'offensive.

Salutations.

Janvier

Février

Mars

1 L	1 J	1 V
2 Ma	2 V	2 S
3 Mer	3 S Retour Bombay	3 D
4 J	4 D	4 L
5 V	5 L	5 Ma
6 S Ass. Gale Abidas	6 Ma	6 Mer
7 D	7 Mer	7 J
8 L	8 J	8 V
9 Ma	9 V	9 S
10 Mer	10 S	10 D
11 J	11 D	11 L
12 V	12 L	12 Ma
13 S	13 Ma	13 Mer
14 D	14 Mer	14 J
15 L Réunion employés	15 J	15 V
16 Ma Dégrailon	16 V Petits actionnaires	16 S
17 Mer	17 S La Vie Chère	17 D
18 J	18 D	18 L
19 V	19 L Conf. Genève	19 Ma
20 S	20 Ma Médias et Démocratie	20 Mer
21 D	21 Mer	21 J
22 L	22 J	22 V
23 Ma	23 V	23 S
24 Mer	24 S	24 D
25 J Colloque Munich	25 D	25 L
26 V "L'Europe pour gagner"	26 L Procès Affaire	26 Ma Procès Affaire
27 S	27 Ma Destruct	27 Mer
28 D	28 Mer	28 J
29 L	29 J	29 V
Ma		30 S
31 Mer Voyage Bombay		31 D

BUREAU CARPETTE 3

FICHER POLICE

2 Points Action pour pirater les fichiers informatiques de la police (Angel, Bougeotte, Phelps).

Laissez le fichier demandé par le joueur à sa disposition pendant quelques minutes puis récupérez-le pour pouvoir le redonner éventuellement à un autre personnage. Le dernier fichier (fichier temporaire sur les premiers éléments d'enquête après la mort de Depavane) n'est disponible qu'après 21h00 (C.F. Timing). N'oubliez pas d'appliquer les empreintes de pouce droit de Carpette sur le fichier d'empreintes (Roswell et Cahute) et sur le fichier temporaire (Depavane) ainsi que celles de Lebeau sur le fichier d'empreintes (Narcisse).

DOSSIER AGENT

Fichier H. Angel

Interpol Files

Name : Harry (Harriet) Angel

Sexe : m(f)

Crimes / Delicts

- Intelligence with terrorists states and organisations (Iraq, Lybia)
- Suspected to be a dangerous serial-killer.

Highly dangerous person, unpredictable behaviours.

Expert in fire-arms and psychological manipulation.

DOSSIER ACTIVISTES

Fichier K. Bekhtaoui

Sexe : m (f)

Né le 18 décembre 1972 à Marseille (13)

Délits-Accusation :
néant

Profil Moral :

Soupçonné(e) d'être membre du groupuscule D.O.O.M ayant revendiqué attentat contre Philémon Piment d'Arverne et Jacques Calhouet. Possible chef/Inspirateur du groupe.

A surveiller.

DOSSIER ACTIVISTE

Fichier Gabriel(le) Caillot

Sexe : m (f)

Né le 28 mars 1965 à Montrouge.

Délits - Accusations :

1984 : Coups et blessures ayant entraîné une incapacité de travail de trois semaines sur la personne de Mr Marcel Losfeld.

1986 : Voie de faits sur un représentant de la force publique.

1989 : Vandalisme.

1991 : Coups et blessures ayant entraîné une incapacité de travail de trois semaines sur la personne de Maître Phallès, avocat au barreau de Paris.

1995 : Coups et blessures ayant entraîné une incapacité de travail de quinze jours sur la personne de Mr Christophe Depavanne.

1995 : Coups et blessures ayant entraîné une incapacité de travail de quinze jours sur la personne de Mr Jean-Paul Narcisse.

Profil moral :

Activiste gauchiste et chrétien. Membre du groupe C.C.C.P. (Cellules Chrétiennes Combattant pour le Prolétariat). Idéologie composite (intégrisme chrétien et marxisme-léninisme révolutionnaire).

Participe régulièrement à diverses manifestations ou coups de forces ayant pour cible " les ennemis du prolétariat ".

Accusé régulièrement d'agressions physiques (depuis le lycée en 1984).

Aucune preuve de liens avec autres groupes terroristes ou de violences plus conséquentes .

Note : Gabriel(le) Caillot fut victime d'un grave accident en 1981. En état de mort cérébrale pendant au moins six minutes, Caillot revint " miraculeusement " à la vie.

D'après son entourage, Caillot aurait radicalement changé de comportement après son séjour à l'hôpital. Selon les médecins, ce phénomène n'ayant rien d'étonnant étant donné le choc d'une mort cérébrale. Possibilité de psychose.

DOSSIER GROUPUSCULES TERRORISTES

Fichier D.O.O.M.

D.O.O.M (Département d'Opposition aux Offensives Maléfiques)

Nature : Groupuscule idéologie trouble (crypto-anarchistes ou crypto-islamistes) ayant revendiqué attentats contre Philémon Piment d'Arverne et Jacques Calhouet.

Chef soupçonné : Khaled (Khalida) Bekhtaoui.

Noyau possible : Pôle Universitaire de Sofia Anti-Police (06)

Textes des Communiqués :

18 Octobre 1996.

" Le Département d'Opposition aux Offensives Maléfiques revendique l'attentat commis hier contre la personne de Jacques Calhouet, patron des usines Pijo. Le D.O.O.M. tient d'abord à présenter ses plus sincères condoléances à la famille et aux proches de Jacques Calhouet. Nous ne sommes ni des assassins, ni des terroristes, mais des citoyens lucides et des scientifiques déterminés qui avons décidé d'agir contre l'invasion de notre plan par les entités infernales.

Les récentes évolutions de la physique des particules ont permis d'isoler un certain type de rayonnement antiprotoniques d'origine incontestablement démoniaque ! Ainsi, grâce à de puissants détecteurs d'un fonctionnement très simple nous avons pu identifier la nature démoniaque de la créature se faisant passer pour Jacques Calhouet et nous avons accompli notre devoir en détruisant son enveloppe corporelle et en la renvoyant aux plans infernaux auxquels elle appartient.

Halte aux invasions démoniaques ! Vive la planète, vive l'humanité libre ! "

Communiqué du D.O.O.M. quelques minutes avant l'explosion de la voiture de PPDA.

" 17 Octobre 1996. 9h16mn.

A 9h20, la voiture dans laquelle se trouve le journaliste Philémon Piment d'Arverne explose. L'enveloppe corporelle de la créature qui usurpe l'identité de Philémon Piment d'Arverne sera détruite et nous tenons à présenter nos sincères regrets à la famille et aux proches du journaliste.

La revendication du Département d'Opposition aux Offensives Maléfiques concernant son action contre le démon qui usurpait l'identité de Jacques Calhouet n'a visiblement pas été prise aux sérieux, puisque aucune mention n'en a été faite dans les médias, aussi avons nous décidé de faire parvenir ce communiqué quelques minutes avant que soit accomplie la destruction du démon qui usurpe l'identité de Philémon Piment d'Arverne. Nous tenons à ce que notre message soit entendu par le plus grand nombre, car la présence indubitable de démons sur notre plan est un fait gravissime que nul ne peut ignorer et qu'il convient de traiter avec la plus grande détermination.

Afin de prouver notre bonne foi, ainsi que la rationalité de nos méthodes, nous livrons ici les principes fondamentaux du processus de détection des entités infernales.

La présence d'ondes antiprotoniques à particules démoniaques peut-être aisément mise en évidence par le bombardement radioactifs des gaz monoxyde de carbone et arsenic dégagés pendant l'activation thermonucléaire du phosphate de cyanure, activation électrique provoquée grâce à la mise en contact entre du césium 137, du plutonium et une surface trempée dans de la dioxyne isolée par de l'amiante pulvérulente.

Nous tenons à la disposition de quiconque voudrait vérifier l'expérience, les mesures précises pour chacun des éléments de l'opération.

Halte aux invasions démoniaques ! Vive la planète, vive l'humanité libre ! "

DOSSIER "TUEUR DE LA UNE"

Fichier temporaire : assassinat de Christophe Depavane.

Premiers éléments d'enquête.

Corps retrouvé dans l'ascenseur des locaux administratifs de la UNE, le 10 avril 1996 à 21h55 par Mr H. Bourbe. 21h08 Coup de téléphone au domicile de la victime provenant du bureau de B. Carpette.

Analyse balistique : Beretta 9mm identique à celui utilisé pour les meurtres de M. Dumasque, J. de Roswell et B. Cahute. Foie "arraché" ! Comparaison du légiste : un ours a enfoncé ses griffes dans l'abdomen de la victime et a arraché le foie.

Empreintes retrouvées autour du cadavre :



DOSSIER "TUEUR DE LA UNE"

Fichier Etat des Investigations

Responsable de l'enquête : commissaire Salambo

Dernière mise à jour 02/04/96

Quatre assassinats à ce jour présentent des similitudes importantes.

- 23 novembre 1995 : Assassinat de la journaliste Mireille Dumasque dans sa maison de campagne. Heure présumée de la mort fixée aux environs de minuit par le légiste. Neuf impacts de balles dans les murs de la pièce (correspondant au chargeur complet d'un Beretta 9mm). M. Dumasque est morte d'une balle de Beretta 9mm dans la tempe. Les traces de brûlure prouvent que le canon fut appliqué sur la tempe. Foie sectionné avec un outil très tranchant (scalpel). Aucune empreinte autre que celles de la journaliste et de sa femme de ménage n'ont été retrouvées dans la maison.

- 1er janvier 1996 : Assassinat de Jacques de Roswell dans une chambre du club privé le "No Limits" à Paris. Heure présumée de la mort fixée à 6h00 par le légiste. J. de Roswell est mort d'une balle de Beretta 9mm dans la tempe. Les traces de brûlure prouvent que le canon fut appliqué sur la tempe. L'autopsie du cadavre révèle que J. de Roswell avait ingurgité de fortes quantités d'alcool ainsi que du LSD. L'analyse balistique montre qu'il s'agit de la même arme qui a tué M. Dumasque. Foie sectionné avec un outil très tranchant (scalpel). Hormis les empreintes du journaliste et des employés du No Limits, plusieurs empreintes identiques furent retrouvées autour du cadavre (empreintes non-identifiées mais identiques à celles retrouvées autour du corps de B. Cahute).

- 23 février 1996 : Assassinat de Jean-Claude Narcisse dans son appartement. Heure présumée de la mort fixée aux environs de 23h00 par le légiste. J-C Narcisse est mort d'une balle de Beretta 9mm dans la tempe. Les traces de brûlure prouvent que le canon fut appliqué sur la tempe. Foie sectionné avec une arme tranchante. L'autopsie révèle que le foie de J-C Narcisse fut ôté moins "proprement" que lors des assassinats de Dumasque et Roswell. Deux gardiens employés par la UNE étaient chargés de la protection rapprochée de J-C Narcisse (Mr François Gourel et Mr Pierre Loiseau). Mr Gourel, en poste à l'intérieur de l'appartement, fut retrouvé dans le couloir, tué d'une balle de Beretta 9mm dans la poitrine. Mr Loiseau, en poste à l'extérieur de l'appartement, a disparu. L'analyse balistique montre que le Beretta 9mm employé pour tuer le gardien et J-C Narcisse n'est pas le même arme qui fut employée pour tuer Roswell, Dumasque et Cahute. Hormis les empreintes du journaliste et des gardiens, plusieurs empreintes identiques furent retrouvées autour du cadavre (empreintes non-identifiées mais qui ne sont pas identiques à celles retrouvées autour des cadavres de J. de Roswell et de B. Cahute).

- 12 mars 1996 : Assassinat de Bruno Cahute dans l'église de Chinquiquiyo (San Théodoros). Heure présumée de la mort fixée aux environs de 23h30 par le légiste. B. Cahute est mort d'une balle de Beretta 9mm dans le dos (tirée à 3 mètres 50). Il s'agit de la même arme qui fut utilisée pour les meurtres de J. de Roswell et de M. Dumasque. Foie sectionné avec une arme tranchante (scalpel). Des empreintes identiques à celles retrouvées autour du cadavre de J. de Roswell furent retrouvées autour du cadavre de B. Cahute.



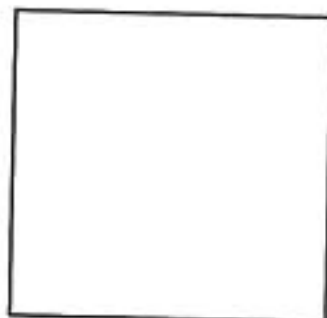
DOSSIER "TUEUR DE LA UNE"

Fichier Empreintes

Responsable de l'enquête : commissaire Salambo.

- Mireille Dumasque : pas d'empreintes autres que celle de la journaliste et de sa femme de ménage.

- Jacques de Roswell :

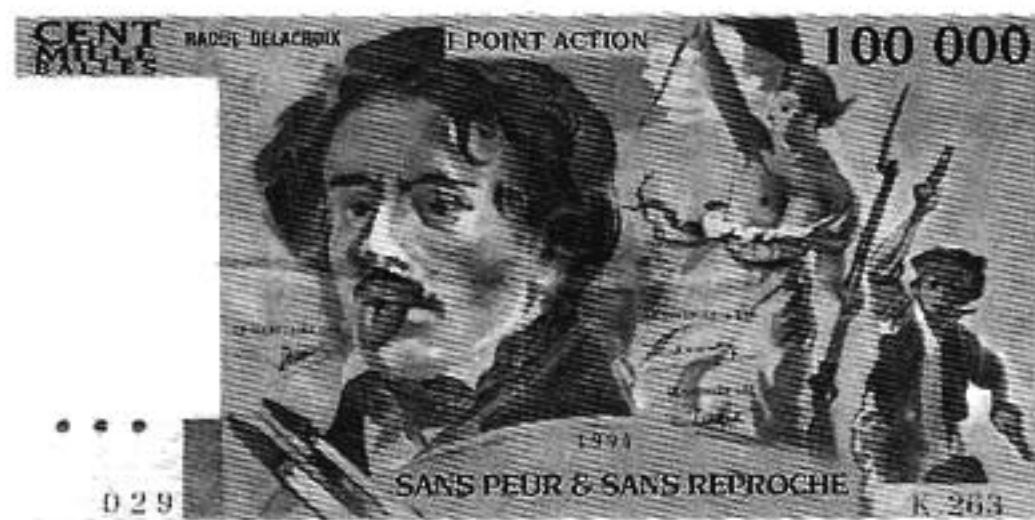
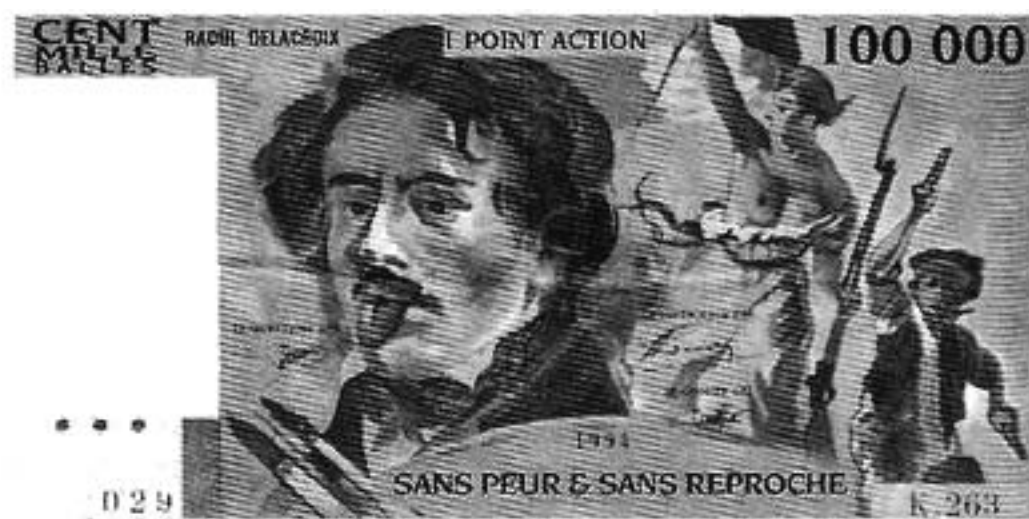


- Jean-Claude Narcisse :



- Bruno Cahute :



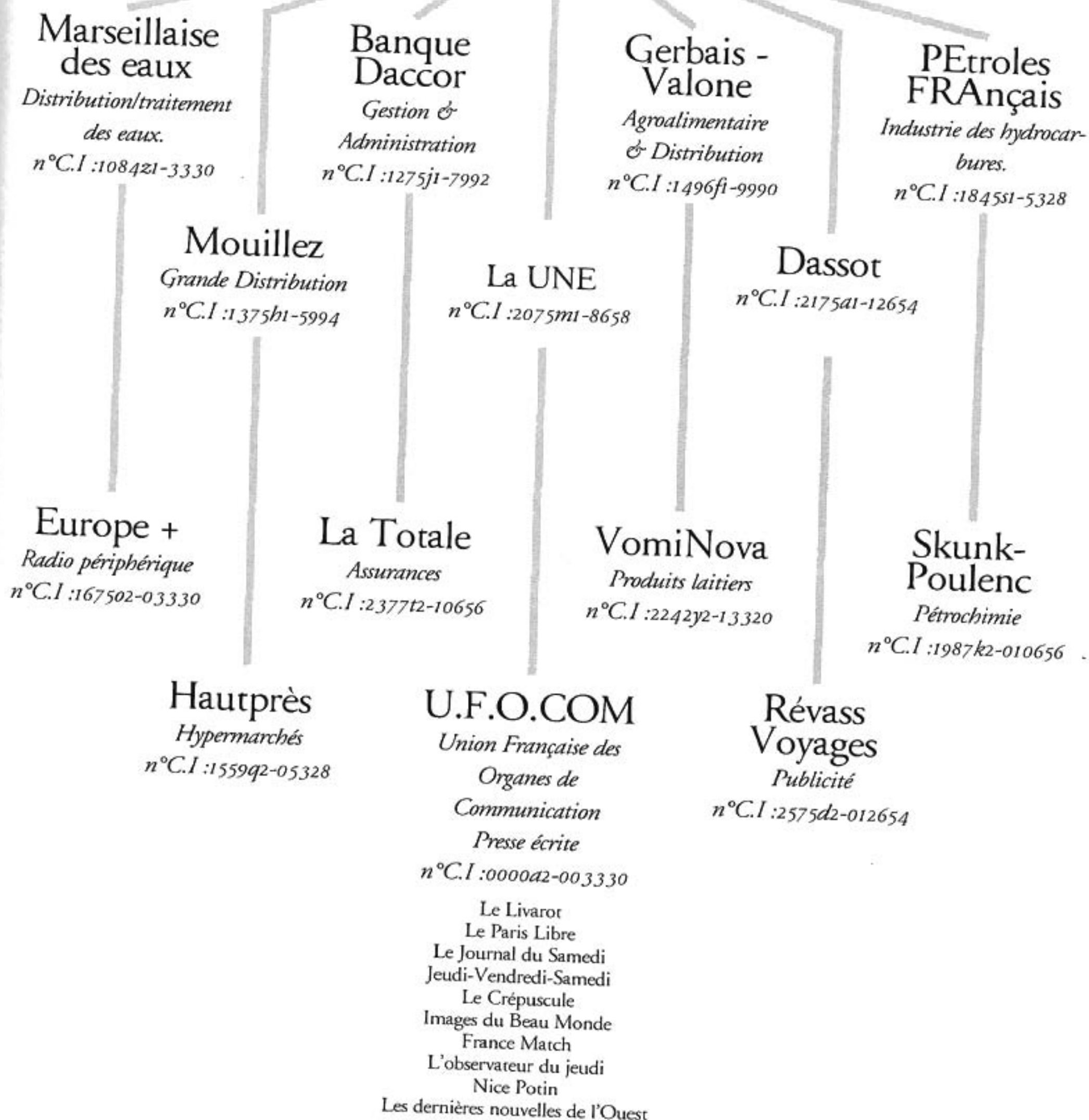


Groupe

VOUVRE

Vouvre

Gestion & Administration



Résumé des personnages

HARRY / HARRIET ANGEL

TRAITS DE CARACTÈRE :

Violent, Orgueilleux, Speed.

PROFESSION :

Ex-inspecteur du FBI spécialisé dans les serial-killers et ex-agent de la CIA.

SON PLUS GRAND PÉCHÉ :

L'orgueil.

OBJECTIFS :

Découvrir ce qui relie Sun, Barillet et la UNE, identifier l'assassin, montrer qu'il est le meilleur.

Compétences :

Utiliser un détecteur de mensonge biotronique (2 PA), accéder au fichier central de la police (2 PA), fouiller une pièce, crocheter une serrure (1 PA).

ETIENNE / EMMANUELLE BOUGEOTTE

TRAITS DE CARACTÈRE :

Sadique, Tyrannique, Colérique.

PROFESSION :

Directeur d'antenne de la UNE.

SIGNES PARTICULIERS :

Patron des films TSR, co-assassin de Jean-Claude Narcisse.

SON PLUS GRAND PÉCHÉ :

Le meurtre.

OBJECTIFS :

Faire en sorte que personne ne découvre qu'il est le patron de TSR, attirer les soupçons sur Lebeau, Aider Carpette à prendre la place de Vouivre.

COMPÉTENCES :

Accéder aux fichiers informatiques de la police (2 PA), fouiller une pièce.

HERVÉ / HENRIETTE BOURBE

TRAITS DE CARACTÈRE :

Vulgaire, Méchant, Réactionnaire

PROFESSION :

Président du CSA.

SIGNES PARTICULIERS :

Président du Vierzon Athlétique, amateur de soirée sado-maso.

SON PLUS GRAND PÉCHÉ :

La luxure.

OBJECTIFS :

Se venger de Carpette, trouver de l'argent, récupérer la pellicule que détient Caillot.

COMPÉTENCES :

Fouiller une pièce, fabriquer une dagyde (2 ou 3 PA) ; deux effets possibles : la victime prétend être l'assassin (1/2 heure) ou tente d'étrangler un personnage désigné par Bourbe (5 mn). S'il envoûte Vouivre ou Caillot, l'effet se retourne contre lui.

GABRIEL(LE) CAILLOT

TRAITS DE CARACTÈRE :

Angélique, Contestataire, Marxiste

PROFESSION :

Employé de la UNE, délégué syndical.

SIGNES PARTICULIERS :

Ange (Elemiah). Ne peut pas mentir.

SON PLUS GRAND PÉCHÉ :

Caillot ne peut pas se sonder lui-même et de toute façon les critères moraux des hommes ne s'appliquent pas aux anges.

OBJECTIFS :

Découvrir l'origine des suicides et les prévenir, utiliser la photo compromettante de Bourbe pour faire pression sur lui, se disculper.

COMPÉTENCES :

Connaître le plus grand péché d'une personne (2 PA), discerner la vérité du mensonge (2 PA), crocheter les serrures (1 PA), fouiller une pièce.

BERNARD / BERNADETTE CARPETTE

TRAITS DE CARACTÈRE :

Mythomane, Schizophrène, Charmeur.

PROFESSION :

Chef d'entreprise.

SIGNES PARTICULIERS :

Président de l'Olympique de Montélimar, est persuadé qu'il est l'assassin.

SON PLUS GRAND PÉCHÉ :

Le meurtre (puisque'il est sur d'être un assassin)

OBJECTIFS :

Se disculper en chargeant Vouivre, comprendre ce qui lui arrive, être aimé de tous.

COMPÉTENCES :

Fouiller une pièce, User de son charme magnétique (2 PA).

PATRICK / PATRICIA LEBEAU

TRAITS DE CARACTÈRES

Névrosé, Joueur, Egocentrique.

PROFESSION :

Directeur de la UNE.

SIGNES PARTICULIERS :

Co-assassin de J-C Narcisse, membre de l'As de Pique, associé aux films TSR.

SON PLUS GRAND PÉCHÉ :

Le meurtre.

OBJECTIFS :

Ramasser de l'argent, Faire plonger Bougeotte, se disculper.

COMPÉTENCES :

Tricher au poker (1 PA), faire les poches (2 PA), fouiller une pièce.

PHELPS

Khaled / Khalida Bekhtaoui

TRAITS DE CARACTÈRE :

Techno-maniaque, Naïf, Obstiné.

PROFESSION :

Etudiant.

SIGNE PARTICULIER :

Membre du DOOM.

SON PLUS GRAND PÉCHÉ :

Le meurtre (Calhouet et PPDA).

OBJECTIFS :

Découvrir le démon et l'éliminer, se disculper, maintenir sa couverture.

COMPÉTENCES :

Utiliser un crucifix à rayonnements positroniques (3 PA), utiliser son casque récepteur (0 PA), utiliser le détecteur à ondes antiprotoniques (1 seule charge), pirater le fichier de la police (2 PA), fouiller une pièce.

SALAMBO

TRAITS DE CARACTÈRE :

Cynique, Têtu, Courageux.

PROFESSION :

Commissaire.

SIGNE PARTICULIER :

Joué par l'organisateur.

SON PLUS GRAND PÉCHÉ :

La cupidité.

OBJECTIFS :

Que tout le monde s'amuse !

COMPÉTENCES :

Aucune au cours de la soirée.

FRANCIS / FRANCINE VOUIVRE

Méphistophélès.

TRAITS DE CARACTÈRE :

Diabolique, Supérieurement intelligent, Obséquieux.

PROFESSION :

Grand patron.

SIGNE PARTICULIER :

Assassin de Dumasque, Roswell, Cahute et Depavane, démon.

SON PLUS GRAND PÉCHÉ :

Il est tous les péchés en même temps et bien plus encore. Si Caillot le sonde, il obtient un résultat complètement flou.

OBJECTIFS :

Faire accuser Carpette, répandre le mal, cacher sa nature diabolique, récupérer les 5 PA que lui doit Lebeau, découvrir qui a vendu la mèche à Carpette.

COMPÉTENCES :

Ecouter une conversation à distance (2 PA), faire les poches à distance (2 PA), Fouiller une pièce.

Note : ses pouvoirs les plus puissants sont totalement inopérants à cause de la présence dans la pièce de l'ange Elemiah (Caillot).

Le fin mot de l'histoire

Fatigué ? Allons, allons, tout est fini maintenant, détendez-vous. Je vais tout vous expliquer. Fin 1962 début 1963, quatre jeunes journalistes déçus par la vie, incapables de se hisser vers les sommets auxquels ils aspirent décident de mettre fin à leur jour. Le suicide est un grave péché, et le péché c'est justement le fond de commerce du démon. Méphistophélès, le diable, apparaît donc dans un grand nuage de soufre à chacun d'entre eux et leur propose un marché. Il leur offre la gloire, l'argent et le pouvoir en échange de leur âme, dans trente trois ans. Ces trente trois années écoulées, ils devront se suicider pour de bon et leurs âmes lui appartiendront pour l'éternité. Les quatre sont au bout du rouleau, ils n'ont plus rien à perdre. Ils signent le pacte que leur tend le démon, puis ils perdent connaissance et se réveillent à l'hôpital, où on leur annonce qu'ils ont tenté de se suicider. Le souvenir de l'apparition démoniaque n'est sans doute qu'un mauvais cauchemar... Quelques jours après leur sortie de la clinique, les quatre journalistes sont tous embauchés dans un des journaux de ce qui est alors le Groupe Dasso. Une vie dorée commence. De concours de circonstances miraculeux en promotions éclairées, ils gravissent rapidement tous les échelons de la profession et sont enfin embauchés à la UNE, désormais filiale du Groupe Vouivre. C'est le sommet de leur carrière. Mais ce succès a un prix, et c'est ce prix que Méphistophélès vient leur réclamer trente trois ans jour pour jour après la signature du pacte. "J'ai exécuté ma part du contrat" dit-il en leur présentant le Beretta, "ayez maintenant l'obligeance de vous exécuter aussi...". L'un après l'autre, Dumasque, Roswell, Cahute et Depavane doivent se rendre à l'évidence : ce qu'ils prenaient pour un cauchemar était malheureusement la réalité. Une seule âme échappe à l'appétit du démon, celle de Bruno Cahute, qui refuse obstinément de se tuer. De rage, Méphistophélès l'abat d'une balle dans le dos. Cahute a perdu la vie mais il a au moins évité la damnation éternelle.

On n'assassine pas quatre journalistes en si peu de temps sans éveiller des soupçons me direz-vous. Vous avez raison, et Méphistophélès le sait. C'est pourquoi il a décidé de maquiller les suicides forcés en crimes de serial-killer. Il utilise donc toujours la même arme et arrache systématiquement le foie de ses victimes. La mascarade fonctionne d'ailleurs parfaitement et tout le monde croit à la thèse du tueur en série. Et comme Méphistophélès est un brin perfectionniste, il se dit que maquiller les crimes c'est bien, mais que désigner un coupable c'est encore mieux. Alors, puisqu'il a un petit compte à régler avec B. Carpette autant faire d'une pierre deux coups et faciliter le travail de la police. Il est vrai que Méphistophélès a des moyens un peu hors-norme. Il peut par exemple laisser trainer les empreintes de Carpette autour des cadavres ou implanter les souvenirs des meurtres dans sa mémoire. Difficile dès lors de se disculper, surtout quand on est soi-même persuadé d'être le coupable.

Mais ce que Méphistophélès n'avait pas prévu, c'est qu'il ferait des émules. Jean-Claude Narcisse n'a jamais signé de pacte avec lui et il n'avait donc aucune raison de s'en débarrasser. Par contre, Bougeotte lui(elle), a de très bonnes raisons pour abattre le journaliste. C'est excellent pour l'audience de la chaîne, surtout si l'on prend la peine de filmer le meurtre pour pouvoir le diffuser au Vingt-Heures, et ça permet aussi d'empêcher le présentateur de faire certaines révélations gênantes. Le seul problème c'est qu'on ne peut pas tenir en même temps une caméra et une paire de ciseaux. Mais quand on a un directeur de chaîne aussi compréhensif que Lebeau et qu'on lui donne un petit coup de pouce quand il joue au poker, il peut bien donner un petit coup de ciseau pour vous.

Voilà, je n'ai plus rien à vous apprendre ou presque... Comment ? Qui est Méphistophélès ? Vous n'avez pas encore compris ? C'est Vouivre enfin ! L'économie, les médias, l'industrie, la finance tout lui appartient. Vous n'imaginiez quand même pas qu'au XXème siècle le Malin se promènerait en collant rouge avec des petites cornes pointues sur la tête ! Les temps changent, le Diable aussi...



"Tout cela est si confus ..."

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 est le meilleur enquêteur et qui a le mieux incarné son personnage, ceci afin de créer une "saine et franche émulation" entre les joueurs au cours de la partie. A la fin de la soirée, vous remettrez donc aux joueurs le questionnaire, que vous dépouillerez pendant qu'ils lisent la feuille de debriefing. Chaque question auquel un joueur apporte une bonne réponse rapporte des points (voir les réponses aux questions). Le joueur qui totalise le plus de points est déclaré meilleur enquêteur et vous lui remettez d'une main tremblante le "Maigret d'Or". La tradition veut que ce soit lui qui organise la prochaine partie. En cas d'égalité, il y a tout simplement plusieurs "Maigret". Au joueur qui est le plus souvent cité à la question "Qui, selon vous, a le mieux interprété son personnage au cours de la soirée ?", vous remettez d'une main émue le "Bobard d'Or" récompensant le meilleur comédien. Quant à Vouivre, il gagne s'il n'est pas cité comme étant l'assassin par plus de deux personnes. D'une main respectueuse, vous lui remettez le "Darkva d'Or" récompensant le meilleur grand méchant. La moindre des choses serait qu'il paye son coup. Une autre fin possible pour Vouivre est de se faire renvoyer par Phelps ou Caillot dans les limbes. Dans cette hypothèse il a bien évidemment perdu. Demandez toutefois aux joueurs d'attendre le dernier moment pour procéder à la cérémonie.

Qui est le mystérieux "tueur de la UNE" et quel est son mobile ?

Vouivre alias Méphistophélès. Quatre des journalistes avaient signé un pacte avec lui d'une durée de 33 ans, au terme desquels il devaient se suicider. 3 points l'identité du tueur et 6 points pour le mobile.

Qui a tué Mireille Dumasque et pourquoi ?

Elle s'est suicidée comme cela était prévu dans le contrat signé avec Méphisto. 1 point pour "qui" et 1 point pour le "pourquoi".

Qui a tué Jacques de Roswell et pourquoi ?

Il s'est suicidé comme cela était prévu dans le contrat signé avec Méphisto. 1 point pour "qui" et 1 point pour le "pourquoi".

Qui a tué Jean-Claude Narcisse et pourquoi ?

Bougeotte pour faire monter l'audience de la chaîne et gagner de l'argent grâce aux films TSR et Lebeau parce que Bougeotte menaçait de révéler qu'il trichait au poker. 1 point "qui" et 1 point pour le "pourquoi".

Qui a tué Bruno Cahute et pourquoi ?

Il s'est suicidé comme cela était prévu dans le contrat signé avec Méphisto. 1 point pour "qui" et 1 point pour le "pourquoi".

Qui a tué Christophe Depavane et pourquoi ?

Il s'est suicidé comme cela était prévu dans le contrat signé avec Méphisto. 1 point pour "qui" et 1 point pour le "pourquoi".

LE "MAIGRET D'OR"

Qui est le mystérieux "tueur de la UNE" et quel est son mobile ?

Qui a tué Mireille Dumasque et pourquoi ?

Qui a tué Jacques de Roswell et pourquoi ?

Qui a tué Jean-Claude Narcisse et pourquoi ?

Qui a tué Bruno Cahute et pourquoi ?

Qui a tué Christophe Depavane et pourquoi ?

LE "BOBARD D'OR"

Qui, selon vous, a le mieux interprété son personnage au cours de la soirée ?

5 Cadavres à la UNE

Réalisation
Thibaud Béghin et Benoît Clerc

Sur un scénario de
Thibaud Béghin et Benoît Clerc

Laboratoire de corrections
Rémy Van Liefde

Image
Thibaud Béghin

Laboratoire technique
Arnaud Bailly

Starring
Christophe, Nicolas, Céline,
Sébastien, Margot, Marie-Hélène,
Tibo, Ben et Fred.

Doublures photos
Margot, Sébastien, Anne, Ben, Tibo,
Rémy, Dinh et Fred.

Couverture
Stéphanie

Flashage
Nord Scann

Impression
Imp. Decoster

Une Production Sans Peur et
Sans Reproche.

Merci aux journalistes de la
UNE, à Rocambole et au Monde
Diplomatique.

N'hésitez pas à nous contacter
si vous avez des remarques ou des
questions. Vous êtes toujours les bien-
venus.

Prochaine Soirée Enquête :

Dieu Est Mort !

Dans l'univers d'In Nomine Satanis / Magna
Veritas (avec l'aimable autorisation des
éditions Siroz / Asmodée).

Sortie début juin.

