

**UN FOURGON BLINDÉ, 8 CRIMINELS NOTOIRES...  
... ET UNE LONGUE ROUTE JUSQU'À LA PRISON.**

2,00

1,95

1,90

1,85

1,80

1,75



# 8 SALOPARDS

UN HUIS CLOS DE GULIVER ITHILDIN

A handgun is positioned on the left side of the title banner, and a bottle of rum with a skull and crossbones label is on the right side.

Design : G. DAGLORIA & G. ITHILDIN

# HUIT SALOPARDS

## UNE MURDER PARTY PAR GULIVER

### ATTENTION



La Murder Party présentée ici est la première jamais réalisée par son auteur. Elle représente son premier essai dans la rédaction de scénarii de huis clos et des erreurs peuvent encore s'y être glissées malgré les parties tests. Si vous en rencontrez, soyez indulgents et veuillez me joindre par mail pour me lister les erreurs afin que je les corrige sur le document .pdf de base. Toute critique constructive est également la bienvenue. Voici l'adresse mail où me faire part de vos impressions : [guliver\\_ithildin@hotmail.fr](mailto:guliver_ithildin@hotmail.fr)

Je tiens à mettre en garde le lecteur sur la suite de cette Murder. Celle-ci est résolument adulte et ne siéra pas aux joueurs jeunes qui n'ont pas un recul suffisant sur la criminalité et les différents psychopathes qui existent, malheureusement, dans notre monde. Les personnages de cette Murder sont des criminels, qui ont tué et vont encore tuer, qui ont un langage charrier et des manières violentes. Les incarner ne doit pas mener le jeu à une sorte de groupuscule extrémiste dont le seul but est la violence, même imaginaire. Ayez donc en tête que cette Murder, tout du moins ses personnages et son sujet, est résolument orientée pour un public majeur et réfléchi.

### LE CONCEPT

Les Huit Salopards est une Murder Party qui se déroule en environ 5 heures et qui prend place dans un fourgon blindé de transport de prisonniers qui emmène 8 dangereux criminels à la prison de Fregis, en banlieue parisienne. Les criminels vont tout faire pour s'évader du camion mais avant, ils devront trouver qui parmi eux est la taupe qui les a balancé aux flics pour alléger sa peine. Car oui, ici, tout le monde est coupable. Le camion fera deux arrêts (supérette et station service) avant de caler et de permettre aux joueurs de tenter de s'enfuir, en fin de partie. Tout au long du trajet et lors des arrêts, les joueurs pourront récolter des indices et objets afin de savoir qui les a pigeonné et celui-ci risque de ne jamais sortir du camion vivant. Oui mais dans l'histoire de chacun des criminels, il y a une rancune contre un autre des criminels présents, sans savoir qui au début. Bref, la fin de la partie sera

sans aucun doute un bain de sang mémorable duquel seul le ou les plus filous auront tiré leur épingle du jeu.

La Murder Party est faite pour 8 joueurs (2 femmes, 6 hommes) et 1 MJ au minimum (2 conseillés pour ne pas trop transpirer). Les décors sont simples à réaliser pour beaucoup de réalisme. Deux canapés face-à-face entourés de parois de carton noir, avec une fente vers le devant du fourgon pour symboliser la place du MJ, le chauffeur. Les arrêts seront simulés par la descente du fourgon et le transfert des joueurs dans une autre pièce (impossible de fuir, des flics sont en patrouille autour des points de chute prévus). La fouille et l'utilisation des compétences se fera sur la base des points d'action, PA, dont 10 seront donnés aux PJs en début de partie et 5 autres en milieu de jeu. Leur utilisation est expliquée dans les fiches de personnage.

Je laisse le soin au MJ de prévoir un découpage temporel adéquat, à savoir que le scénario est prévu approximativement ainsi :

- 19.00 : arrivée des joueurs
- 19.15 : costumage, distribution d'une paire de menotte à tous
- 19.30 : entrée en jeu, les PJs sont balancés dans le fourgon, menottés
- 20.20 : arrivée à la supérette (fouille + restauration des PJs)
- 21.20 : retour au fourgon
- 22.10 : arrêt à la station service (fouille)
- 23.10 : retour au fourgon
- 00.00 : le camion cale
- 00.05 : les PJs se libèrent et utilisent leurs armes d'abord contre l'indic présumé
- 00.10 : les PJs règlent leurs comptes
- 00.15 : fin de partie
- 00.20 : distribution du questionnaire de fin
- 00.30 : débriefing

## UN RAMASSIS D'ORDURES

Il y a 8 criminels dans cette partie. Voici leur liste et leur attribut principal. Il est important que le MJ choisisse le rôle de chacun car trop d'informations importantes peuvent être trouvées rien que grâce aux surnoms.

- Léonard ARIVET, dit "Le Clown" (braqueur de banque, homme)
- Béatrice ARIVET, dite "Choupinette" (braqueuse de banque, femme)
- Mickaël BELISSE, dit "Le Mélomane" (sérieux killer)
- Lucas CHAFFET, dit "Le Plombier" (kidnappeur)
- Théodore CARTOLO, dit "Zippo" (pyromane)
- Jean-Alain DOLME, dit "Le Diable" (comptable schizophrène)
- Jonathan RESEDAZ, dit "Tuf-tuf" (tueur à gage)
- Sylvie MONZIANI, dite "La Croqueuse" (veuve noire)

Chacun d'entre eux est une ordure finie qui ne mérite aucune rédemption. Mais le pire de tous est une femme, Sylvie MONZIANI, qui non contente d'assassiner de riches héritiers pour leur voler leur fortune, va aussi balancer ses compatriotes pour voir son nom blanchi par les autorités et ensuite s'évader astucieusement pour reprendre ses activités, sans que la flicaille ne puisse plus rien dire.

Attention, aucun rôle n'est facile dans cette Murder car tous ont une sacrée histoire qui s'emberlificote avec celle des autres criminels. Les rôles de la Croqueuse et du Diable sont particulièrement difficiles, à réserver à des joueurs un peu expérimentés. La joueuse de Choupinette et celui de Zippo pourront avoir l'air de s'ennuyer un peu à mi-parcours mais dès que certains indices seront trouvés, ils replongeront au cœur des emmerdes.

## UN PEU D'ORGANISATION

Pour cette soirée, prévoyez de nombreuses choses :

- Imprimez tous les indices et faites en de petites fiches cartonnées recto-verso.
- Rangez tous les indices dans des enveloppes qui correspondent au déroulement de la partie.
- Imprimez les plans et affichez les, l'un après l'autre, dans la seconde pièce, pour que les joueurs vous disent directement quelle pièce ils fouillent.
- Imprimez les questionnaires de fin et mettez-les à l'écart.
- Prévenez vos joueurs qu'ils doivent apporter une paire de menottes confortables, car ils vont passer l'ensemble de la Murder avec ces bijoux aux poings !
- Dites à vos joueurs d'acheter de la nourriture à l'avance, de celle que l'on peut trouver en supermarché et consommable sans préparation (sandwichs sous cellophane, boîtes de thon, jambon etc...) pour coller à l'arrêt supérette.
- Prévoyez de quoi créer une camionnette factice comme décrite précédemment, avec deux canapés de 4 places et des cartons peints en noir ou bleu nuit.

Vous pouvez prévoir une bande son, du genre voiture qui roule, qui frêne et qui dérape pour les différentes étapes du jeu. Cela ajoutera un peu de réalisme.

N'oubliez pas que vous êtes le chauffeur et par conséquent un maton. Prévoyez un petit costume de flic.

Il est conseillé aux joueurs de prévoir à l'avance des mimiques pour leurs personnages. Ne lésinez pas sur celles-ci, plus elles seront étonnantes et frappantes, plus elles seront efficaces. Mais n'allez pas trop loin non plus, hein ! Si elles ont un petit côté comique, la partie en sera plus mémorable.

## SPECIAL : BÉATRICE ARIVET

Béatrice ARIVET essaye avec son mari d'avoir un enfant depuis des mois déjà mais ça ne semble pas marcher. Tout du moins c'est ce qu'ils pensaient ! En effet, un enfant est en cours de préparation mais les premiers signes ne sont pas encore apparus !

Au début du deuxième arrêt (à la station service), prévenez discrètement la joueuse qui incarne Béatrice ARIVET et dites lui dans un coin tranquille qu'elle se sent fatiguée et que sa poitrine lui fait un peu mal. Dites lui qu'elle file aux toilettes suite à une envie pressante et qu'elle se rend compte alors de l'absence de ses règles. La suite n'est pas difficile à deviner, c'est à elle d'en faire ce qu'elle veut.

## **SPECIAL : LE FLIC**

Le conducteur du fourgon (le MJ) est un vieux flic un peu désabusé qui a récemment divorcé de sa femme et qui ne vit plus que pour un travail qu'il n'affectionne pas. De ce fait, il se montre un peu bougon et parfois rude avec les prisonniers.

Toutefois il rêve de mieux. Il est donc corruptible : en lui offrant un certain nombre de PA, il peut fournir à un joueur les clefs de ses menottes, comptant dans la limite des objets disponibles (objet disponible dans le chapitre *Points d'action, plans, armes et objets*).

Toutefois, il faut que le joueur travaille un peu le policier avant d'arriver à ses fins, histoire de rendre la chose pas trop facile.

Le nombre de PA n'est pas fixé, cela dépendra de comment tourne la partie. Si les joueurs fouillent, téléphonent et provoquent beaucoup, demandez peu de PA (3 par exemple). S'ils sont plus apathiques, gonflez le prix (5 semble un maximum).

## **DERNIERS DÉTAILS**

Malgré le fait que les criminels ne se connaissent pas et ne s'entendent pas (il y aura très vite de grosses tensions), il faut leur rappeler que c'est en coopérant qu'ils dénicheront l'indic qui les a balancé. Attention toutefois à ce qu'ils ne divulguent pas leur surnom et leur activité criminelle (enlèvement, tueur à gages etc...). Tout le reste doit être aussi vrai que possible, sans trop révéler de son histoire personnelle. Sinon, il va y avoir des représailles ! Bon, de toute façon il y en aura.

Seule la Croqueuse est autorisée à mentir de façon éhontée, puisque c'est elle la balance. Le seul moyen de la confronter, c'est de se rendre compte qu'elle connaît tout le monde, de près, même si bien peu en ont conscience au début du jeu. En effet, pour pouvoir balancer les 7 autres, il fallait que l'indic les connaisse tous.

## **DÉBUT DE PARTIE**

La partie devrait idéalement commencer ainsi (après briefing et distribution des PA).

Les joueurs seront dans un couloir, en file indienne, les mains menottées en avant. Au bout de ce couloir se trouve le MJ en uniforme de policier avec un large bloc note en main. D'une voix forte, il appellera les joueurs les uns après les autres par leur véritable prénom, marquant un dégoût ou une réprobation silencieuse pour chacun d'entre eux.

- Léonard ARIVET,
- Béatrice ARIVET
- Mickaël BELISSE
- Lucas CHAFFET
- Théodore CAROLO
- Jean-Alain DOLME
- Jonathan RESEDAZ
- Sylvie MONZIANI

Les joueurs, une fois appelés, vont passer devant le gardien de la paix et monter dans le camion de police. Une fois tous installés, expliquez leur qu'ils sont non seulement menottés aux bras mais aussi par une chaîne allant des menottes aux parois du camion. Ces chaînes ne sont pas représentées pour des raisons de facilités de mouvement.

Ce camion, comme expliqué précédemment, devrait idéalement être constitué de deux canapés l'un en face de l'autre, chacun pouvant accueillir 4 personnes. Autour de ces canapés, des palissades en toile ou cartons noirs devraient être montées afin de symboliser le camion. Pensez à laisser un peu de place entre les canapés et entre la fin de ceux-ci et l'avant du camion pour que les joueurs puissent se lever et aller discuter entre eux dans une atmosphère de confidentialité. Faites un trou large dans la palissade symbolisant la porte du camion de transport pour que tout le monde puisse entrer et mettez y un voile en guise de porte. Dans la paroi opposée, là où se trouve la cabine de pilotage, percez un trou assez large pour que les joueurs puissent discuter avec le chauffeur (MJ), qui sera assis sur une chaise, comme s'il conduisait.

Pour un peu d'ambiance, vous pouvez baisser ou tamiser les lumières lorsque les PJs seront dans le camion. Plus l'atmosphère sera sombre et oppressante, mieux cela sera. Afin de corser un peu les choses, faites que le policier écoute la radio et que parfois retentisse dans le fourgon un air de musique classique. Le Mélomane devrait réagir et apporter une touche de folie supplémentaire.

## MILIEU DE PARTIE

Lors des descentes pour les deux arrêts, laissez les joueurs monter et descendre comme ils le souhaitent, tout en veillant au bon grain. Distribuez les victuailles au premier arrêt, voire un supplément au second.

Au second arrêt, prenez la joueuse de Béatrice ARIVET et faites lui jouer le court passage prévu dans la murder, à savoir le fait qu'elle découvre qu'elle est enceinte (voir section Spécial : Béatrice ARIVET).

Au second arrêt encore, juste avant que les joueurs ne remontent dans le camion, attrapez Lucas CHAFFET et dites lui ceci, sous la casquette du MJ et non d'un policier : *« Tu peux voir que la roue arrière du camion de transport est en train de doucement se dégonfler. Tes connaissances en mécanique te permettent d'estimer que la roue va exploser dans moins d'une heure. Ce sera le moment idéal pour s'enfuir, le choc devrait être assez violent pour*

désorienter le chauffeur. Tu peux garder cette information pour toi, mais je veux que tu en parles au moins à deux autres personnes dans les 10 prochaines minutes. »

## **FIN DE PARTIE**

Lorsque vous sentirez que le jeu tire à sa fin et qu'il est temps de faire jouer la dernière séquence, convoquez Lucas CHAFFET à l'avant du camion pour lui signaler qu'il ne reste que 10 minutes de jeu et qu'il doit encore une fois en parler à au moins 2 personnes.

5 minutes avant la fin, montez dans le camion avec les autres sous la casquette du MJ et non du flic. Annoncez leur qu'il ne reste que quelques minutes avant la fin de partie et qu'ils doivent décider qui est la Balance, en groupe ou chacun de leur côté. Quittez-les et laissez les débattre pendant les 5 dernières minutes.

Passé ce délai, passez (idéalement) une piste audio simulant la crevaison d'un pneu et secouez la carcasse du camion. Annoncez la crevaison du camion et montez rejoindre les PJs. Là va se jouer la fin de la Murder.

### Première étape : Tuer la Balance

Chaque joueur devra pointer une carte Arme (s'il en possède), vers la Balance présumée. La personne ayant le plus de cartes pointées vers lui sera désignée comme Balance et sera exécutée sans possibilité de répondre. Dans le cas d'une égalité, les votes recommencent jusqu'à ce qu'une majorité se décide.

### Seconde étape : Régler ses comptes

La seconde phase de jeu va permettre à certains joueurs de régler des conflits internes par la voie royale des armes. Chaque joueur possédant une carte Arme, s'il en possède, pourra au signal du MJ la pointer vers quelqu'un d'autre. Tous les joueurs ayant des cartes pointées vers eux mourront. Il risque ici d'y avoir un gros bain de sang et les alliances peuvent être utiles. Ne pas oublier le tour supplémentaire spécial de Jonathan RESEDAZ.

### Dernière étape : Mettre les bouts

Pour pouvoir s'enfuir, les joueurs restant vont devoir utiliser une carte Objet (s'ils en possèdent) afin de se libérer de leurs menottes et aussi de la chaîne (fictive) qui les retient aux parois du camion. S'ils y arrivent, ils pourront filer du camion et être libres. Un joueur libre pourra aider un joueur n'ayant pas de carte Objet, mais il est impossible de fouiller un joueur mort ou d'utiliser une quelconque compétence pour s'évader. Le seul moyen de s'évader est de posséder une carte Objet ou de se faire aider par quelqu'un en possédant une.

Une fois l'évasion réussie, le ou les derniers joueurs en vie seront déclarés survivants de la partie et sans aucun doute gagnants s'ils ont descendu la Balance. Lucas CHAFFET a une petite particularité qui fait que s'il est survivant avec d'autres, il sera le seul gagnant (il les séquestrera après le jeu).



# LÉONARD ARIVET

## DIT « LE CLOWN »

Braqueur de banque

*Calme,  
Cruel,  
Réfléchi*

### DU BERCEAU À LA TÔLE

Tu es né dans la ville de Nantes il y a de cela une trentaine d'années, dans la misère du quartier Est, là où les rats se battent la place avec les cafards dans les immeubles insalubres de la cité. Ton enfance a pas été géniale à vrai dire : pas bon à l'école, un peu fluet, pas à l'aise avec les filles ; bref, il t'arrivait souvent des bricoles en revenant chez toi le soir. Surtout à cause d'un connard du nom de Tino GABRIELDI, un mastard italien de quatre ans de plus, à la trogne renfrognée, qui te dépouillait du peu d'argent que t'avais. Ca a duré deux ans, jusqu'à ce qu'un soir, ivre de colère, tu ailles voler un cutter dans la caisse à outils de ton vieux et que tu ailles te promener. Bien entendu, Tino t'a alpagué par le coltard dans une ruelle, roué de coup à t'en faire voir des lucioles et t'a demandé d'abouler le fric. T'as alors saisi ton cutter et l'as frappé au visage. Pas de bol, la lame a tranchée la commissure des lèvres, ouvrant la joue de l'autre enfant. Stupéfait, il s'est mis à hurler, pissant le sang de son nouveau sourire sanglant, avant de se barrer. Putain mec, là c'était jouissif ! T'avais trouvé un passe-temps génial, et en plus le grand Tino ne reviendrait jamais t'emmerder.

T'as glandé encore quelques années une fois arrivé à l'âge adulte. Quelques vols et autres rackets pour survivre, un peu de zonze et de garde à vue, mais rien de bien méchant. On te respectait dans le quartier depuis l'incident avec Tino et il t'était arrivé de recommencer ton petit dessin corporel pour faire comprendre à d'autres qui était le boss. T'aurais pu rester amorphe pendant un moment, mais la vie a voulu que tu rencontres une jolie poulette au détour d'une tournée des bars. Une fille impulsive, vivante, assez bien foutue et complètement barrée du nom de Béatrice SIMON. Ca te changeait de ton calme habituel alors le coup t'a tenté. T'as même filé avec elle sur la capitale. Z'avez pris un petit appart y a dix ans avec les fonds de madame (bordel, elle en avait de la thune !) et ça allait peinard. Jusqu'à ce qu'un soir, sous la couverture roulée en boule dans le coffre de sa tire, tu découvre un masque de lapin et un fusil à canon scié... T'es pas con, t'as tout de suite compris qui elle était. Et ça t'a grave branché !

A partir de là, tu es devenue son complice. Du pur Bonnie & Clyde ! Sauf que ton premier braquage s'est pas super bien passé pour toi, le newbie : tu as perdu ton sang-froid et ne sachant pas trop te servir d'un fusil, t'as dézingué les clients de la banque avant de



t'enfuir. Un vrai carnage : une vieille dame, un homme d'âge moyen et sa jeune femme y sont passés. T'en a chié dans ton froc, mec, alors ta copine a décidé de prendre la responsabilité de ce massacre et depuis, pour les flics, c'est elle qui a tué ces innocents.

Heureusement, ce mauvais souvenir fut vite oublié et les braquages furent de plus en plus réussis. Tu prenais même le temps de dessiner un « sourire » au cutter (pourquoi changer les bonnes habitudes ?) sur les caissiers avant de partir. T'as engrangé pas mal de flouze ces dernières années. Sauf au dernier braquage tiens : en ouvrant les coffres, y restait plus qu'une centaine de biffetons ! Le coffre était sec comme le Sahara bordel ! Alors quand t'as tracé le sourire de la joie qui t'a valu le surnom du Clown sur le directeur de l'agence, t'as appris que c'était la faute d'un connard de comptable foireux qui avait fait une bourde dans ses comptes. A cause d'un bureaucrate de mes deux, ton braquage a foiré. Sur le coup, tu t'es dit que si un jour t'arrivait à mettre la main sur celui qui en est responsable, il risquerait bien de sourire rouge pour le reste de sa vie...

Mais y a une tâche dans ton histoire : c'est que ta copine, qui est devenue ta femme et qui a donc pris ton nom d'ARIVET, te saoule grave : elle arrive pas à mettre au monde un rejeton ! Toi qui rêves d'être père, c'est chiant. Et t'as de plus en plus de mal à attendre, elle te colle de plus en plus aux basques. C'en est à tel point que t'en dors plus la nuit. T'es bien allé consulter un toubib, le Dr GRUSSMANN, pour qu'il te refile de quoi dormir mais ça marche pas bien. Alors t'as décidé de faire le tout pour le tout.

T'as engagé, sur la base d'un réseau de connaissances, un tueur professionnel du surnom ridicule de Tuf-Tuf pour qu'il flingue discrètement ta copine. Tu l'as payé d'avance et attendu le résultat. Le jour convenu, Béatrice est partie faire le marché de Rungis. Tu t'es callé dans ton fauteuil et tu as attendu que le téléphone sonne pour annoncer la mauvaise nouvelle. Et qui voilà qui ouvre la porte vers midi ? Béatrice, toute affolée, qui part dans une tirade à haute voix à propos de pastèques, de mangues et d'autres conneries que tu n'écoutes même pas. T'es tout éberlué mec, t'as des images devant ta tête et des rouages fous dans le crâne. Mais qu'est-ce que c'est que ce bin's ? Qu'est-ce qui s'est passé ?

Bon, tu auras le temps d'y réfléchir encore, t'as un braquage à préparer ce soir.

## JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Les flics t'ont pécho toi et ta femme Béatrice dans votre petit appartement parisien, alors que tu planifiais un nouveau coup pour renflouer les caisses. Les keufs ont défoncé la porte et t'as pas eu le temps de répliquer qu'ils t'ont collé la tronche contre la table de la cuisine, t'ont menotté et t'on emmené au pigeonnier où t'as été officiellement reconnu. Là, un des flics t'a gentiment questionné sur tes activités mais tu l'as remballé aussi sec, avec des répliques courtes mais incisives. Alors que tu croyais ton cas pas trop mal barré, cet empaffé t'as souris et t'as dit : « *te fatigues pas, Le Clown, une de tes connaissances t'a dénoncé pour diminuer sa peine* ». « *Quoi, t'es tu emporté, c'est qui c'te balance ?* » « *Ha ha, t'emballes pas pourriture, t'auras bien le temps de faire connaissance avec, vous êtes dans le même fourgon pénitentiaire qui va vous emmener à Fregis. Bonne route, salopard* ».

Alors on t'a balancé ? Mais qui est cette raclure de fond de bidet ? Ta femme qui aurait découvert ta tentative d'assassinat ? Non, elle est trop gourde et amoureuse... Quoique ? Ou alors c'est ce tueur à gage, Tuf-Tuf ? Mais il n'a jamais vu ta tronche... Bon qui que ce soit, il va pas arriver jusqu'au mitard, foi du Clown !

## OÙ IL VA FALLOIR REMONTER SES MANCHES

T'es remonté à bloc là ! En descendant les marches de l'Hôtel de police, menotté et bien gardé, t'as fait le tri dans tes pensées et voilà les objectifs que tu t'es fixés :

### [Objectifs principaux]

- Mettre la main sur ce connard qui t'a donné et lui dessiner un joli sourire d'ange
- Trouver un moyen de t'évader avant d'arriver à Fregis

### [Objectifs secondaires]

- Comprendre ce qui a cloché avec la tentative d'assassinat raté et au passage ne pas te faire chopper par ta femme pour ça
- Faire en sorte de quitter le fourgon sans Béatrice
- Si dans le tas, t'arrivais à passer ta colère sur quelqu'un, ça aiderait à déstresser

## TOI, LE CRIMINEL

T'es quelqu'un de calme en général, mais faut pas trop te chercher. Tu sais faire montre de diplomatie mais ça ne va qu'un temps durant. Si on te saoule grave, y a pas, un bon coup de cutter dans les gencives, ça aide. Et l'autre nunuche, si elle te donne pas un gosse très vite, tu risques de lui faire la misère, quitte à te salir les mains.

Les situations un peu tendues ça te connaît, donc ça devrait aller. Mais ne te reposes pas sur tes lauriers, des fois, on le voit pas venir le coup de latte par derrière, mais on le sent bien !

Oh et un conseil, ton surnom du Clown et tes activités de braqueur sont un peu comme ta carte de visite, donc si d'autres te recherchent, vaut mieux qu'ils ne l'apprennent pas trop vite...

## TA DÉGAINE

T'es fringué avec classe, pas comme un richeton, mais t'aime bien le beau cuir, les montres un peu voyantes et les lunettes de soleil. Et surtout, tu souris beaucoup. Vraiment beaucoup, à tel point que c'en est parfois effrayant.

Une chemise blanche froissée, une veste de cuir, un jean et de belles bottes en cuir devraient faire l'affaire. Tu peux avoir des lunettes de soleil, pour la frime. Des poches aussi, c'est utile.

Penses à prendre une paire de menottes au passage.

## COMPAGNONS DE FOURGON

Dans les couloirs puis au parking souterrain, t'as croisé ta femme, Béatrice ARIVET, ainsi qu'une connaissance et d'autres ploucs mais t'en as pas identifié un.

**Béatrice ARIVET** : Surnommée « Choupinette », c'est une chieuse qui te colle aux basques. Tu voudrais un mioche d'elle mais ça marche pas bien alors t'as essayé de la faire supprimer mais ça a foiré...

**Lucas CHAFFET** : Un mécanicien chez qui tu as fait réparer ta tire il y a quelques temps. Vous avez sympathisé mais sans plus. Qu'est-ce qu'il fout là lui ?

## T'ES DOUÉ TU SAIS ?

Ce que tu sais faire :

### **Fouiller : 1 PA**

Le fourgon blindé va bien s'arrêter quelque part pour que vous puissiez manger. Et dans ce cas là, tu pourras sans doute fouiller un peu les lieux (un plan sera affiché avec le nom des pièces à fouiller). Il te suffira de donner 1 Point d'Action au MJ (le chauffeur) pour fouiller succinctement la pièce et y prendre une affaire intéressante, s'il y en a. Une pièce peut être fouillée plusieurs fois, le fourgon est vide.

### **Espionner : 1 PA**

Tes compagnons de misère vont sans doute faire comme toi alors parfois, les suivre et regarder en douce ce qu'ils trouvent est utile. En dépensant 1 Point d'Action, tu pourras savoir ce que la personne que tu as désignée au MJ a trouvé (on t'indiquera si c'est une information, une arme, un objet ou rien). Il faut donner ton PA au MJ avant que l'autre joueur ne le fasse, sinon ton action échoue et ton PA t'est rendu.

### **Téléphoner : 1 PA**

T'es pas assez stupide pour ne pas savoir utiliser un bigot. Donc si t'arrives à mettre la main sur un téléphone, tu pourras appeler une connaissance à toi, du milieu, pour qu'il te renseigne sur quelqu'un (pas sur un sujet). Cela te coûtera 1 Point d'Action. Ce sera le MJ qui te donnera le résultat de ton coup de fil sur une personne.

Contact : Dr GRUSSMANN, un médecin pas trop regardant sur tes petites affaires, qui extrait des balles sans poser de questions.

### **Provoquer : 2 PA**

Comme t'es pas armé et que t'as les poings liés, tu peux pas déglisser la gueule de l'autre en face de toi. Mais tu peux l'intimider en le provoquant avec une joute de regards. Commence alors un duel de « le premier qui cligne des yeux a perdu ». *[Comme précisé, le*

*premier qui cligne des yeux a perdu, sachant qu'aucun contact n'est possible entre les participants mais que la parole et les déplacements sont autorisés]. On commence un duel en criant « Provocation » en face de son adversaire. A la fin de cette échauffourée si tu as gagné, tu peux exiger du personnage provoqué qu'il te donne un objet, indice ou arme qu'il possède, à ton choix. Le chauffeur (MJ) ne peut pas être provoqué. Si tu perds ... bah tant pis pour ta pomme, t'auras perdu 2 PA !*

**Utiliser une arme/ un objet : 0 PA**

A la fin de la Murder, sur indication du MJ, les joueurs pourront utiliser les objets en leur possession pour se libérer des menottes et utiliser une arme en leur possession pour faire la peau à l'indic et/ou à quelqu'un d'autre. Ce n'est qu'à ce moment là que les objets et armes seront utiles. Tu ne peux posséder que 2 papiers armes ou 2 papiers objets ou 1 papier arme et 1 papier objet.

On utilisera d'abord l'arme pour abattre l'indic présumé, puis se venger et enfin l'on utilisera un objet pour s'évader. Donc un conseil : sans arme ou objet, ton arrivée à la prison risque d'être dans un beau 1 pièce en bois de sapin...



## **BÉATRICE ARIVET**

### **DITE « CHOUPINETTE »**

Braqueuse de banque

*Jalouse,  
Passionnée,  
Vivé*

### **DU BERCEAU À LA TÔLE**

Toi, on peut dire que t'as été gâtée dès ton enfance : petite vie peinarde dans un pavillon parisien, parents diplomates donc bourrés de cash et jamais là, pas de frère ou sœur, un joli minois... Pas de raison à ce que tu tournes mal, non ?

Bah si. Dès ton enfance, tu as pris le goût pour les bonnes choses et tout ce qui brille. Tu as vite aimé avoir ce que tu voulais et lorsque d'autres enfants, à l'Ecole Catholique de Paris IV, avaient ce que tu désirais, tu piquais de sacrées crises de jalousie. Et comme ils ne te les donnaient pas, tu les prenais de force. Les pys pensent que c'est de là que commence ton parcours de braqueuse de banque. Et tu crois qu'ils n'ont pas tort.

Dès que tu as eu 18 ans, tu es partie de la maison avec une tire à ton nom, du flouze plein les poches et le fusil de chasse de ton père, soi disant pour te protéger. Tu as filé droit, sans véritable but et forcément, tu es tombée sur Nantes, l'océan t'arrêtant. T'as donc passé quelques années là-bas, vivant seule ou en couple. Tu te souviens particulièrement de Rodrigo, un mexicain qui te donnait envie de visiter tous les mâles de son pays s'ils lui ressemblaient un tant soit peu. Un sacré étalon celui-là. Dommage car il n'aurait jamais du piquer dans ton coffre ce soir là. Tu lui as mis deux cartouches de plomb dans le buffet lorsqu'il se retournait, persuadé d'être seul. Mauvais coup, car fallait faire disparaître le corps, t'as donc mis le cadavre dans le coffre et t'as roulé vers une rue sombre, derrière une boîte de nuit, pour bazarder ton colis. Alors que tu rabattais le couvercle de la benne à ordures, soufflant de pas t'être faite chopper par les keufs, on t'a violemment tiré en arrière par la queue de cheval et aspergé d'essence la jambe droite. A peine le temps de reprendre tes esprits que t'as vu un type cagoulé, un briquet à la main, rire devant toi. Ce fada allait te brûler vive ! T'as donc rampé jusqu'à ta caisse, sous le regard amusé du fou, qui croyait que tu voulais t'échapper. Le con ! T'as sorti du coffre ton fusil et tu l'as braqué avec vigueur. Effrayé, il a lâché son briquet, qui a enflammé l'essence au sol, puis ta jambe. La douleur t'a fait presser la gâchette mais le coup l'a manqué et il s'est cassé en courant. Putain, tu brûlais ! Morte de douleur, t'as fait de ton mieux pour éteindre ce brasier avec une

couverture sortie de ton coffre mais t'as galéré. Pire, une voiture est passé au même moment, a ralenti, mais son conducteur n'a rien fait pour te venir en aide et s'est barré en roulant doucement ! Le fils de pute ! Lui, si jamais tu le retrouvais, tu lui mettras du plomb dans la cervelle, foi de Béatrice ! T'as passé deux semaines à l'hôpital et une fois remise, tu as pris le temps de souffler. Mais t'avais plus beaucoup de thunes et papa avait coupé les vivres...

L'idée t'est venue un matin, tôt, en passant devant le Crédit Nantais. Quitte à faire un retrait, autant le faire élevé et sur plein de comptes non ? Alors t'as saisi ton fusil, dont tu avais scié le canon pour le rendre plus maniable, un masque de « Choupinette la Lapine » et t'as foncé. Sista, c'était jouissif ! T'as amassé plein de blé et t'as presque pas eu besoin de tuer. Tout s'était bien passé alors t'as recommencé. Encore. Et encore. Tu devenais à chaque fois meilleure. Mais les flics se rapprochaient de toi à Nantes et tu allais devoir te bouger.

Deux jours avant ton départ, t'as rencontré dans un bar un superbe loustic du nom de Léonard ARIVET, calme, gentil, mais avec au fond des yeux et dans son sourire un je-ne-sais-quoi de cruel. Ni une ni deux, t'es tombée amoureuse. Alors tu l'as pris dans tes fontes et t'es partie pour Paris avec lui.

Il a pas fallu longtemps pour qu'il apprenne ce que tu faisais mais ça ne l'a pas arrêté. Au contraire, il s'est joint à toi pour les braquages ! Ha, tu vivais heureuse. Il t'a même demandé ta main, passant de Béatrice SIMON à Béatrice ARIVET avec joie. Bon, il est pas aussi doué que toi et a même foiré son premier vol à main armé. Il a tué trois personnes, une vieille, un mec et sa donzelle. Pas un grand frisson pour toi mais lui ça semblait le choquer, alors tu lui as proposé de prendre la responsabilité de ces meurtres. Trois de plus sur « Choupinette » la braqueuse, qu'est-ce que c'est hein ? Mais le reste du temps, ça s'est bien passé et il est devenu un camarade de braquage pas trop mauvais. Et c'est un mari plutôt cool, même s'il souffre de troubles du sommeil ces derniers temps. Mélanie VIDET, une super copine à toi, revendeuse au marché noir, dit que c'est parce que vous n'arrivez pas à avoir d'enfants. Mouais, ce serait simplement ça ? Toi tu penches plus pour le braquage d'il y a quelques semaines, lorsque les caves étaient vides et qu'il est entré dans une fureur noire. Mais bon, tu sais comment dorloter ton homme toi. Alors t'es partie à Rungis pour acheter de quoi faire un bon petit plat.

Ca a fait splash. Y avait du sang partout, des cris, des hurlements. Trop drôle ! A quelques mètres de toi, alors que tu attendais qu'un Turc te vende des melons et des kiwis, une femme s'est faite dessouder. T'as pas vu le tueur et le coup de feu a été amorti par le bruit du hangar gigantesque. La pauvre, elle devait avoir un sacré ennemi. Mais bon, t'en as profité pour pécho deux pastèques gratos et tu es rentrée toute surexcitée à l'appartement.

Allez c'est pas tout ça, mais t'as une salade de fruit, des muffins et un bon diner à faire toi.

## JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Alors que tu préparais amoureusement des muffins au four dans ton appartement parisien et que ton homme bricolait des plans tordus sur le plan de travail de la cuisine, la flicaille a défoncé la porte ! T'as juste eu le temps de sortir ton fusil à canon scié de derrière le sac à pains avant qu'un de ces enfoirés te colle une mandale mémorable et que tu tombes par terre.

Crachant le sang, tu t'es vue séparée de Léonard alors qu'ils t'emmenaient en salle d'interrogatoire. Là, une de ces poufiasses en uniforme t'a questionnée longtemps sur vos activités mais t'as rien avoué. T'es pas une bleue toi ! Mais comme tu restais silencieuse, l'autre pute t'a dit : « *t'en fais pas morue, un autre criminel a pris soin de te balancer pour réduire sa peine et pas de bol pour toi, tu vas directement aller à la prison de Fregis sans passer par la case juge. Mais je te promets un petit voyage bien amusant avec d'autres pouilleux de ton espèce* ».

Déchaînée d'être traitée ainsi par cette greluce, t'as juste eu le temps de lui griffer profondément sa sale gueule avant d'être emmenée de force vers le parking du commissariat pour monter dans le fourgon blindé, poings liés et sous bonne escorte...

## OÙ IL VA falloir remonter ses manches

T'es remontée à bloc là ! En descendant les marches de l'Hôtel de police, menottée et bien gardée, t'as fait le tri dans tes pensées et voilà les objectifs que tu t'es fixés :

### [Objectifs principaux]

- Mettre la main sur celui qui t'a vendue et lui faire un gros trou dans le bide
- Trouver un moyen de t'évader avant d'arriver à Fregis

### [Objectifs secondaires]

- Emmener ton homme avec toi, si c'est pas lui la balance (tu es suspicieuse)
- Rentrer dans le tas de toute autre prisonnière, quitte à l'accuser aveuglément
- Si dans le tas, t'arrivais à passer ta colère sur quelqu'un d'autre, ça te calmerait

## TOI, LA CRIMINELLE

T'es une fille bien. Si, si ! Mais c'est juste que tu ne supportes pas le regard des autres femmes sur ton bel amant. Ce qui t'a valu plus d'une bonne bagarre par le passé et pas mal de meurtres pas trop justifiés. Et puis, faut aussi dire que tu es passionnée, tu fais les choses à fond, comme tu le sens, pour ton bien et celui de Léonard. C'est l'une de tes qualités ça : tu t'investis dans tout ce que tu fais, à fond, comme les braquages par exemple...

Oh et un conseil, ton surnom de Choupinette et tes activités de braqueuse sont un peu comme ta carte de visite, donc si d'autres te recherchent, vaut mieux qu'ils ne l'apprennent pas trop vite...

## TA DÉGAINE

Tu t'habille normalement, rien de trop extravagant ni de trop strict. Tu aimes bien les vestes en cuir légères et il n'est pas rare que tu mâches un chewing-gum pour calmer tes ardeurs. Tu aimes coiffer tes cheveux en queue de cheval, c'est plus simple sous un masque.

Un t-shirt uni et coloré, une veste de cuir, un jean et un paquet de gommes devraient faire l'affaire. Tu peux avoir des lunettes de soleil colorées, pour la frime. Des poches aussi, c'est utile.

Pense à prendre une paire de menottes au passage.

## COMPAGNONS DE FOURGON

Dans les couloirs puis au parking souterrain, t'as croisé ton homme, Léonard ARIVET, ainsi qu'une vague connaissance et d'autres personnes mais t'en as pas identifiée une spécialement.

**Léonard ARIVET** : Surnommé « Le Clown » suite à sa lubie de dessiner des sourires afghans au cutter sur ses victimes, c'est quelqu'un de calme et de méthodique mais un peu cruel aussi. Il voudrait bien un enfant de toi mais pour l'heure, ça ne marche pas...

**Jean-Alain DOLME** : Tu as rencontré cet homme timide au marché de Rungis, juste avant l'étrange meurtre. Vous avez papoté un peu ensemble à propos des mangues et il t'a semblé bien inoffensif.

## T'ES DOUÉ TU SAIS ?

Ce que tu sais faire :

### **Fouiller : 1 PA**

Le fourgon blindé va bien s'arrêter quelque part pour que vous puissiez manger. Et dans ce cas là, tu pourras sans doute fouiller un peu les lieux (un plan sera affiché avec le nom des pièces à fouiller). Il te suffira de donner 1 Point d'Action au MJ (le chauffeur) pour fouiller succinctement la pièce et y prendre une affaire intéressante, s'il y en a. Une pièce peut être fouillée plusieurs fois, le fourgon est vide.

### **Espionner : 1 PA**

Tes compagnons de misère vont sans doute faire comme toi alors parfois, les suivre et regarder en douce ce qu'ils trouvent est utile. En dépensant 1 Point d'Action, tu pourras savoir ce que la personne que tu as désignée au MJ a trouvé (on t'indiquera si c'est une



information, une arme, un objet ou rien). Il faut donner ton PA au MJ avant que l'autre joueur ne le fasse, sinon ton action échoue et ton PA t'est rendu.

### **Téléphoner : 1 PA**

T'es pas assez stupide pour ne pas savoir utiliser un bigot. Donc si t'arrives à mettre la main sur un téléphone, tu pourras appeler une connaissance à toi, du milieu, pour qu'il te renseigne sur quelqu'un (pas sur un sujet). Cela te coûtera 1 Point d'Action. Ce sera le MJ qui te donnera le résultat de ton coup de fil sur une personne.

Contact : Gaspard SHEYBERT, ton fournisseur de munitions, qui a le bras long dans le Paris souterrain.

### **Provoquer : 2 PA**

Comme t'es pas armée et que t'as les poings liés, tu peux pas dégligner la gueule de l'autre en face de toi. Mais tu peux l'intimider en le provoquant avec une joute de regards. Commence alors un duel de « le premier qui cligne des yeux a perdu ». [*Comme précisé, le premier qui cligne des yeux a perdu, sachant qu'aucun contact n'est possible entre les participants mais que la parole et les déplacements sont autorisés*]. On commence un duel en criant « Provocation » en face de son adversaire. A la fin de cette échauffourée si tu as gagné, tu peux exiger du personnage provoqué qu'il te donne un objet, indice ou arme qu'il possède, à ton choix. Le chauffeur (MJ) ne peut pas être provoqué. Si tu perds ... bah tant pis pour ta pomme, t'auras perdu 2 PA !

### **Utiliser une arme/ un objet : 0 PA**

A la fin de la Murder, sur indication du MJ, les joueurs pourront utiliser les objets en leur possession pour se libérer des menottes et utiliser une arme en leur possession pour faire la peau à l'indic et/ou à quelqu'un d'autre. Ce n'est qu'à ce moment là que les objets et armes seront utiles. Tu ne peux posséder que 2 papiers armes ou 2 papiers objets ou 1 papier arme et 1 papier objet.

On utilisera d'abord l'arme pour abattre l'indic présumé, puis se venger et enfin l'on utilisera un objet pour s'évader. Donc un conseil : sans arme ou objet, ton arrivée à la prison risque d'être dans un beau 1 pièce en bois de sapin...



## **MICKAËL BELISSE**

### **DIT « LE MÉLOMANE »**

Sérial killer

*Discret,  
Cultivé,  
Misanthrope*

### **DU BERCEAU À LA TÔLE**

Ton passé est au diapason de ton comportement. Tu aurais pu tourner bien tu sais ? Si, si. Mais le destin en a voulu autrement.

T'es né dans un petit village de Bourgogne, Savert, de parents artistes. Ton père était chanteur pour une petite compagnie théâtrale et ta mère pianiste accomplie. Tu prenais un grand plaisir à les écouter jouer, tant et si bien que tu ne sortais jamais de chez toi et qu'au final tu délaissais la compagnie des autres enfants de ton âge. Ta vie d'enfant fut bercée par RAVEL, MOZART, CHERKASSKY et bien d'autres, paisible, jusqu'à ce que ta mère se blesse avec un appareil électroménager à la main droite. Les tendons sectionnés. Elle ne pouvait plus jamais jouer de sa vie. Sa vie en fut brisée et celle de ton père, devant la tristesse de ta mère, s'écroula aussi. Ta mère en arracha même les cordes du piano à queue qu'elle possédait et les jeta avec force dehors dans le jardin. Gentil enfant, mais choqué par l'attitude de tes parents que tu ne comprenais pas, tu es sorti chercher les cordes. Alors que tu les cherchais, tu as vu un chiot jouer avec l'une d'entre elles. C'était Poupi, le jeune chien des voisins. Alors là, tu sais pas ce qu'il s'est passé, mais tu as vu rouge. Tu as attrapé le jeune chiot plein de vie et tu as enroulé la corde à piano autour de son cou, murmurant « *Méchant, méchant chien, c'est à maman* » en boucle. Tu as alors étranglé le pauvre animal. Voyant cela, tes parents t'ont couvert et jeté le chien dans le lac proche. Puis ils t'ont envoyé dans une école privée à Paris.

Ta vie parisienne se déroula avec lenteur. Tu intégras une école d'économie et achevas ton parcours sans trop de soucis. Tu en avais presque oublié ton traumatisme, lorsqu'un jour, tu apprîs le suicide de ta mère, qui s'était pendue dans le grenier. Ce fut le déclic. Tout te revint en mémoire. Et ce fut le début de la descente aux enfers.

Alors que tu rentrais dans ton logement étudiant ce même soir, tu entendis venir d'une chambre annexe le doux air de CHOPIN, *Etudes en Tierces*. Inconscient, tu frappas à la porte de la personne et une jeune congolaise, le sourire aux lèvres, t'ouvrit. Ce fut la fin de N'Doumé MASSALA, que la police retrouva six jours plus tard, étranglée avec une corde à linge, un disque de CHOPIN tournant en boucle sur le lecteur audio. C'est d'ailleurs de cette curiosité que te vient ton surnom, « le Mélomane ».

Elle fut la première à Paris. En suivirent dix-sept autres.

Tes proies préférées sont les hommes et femmes habillés de noir et de brun. Ils te rappellent le directeur du Conservatoire de Bourgogne, un dénommé Ernesto HALBERG, que ta maman détestait. Alors, pour faire plaisir au souvenir de ta chère maman, parfois tu te ballades en ville et une fois une proie repérée, tu la suis jusqu'à un lieu calme, l'abordes gentiment en sifflant un air de DE LARROCHA, puis l'étrangle en murmurant encore « *Méchant, méchant chien, c'est à maman* ». Tu le murmures d'ailleurs dès que tu entends une musique...

Tiens d'ailleurs, ça te fait repenser à ton dernier coup : tu suivais un mec plutôt bien sapé et un peu trop snob à ton goût, quand tu l'as vu entrer dans un bar lounge, le Rizzio. Conneries à la mode. Mais le saligaud s'est posé à côté d'une pépée en or ! Une sacrée roulure. Ça faisait longtemps que t'avais pas senti ça. T'es resté gaga un moment devant la scène, pas très discret. Mais tu t'es repris et as attendu que le couple se sépare et que l'homme s'en aille. Après avoir rapidement pénétré dans le bar et demandé au patron s'il connaissait le nom de la femme (qu'il t'a donné : Sylvie MONZIANI), t'as filé rejoindre l'autre plouc et lui as fait son compte. Mais ton cerveau travaillait ailleurs. T'avais presque jamais connu de femmes. Ce serait bien d'en avoir une maintenant.

Etonnement, et malgré tes lubies et problèmes pathologiques, tu as réussi à te dégoter une chouette fille. Une ancienne de ta fac d'éco', une dénommée Malicia PALLAND. Simple, jolie, douce, elle te rendait un peu plus heureux que tu ne l'étais. Allait-elle t'aider à guérir ta folie meurtrière ? Tu ne le saurais jamais.

Il y a deux jours, elle a été sauvagement et gratuitement tuée sur le Marché de Rungis alors qu'elle faisait ses courses au stand de pastèques (tu adores cela). Ahhhhhhh, quel est l'empaffé qui a bien pu te priver de ta joie ? Qui est le diable qui t'a coupé ta seule voie de guérison ? Si jamais tu le retrouvais, sa trachée risquerait de se voir bien comprimée !

Alors, bah forcément quoi, t'es devenu barge. T'as passé des heures en voiture à chercher quoi faire et comment te calmer. Et c'est alors que la radio a passé « *Rasch und mit feuer* » de SCHUMANN au moment où tu posais les yeux sur une affiche de recherche de témoins contre un dénommé Zippo, pyromane averti, sévissant dans la ville, brûlant tout sur son passage. T'as fait le rapprochement avec la sonate et hop, te voilà devenu fan de ce criminel qui allie dans ton esprit musique et flammes. Même si sa trogne n'était pas représentée sur l'affiche, ton imagination te l'a représenté en artiste de génie, mais mal compris. Tu t'y es même essayé tiens, mais ça a pas été très productif. Tu as arrêté ta voiture au hasard d'une rue (Rue des Onze) et en pleine journée, tu t'es infiltré dans le jardin d'une maison et y a mis le feu maladroitement. Résultat : une maison à demi-cramée. Pas génial pour un début. Mais ça t'a aidé à penser à autre chose que la mort de ta tendre Malicia...

## JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Tu roulais tranquillement sur la Rocade parisienne, en train de penser à ce que tu allais bien pouvoir manger ce soir lorsqu'un cametard noir a déboulé devant toi et t'a obligé

à piler comme une brute. Eberlué, t'as vu descendre du cercueil six hommes armés, en costume de Terminator, qui ont foncé sur ta tire. T'as pas eu le temps de mettre la marche arrière que tes pneus explosaient et qu'un de ces cowboys a ouvert la portière et t'a arraché de ton siège pour te coller le nez contre le bitume encore chaud.

Menotté et le nez en sang, tu t'es montré peu curieux de ce qu'il se passait lors du trajet retour, jusqu'à ce qu'on te dépose comme un sac dans le bureau d'un lieutenant de police. Alors que tu demandais à la flicaille pourquoi ils te traitaient comme un débris, toi honnête citoyen, le poulet s'est penché au dessus de son bureau et t'a dit d'un air moqueur : *« T'es fait, le Mélomane, on t'a vendu comme on vend un poisson sur le port de Marseille ! Pas besoin de faire le timide, on sait ce que t'es capable de faire ordure ! »*. Tu as alors levé les yeux vers lui, froids et meurtriers avant de prononcer *« Nan, t'as pas idée... », « T'en fais pas, t'auras pas le loisir de me le montrer : tu vas aller directement rejoindre la prison de Fregis avec des criminels de ton espèce et y croupir pour un moment. On verra si tu chantes bien sous la douche là bas... »*

Le flic t'a alors sorti de son bureau pour te conduire vers un fourgon blindé, au sous-sol. Au passage tu as suivi dans les escaliers une petite nénette aux fesses bien fermes, ce qui t'a aidé à ne pas exploser intérieurement.

## OÙ IL VA falloir remonter ses manches

T'es remonté à bloc là ! En descendant les marches de l'Hôtel de police, menotté et bien gardé, t'as fait le tri dans tes pensées et voilà les objectifs que tu t'es fixé :

### [Objectifs principaux]

- Apprendre à celui qui t'a vendu ce qu'il en coûte de s'attaquer au Mélomane
- Trouver un moyen de t'évader avant d'arriver à Fregis

### [Objectifs secondaires]

- Te renseigner pour savoir si l'un des gars avec qui tu vas voyager connaît ton idole
- Retenter ton coup avec MONZIANI
- Si dans le tas, t'arrivais à passer ta colère sur quelqu'un, ça aiderait à déstresser

## TOI, LE CRIMINEL

Dans la vie, tu passes pour un homme banal sur qui presque personne ne se retourne. Tu aimes te faire discret, que l'on ne te remarque pas, jusqu'à ce que tu surprennes ta victime dans une ruelle discrète. Car une fois ta victime remarquée, une personne riche en général et bien habillée, tu te focalises sur elle totalement, quitte à en oublier de manger et dormir.

Sinon, en général, tu n'aimes pas bien les gens et le contact proche ne te plaît pas. Ca va être la galère, ce voyage !

Oh et un conseil, ton surnom du Mélomane et tes activités de sérial killer sont un peu comme ta carte de visite, donc si d'autres te recherchent, vaut mieux qu'ils ne l'apprennent pas trop vite...

## TA DÉGAINE

Tu n'aimes pas qu'on te remarque alors tu es habillé comme tout le monde, à la mode parisienne. Par contre tu as horreur d'avoir quelque chose autour du cou et en général tu laisses ta chemise ouverte au niveau du col. Tu ne portes rien d'extravagant.

Une chemise, un pantalon de toile et des chaussures simples devraient faire l'affaire. Un monsieur tout-le-monde ! Tu as par contre eu le nez amoché par les flics et un bout de mouchoir rouge dans une narine pour arrêter le sang serait une bonne idée. Des poches aussi, c'est utile.

Pense à prendre une paire de menottes au passage.

## COMPAGNONS DE FOURGON

Dans les couloirs puis au parking souterrain, t'as croisé une petite bombe que tu avais déjà rencontrée auparavant, Sylvie MONZIANI, et d'autres individus mais t'en a pas identifié un seul.

**Sylvie MONZIANI** : Une sacrée pépée celle là ! C'est celle que t'avais suivie dans un bar une fois. Drôle de coïncidence, elle semble un peu trop bien pour être ici... Mais c'est une occasion en or de retenter ta chance.

## T'ES DOUÉ TU SAIS ?

Ce que tu sais faire :

### **Fouiller : 1 PA**

Le fourgon blindé va bien s'arrêter quelque part pour que vous puissiez manger. Et dans ce cas là, tu pourras sans doute fouiller un peu les lieux (un plan sera affiché avec le nom des pièces à fouiller). Il te suffira de donner 1 Point d'Action au MJ (le chauffeur) pour fouiller succinctement la pièce et y prendre une affaire intéressante, s'il y en a. Une pièce peut être fouillée plusieurs fois, le fourgon est vide.

### **Espionner : 1 PA**

Tes compagnons de misère vont sans doute faire comme toi alors parfois, les suivre et regarder en douce ce qu'ils trouvent est utile. En dépensant 1 Point d'Action, tu pourras savoir ce que la personne que tu a désignée au MJ a trouvé (on t'indiquera si c'est une information, une arme, un objet ou rien). Il faut donner ton PA au MJ avant que l'autre joueur ne le fasse, sinon ton action échoue et ton PA t'est rendu.

### **Téléphoner : 1 PA**

T'es pas assez stupide pour ne pas savoir utiliser un bigot. Donc si t'arrives à mettre la main sur un téléphone, tu pourras appeler une connaissance à toi, du milieu, pour qu'il te renseigne sur quelqu'un (pas sur un sujet). Cela te coûtera 1 Point d'Action. Ce sera le MJ qui te donnera le résultat de ton coup de fil sur une personne.

Contact : Marc JALAND, un journaliste d'investigation que tu as rencontré et qui involontairement te sert de source de renseignements sur la progression de l'enquête te concernant.

### **Provoquer : 2 PA**

Comme t'es pas armé et que t'as les poings liés, tu peux pas dégligner la gueule de l'autre en face de toi. Mais tu peux l'intimider en le provoquant avec une joute de regards. Commence alors un duel de « le premier qui cligne des yeux a perdu ». [*Comme précisé, le premier qui cligne des yeux a perdu, sachant qu'aucun contact n'est possible entre les participants mais que la parole et les déplacements sont autorisés*]. On commence un duel en criant « Provocation » en face de son adversaire. A la fin de cette échauffourée si tu as gagné, tu peux exiger du personnage provoqué qu'il te donne un objet, indice ou arme qu'il possède, à ton choix. Le chauffeur (MJ) ne peut pas être provoqué. Si tu perds ... bah tant pis pour ta pomme, t'auras perdu 2 PA !

### **Utiliser une arme/ un objet : 0 PA**

A la fin de la Murder, sur indication du MJ, les joueurs pourront utiliser les objets en leur possession pour se libérer des menottes et utiliser une arme en leur possession pour faire la peau à l'indic et/ou à quelqu'un d'autre. Ce n'est qu'à ce moment là que les objets et armes seront utiles. Tu ne peux posséder que 2 papiers armes ou 2 papiers objets ou 1 papier arme et 1 papier objet.

On utilisera d'abord l'arme pour abattre l'indic présumé, puis se venger et enfin l'on utilisera un objet pour s'évader. Donc un conseil : sans arme ou objet, ton arrivée à la prison risque d'être dans un beau 1 pièce en bois de sapin...



## LUCAS CHAFFET DIT « LE PLOMBIER »

Kidnappeur  
*Paranoïaque,*  
*Planificateur,*  
*Rusé*

### DU BERCEAU À LA TÔLE

Toi, t'as pas de bol. T'as jamais eu la chance d'être comme tout le monde quand t'étais petit. La faute à qui ? A personne, juste au destin, ce salopard omniscient.

T'es né avec ce que les médecins appellent une névrose paranoïaque aigüe, à laquelle on ne peut rien faire. C'est comme ça, faut vivre avec. Enfin toi, ça te fais pas grand-chose parce que tu t'en rends pas compte. Tu penses être comme tout le monde, un mec normal. Et c'est tout à fait normal d'être totalement parano vis-à-vis des hommes, de sursauter au moindre contact masculin non prévu et de cogner sans prévenir, de te méfier sans arrêt de ces types en cravates et lunettes noires, de ces gens hautains et snobinards. La seule personne masculine que tu ais su accepter autour de toi, c'était ton frère cadet Nicolas CHAFFET, que tu as pris sous ton aile dès sa naissance, dans ton village de Normandie. Vous étiez inséparables et avez passé ensemble de belles et longues années, mêmes si elles furent difficiles pour ton frangin, qui était normal lui et qui devait subir les moqueries des autres. Comme cette petite garce de Sarah TANI, qui mimait sans arrêt tes actes avec la plus grande stupidité. Mais ensemble vous avez grandi et muri, et êtes devenus des adultes respectables. Le seul incident notable de ta jeunesse, si ce n'est les coups des autres enfants, fut la mort de ta mère, une respectable femme d'âge mûr, dans le braquage raté d'une banque sur Paris, là où elle travaillait la semaine. Fou de chagrin, car c'était une femme que tu aimais, tu t'es juré de la venger un jour. Mais personne n'a jamais arrêté le coupable et le temps a passé. Par la suite, Nicolas t'as même trouvé une place de plombier dans une petite société en province de Paris. Heureux, tu faisais ton travail correctement ; avec un peu de lenteur, mais correctement.

Mais t'as fait la bêtise de courtiser la fille de ton patron, Hélène MICHAND. Tu pensais vraiment que vous pourriez aller ensemble. Et à vrai dire, c'était tout à fait possible. Mais son crétin de père, Jérôme MICHAND, l'a appris et t'en a fait baver par la suite. Jamais il ne donnerait la main de sa fille à un type louche comme toi. Chaque jour, il te faisait endurer une peine grandissante et ça te mettait les nerfs en pelote tu vois ? Alors un samedi soir, après le taf, tu lui as dit de venir voir ton travail dans le nouvel immeuble HLM que vous prépariez. Et là, bam, tu l'as assommé puis ligoté à un radiateur avant de le cogner de plus

en plus fort. C'était marrant, y avait du sang partout. Mais quand il s'est mit à brailler, t'insultant de débile, t'as vu rouge. T'as saisi le couteau de poche que tu avais et le lui a planté profond dans la gorge. Bien fait.

Putain, le tintouin que ça a fait dans les journaux le lendemain ! Hélène était effondrée. T'as bien tenté de la consoler mais rien n'y a fait. Elle a même refusé tes avances. Dommage pour elle... Les keufs l'ont retrouvé attachée à une conduite d'eau le lendemain, inconsciente et nue. Mais coup de bol pour toi, elle était amnésique ! Connaissant la chance versatile, t'as déguerpi vite fait pour le centre de Paris, alors que le surnom du Plombier venait d'apparaître dans les registres des flics.

Après avoir soufflé un peu et retrouvé du boulot dans une boîte de comptabilité, Karigan TM, tu t'es rendu compte que t'étais plutôt doué dans le kidnapping. T'avais fait ça deux fois, peinard, et tu trouvais ça drôle. Alors t'as recommencé, avec un type frimeur et prétentieux qui passait tous les jours devant ton appartement, rue Vendetta. Tu l'as appâté sans problème puis chopé dans ta camionnette en un rien de temps. Mais rien ne s'est passé comme prévu et le mecton, il a eu tellement peur qu'il s'est coupé la langue avec les dents et s'est étouffé dans son sang, te privant de la joie de le voir à ta merci, attaché. La râclure. T'as abandonné le cadavre dans un buisson derrière un motel pourri à l'extérieur de la ville, Le Doux Sommeil, puis t'es revenu au centre, persuadé que tout le monde t'avait vu. T'as psychoté un moment gars, mais rien ne s'est passé. Alors t'as recommencé. T'en as fait pas mal des enlèvements et presque tous se sont bien réalisés. Y a juste un type qui une fois s'est échappé par un monstrueux coup de bol, un bureaucrate de ta boîte, un certain Jean-Alain DOLME, et qui a pas porté plainte le con ! Mais bon, pour ce coup, tu as fait profil bas.

Tu ne sais pas si c'est un coup de chance ou pas, mais tu n'as pas fait long feu à Karigan TM. Tu bossais honnêtement et surtout ne te faisait pas remarquer mais va savoir pourquoi, t'as été viré du jour au lendemain, sans explication. Bon bah tant pis hein ? T'as rapidement trouvé un autre travail dans un petit garage automobile. C'est d'ailleurs un bon endroit pour y planquer ta fourgonnette et la nettoyer peinard, entre deux baltringues qui viennent faire changer une roue crevée.

Et comme si ce n'était pas assez, tu as eu une grosse surprise. Tu as vu que ta maison cramait, rue des Onze, alors que tu rentrais chez toi hier ! Etonnement, ton cerveau rusé a prit la nouvelle avec joie car il y avait là des indices prouvant ta culpabilité dans les enlèvements que tu n'avais jamais osé détruire. Le feu dévorait les preuves de tes forfaits... Tant mieux ! La télé a débarqué très vite mais t'en es resté loin et tu as vu un tas de monde s'agiter. Très rapidement, un nom est apparu sur les lèvres de tout le monde : Zippo. Apparemment un malade du feu en liberté qui est responsable de pas mal d'incendies. Bon, honnêtement, tu t'en cognes mais ça fait chier quand même que ta baraque soit partie en cendres. Pourquoi avoir choisi une maison comme la tienne pour un tel forfait ? C'est quand même étonnant.

Bon c'est pas tout ça, mais maintenant va falloir que t'aïlles faire marcher l'assurance habitation...



## JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Tu t'es fait coincer alors que tu patientais tranquillement à l'agence des Assurances de Paris, attendant ton tour pour aller voir une femme au guichet. Tu as senti un point dans ton dos et tu as entendu « *Police, ne bougez plus* ». Bon, bah pas le choix hein ? T'allais pas prendre un pruneau dans le dos pour faire le brave.

On t'a menotté et emmené à l'Hôtel de Police où t'as subi un interrogatoire poussé, mais c'était sans compter ta ruse : tu as baladé la flicaille pendant une heure et t'as même cru que t'allais t'en sortir ! Mais alors, le lieutenant de police s'est levé et t'a giflé avec vigueur. « *Te moque pas de moi ducon, on sait qui t'es !* ». Il est retourné s'asseoir et a ouvert un dossier, marqué en gros Le Plombier. Il t'a lu une suite de méfaits, tous des tiens, avec une voix neutre. Le con en a oublié plein en plus, mais t'allais pas lui dire quand même ! Après, le bleuet s'est approché de toi et s'asseyant sur son bureau pour bien te faire face il a ajouté « *Les déchets comme toi, on les envoie à Fregis et pas plus tard que maintenant* » « *Mais comment m'avez-vous retrouvé, demandas-tu* » « *Oh ça ? Simple, quelqu'un nous a renseigné sur toi* » « *Qui ?* » « *Une ordure dans ton genre, pour essayer de se racheter. Mais t'inquiète donc pas, il va aller lui aussi faire un petit séjour à l'ombre...* »

On t'a fait lever et sortir de la pièce, sans ménagement, alors que ton cerveau tournait à toute bourzingue : qui a bien pu te livrer ? Tu ne connais presque personne... Sûrement un homme riche, on ne peut pas leur faire confiance ! Mais on n'emprisonne pas un homme riche, si ?

## OÙ IL VA FALLOIR REMONTER SES MANCHES

T'es remonté à bloc là ! En descendant les marches de l'Hôtel de police, menotté et bien gardé, t'as fait le tri dans tes pensées et voilà les objectifs que tu t'es fixé :

### [Objectifs principaux]

- Chopper l'indic et lui rentrer quinze centimètres d'acier dans le bide
- Trouver un moyen de t'évader avant d'arriver à Fregis

### [Objectifs secondaires]

- Trouver un compagnon d'évasion que tu pourras séquestrer par la suite
- Provoquer tous ceux que tu jugeras trop hautain. Tu vas leur montrer que c'est pas eux les patrons !
- Si dans le tas, t'arrivais à passer ta colère sur quelqu'un, ça aiderait à mieux cogiter par la suite

## TOI, LE CRIMINEL

Parce que tu aimes suivre les gens dans la rue et choisir tes proies ainsi, tu sors beaucoup, mais pas à l'aveuglette. Tu es du genre calculateur et posé, qui ne fait un pas qu'après avoir décidé des trois suivants. Cette prudence t'a valu bien des coups de bol par le passé.

Par contre, t'as un sacré problème avec les riches et les types que tu considères hautains : tu ne les supportes pas. Et c'est bien simple, t'as l'impression qu'ils sont tous comme ça ! Bon c'est vrai, t'es un peu parano et ça te fait sursauter souvent, mais faut pas trop te chercher non plus.

Oh et un conseil, ton surnom du Plombier et tes activités de séquestration sont un peu comme ta carte de visite, donc si d'autres te recherchent, vaut mieux qu'ils ne l'apprennent pas trop vite...

## TA DÉGAINE

Pour enlever des gens, faut qu'ils te fassent confiance tu vois ? Donc t'es bien habillé, genre un peu classe, mais pas trop, faut pas ressembler à ces connards de bourges !

Un t-shirt à motif sous une chemise ouverte, un pantalon sympa et une jolie montre dorée devraient faire l'affaire. Tu peux aussi mâcher un chewing-gum, pour déstresser. Des poches aussi, c'est utile.

Pense à prendre une paire de menottes au passage.

## COMPAGNONS DE FOURGON

Dans les couloirs puis au parking souterrain, t'as croisé un mec que tu as déjà croisé et pour cause tu voulais l'enlever, un certain Jean-Alain DOLME, ainsi qu'un de tes clients du garage et d'autres loustics mais t'en a pas identifié un en particulier et tu t'en fous pour le moment.

**Jean-Alain DOLME** : Un type complètement apathique, genre qui ne vit que pour le métro-boulot-dodo. Une loque quoi. Lui, un criminel ? Il a volé un trombone ?

**Léonard ARIVET** : Ce gars est venu dans le garage où tu bosses pour faire réparer sa bagnole il y a quelques temps. Un type posé, pas trop chiant. Une victime de plus peut être, tu ne sais pas trop encore ...

**Sylvie MONZIANI** : Ce nom te dis quelque chose mais impossible de remettre son visage sur le sobriquet ... Pourtant t'es pas homme à oublier une aussi ravissante trogne. Etrange.

## T'ES DOUÉ TU SAIS ?

Ce que tu sais faire :

### **Fouiller : 1 PA**

Le fourgon blindé va bien s'arrêter quelque part pour que vous puissiez manger. Et dans ce cas là, tu pourras sans doute fouiller un peu les lieux (un plan sera affiché avec le nom des pièces à fouiller). Il te suffira de donner 1 Point d'Action au MJ (le chauffeur) pour fouiller succinctement la pièce et y prendre une affaire intéressante, s'il y en a. Une pièce peut être fouillée plusieurs fois, le fourgon est vide.

### **Espionner : 1 PA**

Tes compagnons de misère vont sans doute faire comme toi alors parfois, les suivre et regarder en douce ce qu'ils trouvent est utile. En dépensant 1 Point d'Action, tu pourras savoir ce que la personne que tu a désignée au MJ a trouvé (on t'indiquera si c'est une information, une arme, un objet ou rien). Il faut donner ton PA au MJ avant que l'autre joueur ne le fasse, sinon ton action échoue et ton PA t'est rendu.

### **Téléphoner : 1 PA**

T'es pas assez stupide pour ne pas savoir utiliser un bigot. Donc si t'arrives à mettre la main sur un téléphone, tu pourras appeler une connaissance à toi, du milieu, pour qu'il te renseigne sur quelqu'un (pas sur un sujet). Cela te coûtera 1 Point d'Action. Ce sera le MJ qui te donnera le résultat de ton coup de fil sur une personne.

Contact : Céline GAILLARD, une mécano pas regardante sur les tâches qui parsèment ton van pourris et qui trempe dans pas mal de tucs pas nets.

### **Provoquer : 2 PA**

Comme t'es pas armé et que t'as les poings liés, tu peux pas déglinguer la gueule de l'autre en face de toi. Mais tu peux l'intimider en le provoquant avec une joute de regards. Commence alors un duel de « le premier qui cligne des yeux a perdu ». [*Comme précisé, le premier qui cligne des yeux a perdu, sachant qu'aucun contact n'est possible entre les participants mais que la parole et les déplacements sont autorisés*]. On commence un duel en criant « Provocation » en face de son adversaire. A la fin de cette échauffourée si tu as gagné, tu peux exiger du personnage provoqué qu'il te donne un objet, indice ou arme qu'il possède, à ton choix. Le chauffeur (MJ) ne peut pas être provoqué. Si tu perds ... bah tant pis pour ta pomme, t'auras perdu 2 PA !

### **Utiliser une arme/ un objet : 0 PA**

A la fin de la Murder, sur indication du MJ, les joueurs pourront utiliser les objets en leur possession pour se libérer des menottes et utiliser une arme en leur possession pour faire la peau à l'indic et/ou à quelqu'un d'autre. Ce n'est qu'à ce moment là que les objets et armes seront utiles. Tu ne peux posséder que 2 papiers armes ou 2 papiers objets ou 1 papier arme et 1 papier objet.

On utilisera d'abord l'arme pour abattre l'indic présumé, puis se venger et enfin l'on utilisera un objet pour s'évader. Donc un conseil : sans arme ou objet, ton arrivée à la prison risque d'être dans un beau 1 pièce en bois de sapin...



# THÉODORE CARTOLO

## DIT « ZIPPO »

Pyromane  
*Extraverti,  
Manichéen,  
Risque-tout*

### DU BERCEAU À LA TÔLE

Tu es né dans la ville de Paris il y a une grosse vingtaine d'années, dans une petite maison toute calme de banlieue, à l'abri des tours et des HLM colporteurs de violence. Ta famille était du genre « petits gens normaux » et tu ne retires rien de tes parents si ce n'est leur thune et leur éducation. Le reste, c'était fade pour toi, tu vois. Enfin, sauf ton frangin, Alexandre CARTOLO, avec qui t'as fait les quat' cents coups. Putain ce que t'as pu te marrer dans les bois et à l'école avec lui et un autre pote de l'époque, Yuan TAO (un fils d'immigré d'Hong-Kong). Toujours un coup à jouer, une malice à accomplir. Rien de bien méchant, hein, mais juste assez cruel pour être drôle. Des gosses quoi.

On t'a toujours considéré comme un gamin à la tête brûlée, un peu casse-cou et terriblement blablateur. C'est simple, t'arrêtes pas, surtout si c'est pour te vanter, quitte à enjoliver un peu les choses. Mais par contre, y a une chose qui te calme : le feu. Tu peux rester fixé sur une flamme pendant des heures sans bouger, te vidant la tête, te sentant bien avec toi-même. Tu te souviens ton huitième anniversaire ? T'avais tellement le regard rivé sur tes bougies d'anniversaire que c'est ton oncle Jérémie CARTOLO qui a du souffler la flamme pour toi. Le salaud ! Mais bon, tu t'es rattrapé après en faisant brûler une poubelle dans le quartier, juste pour voir. Puis ce fut le tour d'un pneu, d'un tas de bois, de cartons et de palettes dans un supermarché au soir venu. Et d'années en années, c'est allé en empirant. T'aimes faire cramer des choses, ça te repose les neurones. Et plus y a de flammes, plus tu te sens bien avec toi-même. En fait, t'es une sorte de bouddhiste nan ?

Mais franchement, t'as vraiment commencé à dérapé quand t'as vu cette photo super connue du moine qui s'était immolé en Chine pour protester contre tu ne sais quelle connerie. L'image t'a fasciné. Pour toi, qui avait presque la majorité, la symbolique t'a frappé : faire brûler des gens, ce devait être trop cool !

Alors t'as profité d'un voyage scolaire à Nantes pour faire ce que t'avais jamais osé faire. T'as attendu le soir puis tu t'es barré de ton auberge de jeunesse. T'as acheté un zippo dans un bureau de tabac et un petit jerrican d'essence dans une station service puis tu as cherché un spot pour ton affaire. T'as trouvé une petite boîte de nuit reculée, avec une ruelle bien sombre et déserte pleine de grosses poubelles derrière. Tu t'es alors caché là et t'as attendu une victime. Au bout d'une heure, une tire s'est garée près de toi puis une

femme en est sortie, trainant un sac derrière elle qu'elle est allée jeter dans les ordures. Tu t'es alors levé et, tremblant, tu l'as aspergée d'essence. T'as merdé un peu et seule sa jambe droite a été mouillée, mais la peur dans ses yeux, visible de sous ta cagoule de ski, t'as fait grave frissonner. Tu l'as laissée reprendre ses esprits et ramper vers sa caisse. Elle voulait se barrer. Enfin c'est que tu croyais car elle a ouvert le coffre et sorti un putain de fusil de chasse et a commencé à vouloir te braquer ! T'as jeté ton briquet allumé sur elle au moment où les plombs passaient à côté de ta tête. Elle a commencé à hurler de douleur et tu t'es cassé, à moitié apeuré, à moitié transcendé. T'as erré un moment dans les rues puis tu as fait du stop avec un type un peu louche pour rentrer à l'auberge de jeunesse. Tu sais pas trop ce qu'elle est devenue, l'autre greluce, et tu veux pas trop le savoir. Mais ce fut ta première expérience dans la pyromanie sévère. Et il y en a eu pas mal d'autres.

Ton kiff, quand même, c'est les bâtiments. T'adores voir ces grandes masses brûler pendant des heures, avec les pompiers qui s'activent inutilement autour. En général, tu regardes de loin, en simple badaud. Mais t'adores ça.

T'as même de l'humour dans les choix des bâtiments. T'as fait brûler des usines de merguez, un crématorium et une piscine, mais le plus beau coup remonte à peu, juste avant la nouvelle tragique de la mort de ton frère. T'as fait brûler un magasin de marshmallows ! Ca sentait le sucre à des kilomètres à la ronde ! Ha ha, tu t'es bien fendu la poire ce soir !

Et quand je te dis que tu as de l'humour, c'est pas une image. Il n'y a pas longtemps, alors que tu rentrais tranquillement dans les rues éclairées de Paris après avoir mis une mèche lente et quelques bidons d'essence derrière une clinique pour grands brûlés, t'as assisté à un drôle de truc. T'as vu derrière un bar (le Rizzio, ou un truc du genre) sortir un mec en costard suivi par un autre type plus lourdaut qui semblait se la jouer discretos. Et encore derrière eux, une gonzesse qui se cachait dans les ombres. Amusé, t'as suivi la troupe, style ninja. Et là t'as vu le premier mec se faire étrangler par le second et la femme ne rien faire. Puis le tueur est parti et la femme n'a pas bronché. Alors que tu te demandais ce que c'était que ce bordel, t'as entendu les bleus se pointer derrière toi. La seule manière de pas avoir des emmerdes, c'était de se la jouer témoin innocent et t'es toi-même allé avertir les bleus de ce que tu avais vu. Ils ont pris ton témoignage comme si t'étais tout blanc et ils t'ont laissé filer. Trop bon !

Mais comme je te l'ai dit, y a peu, ton frangin a été retrouvé dans un buisson derrière un motel, le Doux Sommeil, sur une route autour de Paris, les mains ligotées et la langue tranchée. Il s'était étouffé dans son sang. Une putain de mort atroce pour Alex' ! Et personne ne sait qui a fait ça. Mais toi, toi, ouais toi, tu t'es juré de retrouver son assassin et de le faire frire petit à petit, pendant des heures !

Ca a été dur de te calmer. T'as passé des jours devant la télé, apathique. Une loque. Et en plus t'as vu qu'un amateur avait copié l'une de tes œuvres, en faisant (mal) brûler une baraque dans la ville... Ca aussi ça t'énerve ! Des amateurs qui veulent jouer aux grands ! Ils ont qu'à retourner faire joujou avec leurs pétards et laisser les œuvres grandioses aux maîtres. Ca te gonfle qu'on parle de cet usurpateur !

Je crois qu'il est temps pour toi d'aller t'en griller une pour te calmer...

## JUSTE AVANT LA SOIRÉE

T'étais peinard à fumer, sur ton balcon, au sixième étage de ton HLM, quand t'as vu entrer une dizaine de poulets dans ton immeuble. Boah, c'est normal dans ce quartier, donc tu ne t'en es pas inquiété. Même, tu crachais sur leur voiture du haut de ton appartement lorsque la porte d'entrée a volée en morceaux. La frousse ! T'as fait un bon de deux mètres avant de te manger une grenade lacrymo dans le bide, tombant à genoux et crachant tes poumons. Après, le vide...

Tu t'es réveillé au poste, menotté, les yeux en feu. Là, un connard d'officier cherchait à te faire avouer que c'était toi le célèbre Zippo. Bon, choppé pour choppé, tu t'en es même vanté, t'as rajouté des détails et tout et tout. Le grand déballage, ça t'a bien fait marrer. Pas lui, apparemment, car il t'a éjecté de son bureau manu militari et deux flics t'ont attrapé, pour aller en zonze, à Fregis si t'as bien compris.

Hey, mais attends ! Comment ils savaient que c'était toi Zippo ? T'as jamais merdé, tu n'as pas laissé d'indices et puis ils ont bien cherché à te faire avouer non ? Merde, c'est pas possible ! On t'a balancé, ça peut être que ça ! Mais qui ? Qui te connaît assez pour savoir ça ?

## OÙ IL VA FALLOIR REMONTER SES MANCHES

T'es remonté à bloc là ! En descendant les marches de l'Hôtel de police, menotté et bien gardé, t'as fait le tri dans tes pensées et voilà les objectifs que tu t'es fixé :

### [Objectifs principaux]

- Alpagner le baltringue qui t'a vendu et le faire rôtir comme une merguez
- Trouver un moyen de t'évader avant d'arriver à Fregis

### [Objectifs secondaires]

- Identifier le copieur s'il fait partie du groupe
- Voir si quelqu'un connaît ce qui est arrivé à ton frangin
- Si dans le tas, t'arrivais à passer ta colère sur quelqu'un, ça aiderait à pisser droit

## TOI, LE CRIMINEL

On va pas te mentir, t'es un allumé, dans tous les sens du terme. T'adores le feu et la chaleur, donc tu te passionnes pour le sujet. Et cela se voit dans ton caractère, tu es volcanique : tu fais tout à moitié et avec vitesse, sautant partout, tel l'excité que tu es. Et tu n'as pas peur de l'affrontement, risquant parfois ta vie pour voir les flammes d'un peu trop près. Mais bon, tu sais rire aussi hein, comme quand tu as incendié un magasin de marshmallows, trop drôle !

Oh et un conseil, ton surnom de Zippo et tes activités de pyromane sont un peu comme ta carte de visite, donc si d'autres te recherchent, vaut mieux qu'ils ne l'apprennent pas trop vite...

## TA DÉGAINE

Reflétant ta folie, ton habillement est hétéroclite, très trash, avec pas mal de bagues et de bracelets non assortis.

Un t-shirt bariolé, un jean déchiré, des pompes de jeunes et plein de bracelets clinquants devraient faire l'affaire. Tu peux avoir des lunettes de soleil dans les cheveux, pour la frime. Des poches aussi, c'est utile.

Pense à prendre une paire de menottes au passage.

## COMPAGNONS DE FOURGON

Dans les couloirs puis au parking souterrain, t'as croisé une gonzesse qui te dit quelque chose, Béatrice ARIVET, ainsi qu'un pote de beuverie puis d'autres débiles mais t'en a pas identifié un.

**Béatrice ARIVET** : C'est celle que t'avais agressé il y a un moment à Nantes mais qui s'était échappée. Tu la reconnais bien, elle a l'air toujours aussi nunuche. Elle la Balance ? Mais elle ne peut pas t'avoir reconnu, tu avais un masque et tu n'as pas dit ton nom ??

**Jonathan RESEDAZ** : Un pote lui ! Vous avez fait connaissance dans un pub, il y a quelques mois et vous vous êtes saoulé la gueule bien comme il faut. Un peu coincé mais bien agréable comme type.

## T'ES DOUÉ TU SAIS ?

Ce que tu sais faire :

### **Fouiller : 1 PA**

Le fourgon blindé va bien s'arrêter quelque part pour que vous puissiez manger. Et dans ce cas là, tu pourras sans doute fouiller un peu les lieux (un plan sera affiché avec le nom des pièces à fouiller). Il te suffira de donner 1 Point d'Action au MJ (le chauffeur) pour fouiller succinctement la pièce et y prendre une affaire intéressante, s'il y en a. Une pièce peut être fouillée plusieurs fois, le fourgon est vide.

### **Espionner : 1 PA**

Tes compagnons de misère vont sans doute faire comme toi alors parfois, les suivre et regarder en douce ce qu'ils trouvent est utile. En dépensant 1 Point d'Action, tu pourras savoir ce que la personne que tu a désignée au MJ a trouvé (on t'indiquera si c'est une information, une arme, un objet ou rien). Il faut donner ton PA au MJ avant que l'autre joueur ne le fasse, sinon ton action échoue et ton PA t'est rendu.

### **Téléphoner : 1 PA**

T'es pas assez stupide pour ne pas savoir utiliser un bigot. Donc si t'arrives à mettre la main sur un téléphone, tu pourras appeler une connaissance à toi, du milieu, pour qu'il te renseigne sur quelqu'un (pas sur un sujet). Cela te coûtera 1 Point d'Action. Ce sera le MJ qui te donnera le résultat de ton coup de fil sur une personne.

Contact : Yuan TAO, un pote d'enfance, informaticien et spécialiste de la théorie du complot

### **Provoquer : 2 PA**

Comme t'es pas armé et que t'as les poings liés, tu peux pas déglisser la gueule de l'autre en face de toi. Mais tu peux l'intimider en le provoquant avec une joute de regards. Commence alors un duel de « le premier qui cligne des yeux a perdu ». [*Comme précisé, le premier qui cligne des yeux a perdu, sachant qu'aucun contact n'est possible entre les participants mais que la parole et les déplacements sont autorisés*]. On commence un duel en criant « Provocation » en face de son adversaire. A la fin de cette échauffourée si tu as gagné, tu peux exiger du personnage provoqué qu'il te donne un objet, indice ou arme qu'il possède, à ton choix. Le chauffeur (MJ) ne peut pas être provoqué. Si tu perds ... bah tant pis pour ta pomme, t'auras perdu 2 PA !

### **Utiliser une arme/ un objet : 0 PA**

A la fin de la Murder, sur indication du MJ, les joueurs pourront utiliser les objets en leur possession pour se libérer des menottes et utiliser une arme en leur possession pour faire la peau à l'indic et/ou à quelqu'un d'autre. Ce n'est qu'à ce moment là que les objets et armes seront utiles. Tu ne peux posséder que 2 papiers armes ou 2 papiers objets ou 1 papier arme et 1 papier objet.

On utilisera d'abord l'arme pour abattre l'indic présumé, puis se venger et enfin l'on utilisera un objet pour s'évader. Donc un conseil : sans arme ou objet, ton arrivée à la prison risque d'être dans un beau 1 pièce en bois de sapin...





## JEAN-ALAIN DOLME DIT « LE DIABLE »

Schizophrène  
*Mélancolique,*  
*Psychotique (violent et impulsif),*  
*Renfermé*

### DU BERCEAU À LA TÔLE

Tu es né dans la capitale et y a toujours vécu. Tu ne connais rien du monde si ce n'est les tours de Paris, son métro et la populace qui y vit. Tu es une sorte de parfait produit du capitalisme, qui voue sa vie à son travail, qui n'a pas de hobbies, de loisirs ni de passions. Si une couleur devait te dépeindre, ce serait le gris, comme ton humeur et ta vision du monde. Tu ne parles en plus à personne et personne ne te parle, tellement tu es insignifiant. Bref, être toi n'est pas une joie. Franchement pas.

*Putain, elle déchire ta vie ! T'adores ce que tu fais ! Sortir le soir et aller dans une ruelle glauque, chopper une barre de fer bien rouillée et aller castagner des revendeurs de shit jusqu'à ce que leurs dents rebondissent contre les murs. Ha ha ha, tabasser à mort cette lie de l'humanité ! Trop fendard !*

Et puis il t'arrive que des emmerdes ! Tu te souviens de la peine que tu as eu quand ton jeune chiot, Poupi, est mort ? T'étais pas vieux en plus. C'est la seule fois où tu es sortit de la ville pour aller voir ton grand-père malade, dans sa maison de vacances en Bourgogne, vers Savert. Et cette seule fois, t'as retrouvé ton jeune chiot mort, dans une mare, étranglé ... Tu as été inconsolable pendant des années et même maintenant, parfois tu repenses tendrement à Poupi, entre deux piles de dossiers dans l'entreprise de comptabilité où tu travailles, Karigan TM.

*Mon chiennnn ! Mon Pouppppppiiiiii ! Si je retrouve qui a fait ça, je lui arrache les yeux avec les dents, je lui lime la langue à la meuleuse !!!*

*Je me souviens de lui, étendu là, devant moi, après que les cosaques l'aient sortit de l'eau. Son petit cœur battait plus, même si je tapais fort dessus. Pouppppppiiiiii, mon seul ami !*

Ou alors quand on a failli t'enlever, tu te souviens ? Encore une horrible journée de travail qui s'achevait et en plus, un mec sorti de nulle part a failli te foutre dans sa fourgonnette cradingue. Si t'avais pas trébuché sur la chaussée de peur, ton agresseur aurait planté sa lame dans ton bide plutôt que dans son bras gauche. Il a filé, t'as eu du pot. Mais t'es pas allé porter plainte, à quoi bon ? Personne ne s'intéresse à toi.

*Moi je le saignerai, je lui ouvrirai le bide avec sa lame et j'y foutrai ses roustons que j'aurai auparavant imbibés d'essence et hop je mettrai le feu à tout ça ! Tu verrais pourquoi les keufs m'appellent le Diable !*

Et la fois où, dans le marché de Rungis, une balle t'a frôlé et est allée se ficher dans une autre pauvre femme, au rayon des pastèques ? Pour un peu tu y passais. Mais peut être que ça aurait été une bonne chose. Ta vie est morose de toutes manières. A quoi bon vivre ?

*Wouhou ! Du sang partout ! Splash la grognasse !*

Ou encore, il y a quelques années, t'avais même vidé les comptes d'une banque sans le vouloir, à cause d'une stupide erreur de typographie, qui ne laissait que 1 000 euros au lieu de 1 000 000 euros dans leur coffre. Tu avais bien failli te faire virer...

*Mouhahaha, plus une thune pour les lopettes. Mais tu sais où il est cet argent perdu ? Sur mon compte en Suisse ! Ouais ouais, là où je vais régulièrement faire du jet-ski, de la randonnée et des soirées avec une petite pute de l'Est que la police retrouve défoncée à la blanche le lendemain dans le caniveau. Comment elle s'appelait la dernière déjà ? Carla ?*

Et elle, là, Sylvie MONZIANI, la nouvelle copine du chef de ta boîte. Elle est si méchante avec les employés. Elle se croit la reine, avec son maquillage et ses longs cheveux soyeux. Et elle te martyrise toi, sans arrêt. C'est elle qui vide ton agrafeuse, c'est certain. Elle est méchante cette dame. Tu te souviens l'avoir déjà vu fricoter avec d'autres employés afin de les faire licencier facilement par le patron. Mais t'es pas bête, tu l'as vu sa combine.

*Regardez-moi ce petit cul affriolant ! Et cette paire de nibards ! Le salaud de patron, y doit bien se donner du plaisir à la tâche ! Miam, mais quel buffet ! Et méchante comme tout en plus la garce. Une femme forte, comme je les aime.*

*Tiens, en plus, tu sais pas ce que je fais hein ? Le soir venu, je me faufile dans les douches des femmes et hop, va que j'te chourrave ses strings. HmMMM, ils sentent trop bon ! En plus, en plus, en plus mec, elle porte une perruque au taf ! Vrai, j'lai trouvé dans son casier, avec sa dentelle. Une dominatrice, surement. Wouhouuu !*

Et le pire, le pire, c'est ce matin, lorsque tu as vu que ton magasin préféré de friandises et de marshmallows est parti en cendres pendant la nuit. Oh non, l'un de tes seuls et rares plaisirs ! Ils étaient si bons ...

*Si je choppe l'enculé qui a brûlé mes bombecs, je lui fais boire du sucre liquide jusqu'à ce que son bide explose et qu'il pisse du caramel par tous les pores de sa peau !!!*

T'étais donc déprimé au possible lorsque tu es arrivé au boulot. Inconsolable et inconsolé (par qui de toute façon ?). Tu t'es donc assis à ton bureau et a recommencé à essayer de te dépatouiller dans tes livres de comptes mais le cœur n'y était pas.

**[Note : Chacune de tes personnalités a conscience des actes de l'autre, même si la personnalité « apathique » tente de nier ce dédoublement de personnalité]**

## **JUSTE AVANT LA SOIRÉE**

T'étais au bureau, dans ta société (Karigan TM), à refaire les comptes d'une banque pour la troisième fois, quand deux hommes sont venus jusqu'à ton office. Ouf, ce n'était pas ton boss qui venait encore t'humilier, mais deux policiers aimables. Avec diligence, ils t'ont demandé de les suivre, ce que tu as fait. On respecte l'autorité hein.

Arrivé à l'Hôtel de Police, on t'a fait assoir dans un bureau calme, spacieux, libre de tes mouvements. Un inspecteur et deux de ses collègues ont commencé à t'interroger sur les méfaits d'un type qui te ressemble. Mais non, tu n'as rien fait ! Et pourquoi il fait si chaud ? Pourquoi ils me fixent tous ? Non, arrêtez ! Stop !

Ni une ni deux, tu t'es jeté sur l'inspecteur, chopant l'agrafeuse au passage, le cognant violemment au visage, hurlant des obscénités. Tu t'es fait maîtriser très vite par les deux autres gorilles, jeté à genoux et menotté avec vigueur. Alors que doucement tu reprenais tes esprits, tu as juste eu le temps d'entendre « *Foutez le dans le camion de transport avec les autres cinglés et que Fregis les avale !* »

Mince, te voilà toi, innocent comptable, envoyé dans une prison pénitentiaire à plusieurs heures de cela, alors que ce n'est pas de ta faute, ce n'est qu'une maladie ! Mais en chemin, tu as réfléchi un peu : qui donc savait ce que tu étais ? Tu n'as agressé personne au bureau, enfin pas trop, et tu n'as jamais laissé de témoins... Ouh, c'est mauvais, tu sens que tu vas encore t'énerver !

## **OÙ IL VA FALLOIR REMONTER SES MANCHES**

T'es remonté à bloc là ! En descendant les marches de l'Hôtel de police, menotté et bien gardé, t'as fait le tri dans tes pensées et voilà les objectifs que tu t'es fixé :

### **[Objectifs principaux]**

- Identifier et massacrer l'individu qui a ruiné ta vie
- Trouver un moyen de t'évader avant d'arriver à Fregis

### **[Objectifs secondaires]**

- Te faire protéger par un compagnon de misère (idéalement une femme) contre les autres détenus
- Provoquer tout le monde pour voir qui a les plus grosses (uniquement lors de tes psychoses)
- Si dans le tas, t'arrivais à passer ta colère sur quelqu'un, ça aiderait à revenir à toi

## TOI, LE CRIMINEL

Tu es un bureaucrate sans importance, qui ne vit que pour son travail, que tu fais mal qui plus es ! Tu n'es aimé de personne et ta vie est un calvaire. Tu as eu tellement d'emmerdes dans le passé qu'un double de toi, violent et destructeur, est apparu. Et d'une façon aléatoire il apparaît pour quelques minutes, ce qui est impossible à cacher.

Tu ne cherches pas la bagarre en temps normal, voire tu voudrais être protégé. Mais quand tu es énervé, c'est une autre paire de manches !

Oh et un conseil, ton surnom du Diable et tes activités de comptable sont un peu comme ta carte de visite, donc si d'autres te recherchent, vaut mieux qu'ils ne l'apprennent pas trop vite...

## TA DÉGAINE

Tu es un bureaucrate et en tant que tel, tu es habillé sobrement pour aller travailler. Tu ne portes rien à la mode et tu as de grosses lunettes (si possible). Par contre, ton moi intérieur t'a obligé à porter un signe distinctif de violence contenue

Une chemise blanche, une cravate moche, un pantalon noir et d'horribles lunettes devraient faire l'affaire. Il faut que tu te trouves un signe particulier, comme un bracelet à piques, une bague à tête de mort ou un énorme tatouage factice pour signifier ton moi intérieur psychotique. Cet objet devra être bien visible. Des poches aussi, c'est utile.

Pense à prendre une paire de menottes au passage.

## COMPAGNONS DE FOURGON

Dans les couloirs puis au parking souterrain, t'as croisé avec horreur la femme de ton patron, Sylvie MONZIANI, ainsi qu'une gentille dame et d'autres terribles tueurs mais tu n'en as pas identifié un.

**Sylvie MONZIANI** : Une très belle femme qui est récemment devenue la copine de ton boss. Elle s'amuse à torturer tous les employés de ton bureau, toi y compris. Tu en as presque peur...mais pas ton moi profond, qui se la ferait bien contre la photocopieuse !

**Béatrice ARIVET** : Elle, elle est gentille. Vous avez discuté sur la marché de Rungis à propos des mangues et de leur maturité avant le drôle d'incident. Pourquoi une gentille dame est-elle là ?

## T'ES DOUÉ TU SAIS ?

Ce que tu sais faire :

### **Fouiller : 1 PA**

Le fourgon blindé va bien s'arrêter quelque part pour que vous puissiez manger. Et dans ce cas là, tu pourras sans doute fouiller un peu les lieux (un plan sera affiché avec le nom des pièces à fouiller). Il te suffira de donner 1 Point d'Action au MJ (le chauffeur) pour fouiller succinctement la pièce et y prendre une affaire intéressante, s'il y en a. Une pièce peut être fouillée plusieurs fois, le fourgon est vide.

### **Espionner : 1 PA**

Tes compagnons de misère vont sans doute faire comme toi alors parfois, les suivre et regarder en douce ce qu'ils trouvent est utile. En dépensant 1 Point d'Action, tu pourras savoir ce que la personne que tu a désignée au MJ a trouvé (on t'indiquera si c'est une information, une arme, un objet ou rien). Il faut donner ton PA au MJ avant que l'autre joueur ne le fasse, sinon ton action échoue et ton PA t'est rendu.

### **Téléphoner : 1 PA**

T'es pas assez stupide pour ne pas savoir utiliser un bigot. Donc si t'arrives à mettre la main sur un téléphone, tu pourras appeler une connaissance à toi, du milieu, pour qu'il te renseigne sur quelqu'un (pas sur un sujet). Cela te coûtera 1 Point d'Action. Ce sera le MJ qui te donnera le résultat de ton coup de fil sur une personne.

Contact : Bulle, une strip-teaseuse que ton Moi-intérieur connaît bien. Elle connaît toutes les ficelles de Paris.

### **Provoquer : 3 PA (normal) / 1 PA (psychotique)**

Comme t'es pas armé et que t'as les poings liés, tu peux pas dégingoler la gueule de l'autre en face de toi. Mais tu peux l'intimider en le provoquant avec une joute de regards. Commence alors un duel de « le premier qui cligne des yeux a perdu ». [*Comme précisé, le premier qui cligne des yeux a perdu, sachant qu'aucun contact n'est possible entre les participants mais que la parole et les déplacements sont autorisés*]. On commence un duel en criant « Provocation » en face de son adversaire. A la fin de cette échauffourée si tu as gagné, tu peux exiger du personnage provoqué qu'il te donne un objet, indice ou arme qu'il possède, à ton choix. Le chauffeur (MJ) ne peut pas être provoqué. Si tu perds ... bah tant pis pour ta pomme, t'auras perdu tes PA !

### **Utiliser une arme/ un objet : 0 PA**

A la fin de la Murder, sur indication du MJ, les joueurs pourront utiliser les objets en leur possession pour se libérer des menottes et utiliser une arme en leur possession pour faire la peau à l'indic et/ou à quelqu'un d'autre. Ce n'est qu'à ce moment là que les objets et armes seront utiles. Tu ne peux posséder que 2 papiers armes ou 2 papiers objets ou 1 papier arme et 1 papier objet.

On utilisera d'abord l'arme pour abattre l'indic présumé, puis se venger et enfin l'on utilisera un objet pour s'évader. Donc un conseil : sans arme ou objet, ton arrivée à la prison risque d'être dans un beau 1 pièce en bois de sapin...



# JONATHAN RESEDAZ

## DIT « TUF-TUF »

Tueur à gages

*Froid,*

*Poissard,*

*Professionnel*

### DU BERCEAU À LA TÔLE

Gamin de la côte de France, né vers Brest, de parents immigrés espagnols, tu as vécu les premières années de ta vie au pied des vagues grises et froides de la Manche. bercé par une enfance douce et calme, grand fan des films de gangsters, tu te voyais comme le mafieux en exil sur son rocher d'Alcatraz, seul face à la grise tristesse du monde. Tout seul, tu t'es très vite construit un personnage d'homme froid, compétent et que le stress ne semble jamais atteindre. Tu as calé tes envies sur les légendaires flingueurs des films et tu es devenu un peu comme eux avec le temps. Ce qui te différenciait pas mal de tes copains à l'école, qui ne te comprenaient pas. Sauf peut être Mélanie DANVILLE, une jeune rouquine pleine de gentillesse qui passait une bonne partie de son temps avec toi. Mais c'est normal, pour un gangster, d'avoir une maîtresse non ?

Dès que t'as eu l'âge, t'as mis les bouts de chez toi pour monter à Paname, là où tous les truands vont. Tu savais déjà ce que tu voulais faire. Devenir porte-flingue, voire tueur à gage pour la Famille. T'as des idées arrêtées toi, mais au moins tu sais où tes pieds te mènent. Enfin presque...

Parce qu'après quelques jours dans la ville, tu t'es fait plumer par une pépée bien foutue qui t'avait approché dans un bar classe, alors que tu portais ton habituel costard noir de truand. Bah ouais quoi, ils ont la classe les méchants. Tu lui as offert un verre, puis un autre et les choses venant, t'as fini avec la coquine dans ton appartement. La nuit fut folle et elle savait y faire la bougresse. Faut aussi dire que tu t'es vanté d'être un tueur professionnel et que ça l'a fait grave mouiller. Putain de nuit. Mais putain de femme aussi car au matin, elle s'était cassé avec tes maigres économies. La garce ! Et le pire c'est que t'as choppé une infection alimentaire le matin même, alors que t'avais juste fini un verre de bourbon. Sale début.

Le reste est allé de mal en pis. Oh, si, t'as bien dégotté du taf. Faut pas déconner, des flingueurs, ça a toujours du boulot dans une grande ville. Mais le truc, c'est que tu t'es découvert une poisse terrible dans le métier de tes rêves. T'es pas foutu de monter un silencieux sur un fusil sans que celui-ci ne tombe au moment du coup de feu. Et pourtant, des parrains tels que Andréo CAPUCCINI ou Gabriel MENDEZ sont venus te voir pour des gros contrats.

T'es un pro, alors tu les as exécuté. T'as eu du mal, mais tu les as honorés, parce que c'est dans le code des tueurs non ? Bon, tu racontes pas partout que ta cible s'est jetée sans le vouloir de la falaise là où tu l'avais piégée, parce que le lichen était traître à cet endroit. Dommage, t'avais prévu une exécution digne d'un Oscar.

Mais c'est pas parce que t'es un tueur que t'as pas un code d'honneur. Tu ne tues pas les enfants, quelque soit leur âge, du stade de fœtus jusqu'à leur majorité. De plus, si un contrat ne devait pas être mené à son terme, tu t'arranges pour dessouder le commanditaire (genre ni vu, ni connu). Enfin, jamais tu ne prends de substances hallucinogènes. T'as déjà pas de bol, faudrait pas en rajouter non plus !

Mais la pire poisse que tu as eu dernièrement, c'est quand un mec, anonymement, t'as demandé de tuer une femme (Béatrice ARIVET) d'un coup de fusil à lunette dans le dos lorsqu'elle ferait son marché à Rungis. Il t'a envoyé sa photo avec le flouze d'avance. En un coup d'œil, t'as ciblé l'affaire. T'as donc préparé le bardas et t'es parti. En oubliant la photo sur la table du séjour...

Arrivé sur le toit d'un entrepôt proche, le fusil à lunette monté et fixé à un trépied amovible, tu t'es rendu compte de la boulette ! Et merde, tes souvenirs n'étant pas trop flous, t'as quand même cherché la gonzesse en question. T'as cru l'avoir trouvée, achetant des pastèques à un rayon et plus tu la regardais à travers ta lunette, plus t'étais sûr que c'était elle. Alors t'as tiré.

Et putain, t'as appris quelques heures plus tard que tu t'étais trompé de cible et que la greluce qui était morte n'était pas la bonne ! Mais quelle déveine ! Et comme si la journée n'en finissait pas, tu as crevé en rentrant chez toi. T'as été obligé de t'arrêter dans un garage pourri pour y changer ta roue. J'te jure, t'a flippé sévère que le mécano' ouvre ton coffre, surtout quand tu t'es absenté pour aller pisser. Mais au final, t'as pu repartir sans trop de tracas.

## JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Posté sur ton toit, l'œil rivé à la lunette de ton fusil de précision, t'as rien vu venir. Alors que tu suivais la course vespérale de ta cible, dans le bois de Vincenne, prêt à le dézinguer avec finesse, un putain de pigeon est venu se poser sur le bout de ton fusil, l'alourdissant suffisamment pour que ton doigt ripe et presse la gâchette, flinguant sur sa branche quelques sept cents mètres plus loin un écureuil qui venait de se réveiller. Tu maudissais le piaf lorsque t'as entendu tousser derrière toi. Tu t'es retourné et t'es retrouvé face à trois gros bras du GIGN, bien armés, riant de ton foirage.

Bon, bah tant pis, tu les as suivi hein ? En bon professionnel, tu n'as rien dit, même lorsqu'ils t'ont interrogé pendant des heures, montré des photos de tes assassinats ou même prononcé ton nom et ton surnom. Pendant que leur langue pendait inutilement, tu as enregistré des tas d'informations : on t'a trouvé car quelqu'un t'avais vendu. Donc quelqu'un qui te connaissait. En plus, c'est un malfrat qui a fait ça, pour alléger sa peine. Tu allais passer le reste de ta vie à Fregis, départ imminent en fourgon blindé. T'avais faim.

Avec tout cela, t'as même pas vu qu'on t'avait fait lever et descendre les marches d'un grand escalier qui menait au parking souterrain. Merde, va falloir être plus focalisé pour trouver un moyen de s'échapper de ce gourbi...

## OÙ IL VA FALLOIR REMONTER SES MANCHES

T'es remonté à bloc là ! En descendant les marches de l'Hôtel de police, menotté et bien gardé, t'as fait le tri dans tes pensées et voilà les objectifs que tu t'es fixé :

### [Objectifs principaux]

- Retrouver et abattre d'une balle entre les deux yeux celui qui t'a vendu
- Trouver un moyen de t'évader avant d'arriver à Fregis

### [Objectifs secondaires]

- Apprendre le surnom de tous tes compagnons de cellule, pour contrats possibles
- Finir ton contrat sur Beatrice ARIVET
- Si dans le tas, t'arrivais à passer ta colère sur quelqu'un, ça aiderait à raisonner à froid

## TOI, LE CRIMINEL

En homme calme et froid, tu t'élèves au dessus de la masse. Tu es quelqu'un de méthodique, raffiné et professionnel. Jamais tu ne te laisses aller à l'indolence et tes remarques sont précises.

Bon par contre, tu te traînes une putain de poisse dans le boulot qui te lâche pas depuis que t'as commencé et franchement, parfois, ça aide pas au titre de tueur à gage..

Oh et un conseil, ton surnom de Tuf-Tuf et tes activités de tueur à gage sont un peu comme ta carte de visite, donc si d'autres te recherchent, vaut mieux qu'ils ne l'apprennent pas trop vite...

## TA DÉGAINE

Classe et sobre, mais pas trop voyant. Voilà comment on peut te définir.

Une chemise blanche impeccable, une veste de costard noire, un pantalon noir et une chaîne en argent ou en or devraient suffir. Tu peux avoir des lunettes de soleil noires, pour la frime. Des poches aussi, c'est utile.

Pense à prendre une paire de menottes au passage

## COMPAGNONS DE FOURGON

Dans les couloirs puis au parking souterrain, t'as croisé un de tes précédents contrats ratés, Béatrice ARIVET, quelques connaissances de visu et d'autres énerguènes non identifiés.



**Béatrice ARIVET** : Tu sais qu'on t'a chargé de supprimer cette femme il y a quelques jours mais ça a foiré. Mais tu ne vas pas laisser un contrat bâclé hein ? Et puis, si c'était elle qui t'avait donné ? Bon, tu vois pas trop comment car elle ne te connaît pas, mais bon, on ne sait jamais...

**Théodore CAROLO** : Tiens, qu'est-ce qu'il fait là lui ? C'est un jeune gugusse survolté avec qui tu as picolé il y a quelques mois, dans un pub. Vous vous y étiez bien marré et ça t'a fait du bien de relâcher la pression. C'est un pickpocket lui, c'est ça ?

**Lucas CHAFFET** : C'est le mécano' chez qui tu as fait réparer ta roue. Bizarre de le retrouver ici... En tous cas, il ne semble pas t'avoir reconnu mais c'est normal car il doit voir passer des clients comme toi toute la journée.

## T'ES DOUÉ TU SAIS ?

Ce que tu sais faire :

### **Fouiller : 1 PA**

Le fourgon blindé va bien s'arrêter quelque part pour que vous puissiez manger. Et dans ce cas là, tu pourras sans doute fouiller un peu les lieux (un plan sera affiché avec le nom des pièces à fouiller). Il te suffira de donner 1 Point d'Action au MJ (le chauffeur) pour fouiller succinctement la pièce et y prendre une affaire intéressante, s'il y en a. Une pièce peut être fouillée plusieurs fois, le fourgon est vide.

### **Espionner : 1 PA**

Tes compagnons de misère vont sans doute faire comme toi alors parfois, les suivre et regarder en douce ce qu'ils trouvent est utile. En dépensant 1 Point d'Action, tu pourras savoir ce que la personne que tu a désignée au MJ a trouvé (on t'indiquera si c'est une information, une arme, un objet ou rien). Il faut donner ton PA au MJ avant que l'autre joueur ne le fasse, sinon ton action échoue et ton PA t'est rendu.

### **Téléphoner : 1 PA**

T'es pas assez stupide pour ne pas savoir utiliser un bigot. Donc si t'arrives à mettre la main sur un téléphone, tu pourras appeler une connaissance à toi, du milieu, pour qu'il te renseigne sur quelqu'un (pas sur un sujet). Cela te coûtera 1 Point d'Action. Ce sera le MJ qui te donnera le résultat de ton coup de fil sur une personne.

Contact : Henrico MENDEZ, le fils d'un des parrains du milieu, avec qui tu es bien pote. Il connaît du monde lui.

### **Provoquer : 2 PA**

Comme t'es pas armé et que t'as les poings liés, tu peux pas dégingluer la gueule de l'autre en face de toi. Mais tu peux l'intimider en le provoquant avec une joute de regards.

Commence alors un duel de « le premier qui cligne des yeux a perdu ». *[Comme précisé, le premier qui cligne des yeux a perdu, sachant qu'aucun contact n'est possible entre les*

*participants mais que la parole et les déplacements sont autorisés]. On commence un duel en criant « Provocation » en face de son adversaire. A la fin de cette échauffourée si tu as gagné, tu peux exiger du personnage provoqué qu'il te donne un objet, indice ou arme qu'il possède, à ton choix. Le chauffeur (MJ) ne peut pas être provoqué. Si tu perds ... bah tant pis pour ta pomme, t'auras perdu 2 PA !*

**Utiliser une arme/ un objet : 0 PA**

A la fin de la Murder, sur indication du MJ, les joueurs pourront utiliser les objets en leur possession pour se libérer des menottes et utiliser une arme en leur possession pour faire la peau à l'indic et/ou à quelqu'un d'autre. Ce n'est qu'à ce moment là que les objets et armes seront utiles. Tu ne peux posséder que 2 papiers armes ou 2 papiers objets ou 1 papier arme et 1 papier objet.

On utilisera d'abord l'arme pour abattre l'indic présumé, puis se venger et enfin l'on utilisera un objet pour s'évader. Donc un conseil : sans arme ou objet, ton arrivée à la prison risque d'être dans un beau 1 pièce en bois de sapin...

Spécial : t'es un sacré poissard, tu as 50% de chance de toucher ta cible lors de l'utilisation d'une arme, et 50% de tirer à côté. Prends une pièce de monnaie avec toi pour la fin de partie dans cette optique là.

Spécial 2 : lors de la phase de Vengeance, à la fin de partie, tu auras un tour de jeu supplémentaire pour utiliser ton arme une seconde fois.



## **SYLVIE MONZIANI**

### **DITE « LA CROQUEUSE »**

Veuve Noire  
*Garce,*  
*Manipulatrice,*  
*Sexy*

### **DU BERCEAU À LA TÔLE**

Fille d'un riche armateur français, tu as eu une enfance heureuse dans le Nord de la France et Lille a été le berceau de ta jeunesse et de ton insouciance. T'étais une fille à papa, comme on dit, mais ça tu t'en moquais bien car les autres filles n'avaient pas tes belles robes ni tous tes beaux privilèges. Très tôt, tu as été fascinée par le pouvoir des femmes sur les hommes, lorsque tu voyais ta mère extorquer impunément des liasses à ton père, en faisant rouler son rire et en se penchant un peu trop. Que c'est fascinant de voir à quel point une paire de seins peut rendre les femmes influentes. Tu as donc testé cet étrange pouvoir sur les garçons autour de toi et très vite tu t'es forgée une réputation de croqueuse d'hommes dans ton lycée. Mais obtenir de l'argent ou des faveurs de ces idiots n'était pas sans risque car une fois, le jeune Henri-Paul CERDON s'est plaint de s'être fait voler par tes soins une importante somme d'argent et tu as bien failli avoir pas mal d'ennuis. Heureusement que papa était là. Alors pour mieux pouvoir te défendre t'as fait une maîtrise de droit puis une fac de psychologie, afin de pouvoir sonder le cerveau des hommes plus profondément. Quelles arcanes ne détenais tu pas ! Ton éducation se passa sans autres heurts, si ce n'est l'agression tragique d'une de tes amies, Hélène MICHAND, avec qui tu mangeais le midi en général. Elle t'avait parlé d'un gars nouveau dans l'entreprise de son père, un certain Lucas CHAFFET, un peu niais mais gentil avec qui elle avait rendez vous le soir même. Et ce que ce type lui a fait ... brrr tu en frissonnes encore.

Malheureusement pour tes fesses, tu as du utiliser tes dons de séduction et de manipulation bien trop vite, lorsque l'entreprise patriarcale a coulé, rendant ta famille miséreuse. Ne voulant pas voir cela, tu es partie de Lille pour aller à Nantes et y commencer ta nouvelle vie. Très vite tu as commencé à fréquenter les boîtes de nuit branchées pour y rencontrer des hommes riches dont tu pourrais tirer l'argent au soir venu. Tu as découvert là le sexe, l'argent facile, la drogue mais aussi le mal comme par exemple lorsque tu as vu, à l'arrière d'une des boîtes de nuit, une fille se faire brûler la jambe par un jeune loubard. T'as pas bougé de ton siège de voiture hein, t'allais pas jouer aux héroïnes non plus ! Mais ça t'a fait un peu froid dans le dos, surtout que t'as poussé l'expérience, intriguée. Tu as suivi de loin l'agresseur et lorsque celui-ci s'est frayé un chemin jusqu'à la route nationale et qu'il s'est mi à faire du stop, tu as enfilé une lourde écharpe et des lunettes de soleil puis tu l'as pris ! Le jeune, complètement apeuré, ne t'a même pas regardée. Tu as tenté de faire la

causette et tout ce que t'as pu obtenir de cet avorton en flippe c'était son nom : Théodore CAROLO. Après l'avoir déposé dans une banlieue anonyme de Nantes, t'as décidé d'aller voir ailleurs ce qu'il s'y passait. Et quel meilleur pigeonnier que Paris ?

Très vite là bas, tu as trouvé des coups d'un soir, avec des hommes riches ou de la racaille (tu retiendras notamment une nuit de folie, avec un tueur à gage, Jonathan RESEDAZ, que tu as drogué pour le faire oublier ton apparence puis dépouillé de ses biens). Tu notais le nom de chacun dans un calepin secret. Les affaires ça te connaît. Mais t'en as eu vite marre du menu fretin et tu t'es acoquinée avec un vieux bonhomme, riche à crever. T'attendais le jour de sa mort avec lenteur lorsque le destin (et deux braqueurs de banque) mirent un terme à sa vie lors d'un braquage foireux. T'as bien failli y passer aussi dans ce hold-up de débutants ! T'a été touchée au ventre et tu es tombée semi-inconsciente au sol, ton premier mari mort sur le coup à côté de toi. T'as pas tout vu mais tu as entendu les braqueurs de banque s'affoler et une femme crier sur son compagnon. Même si ta caboche te disait que t'allais sans doute crever, t'as entendu le nom du couple de braqueurs: ARIVET. Par miracle, t'as survécu et ce n'est que grâce aux bons soins du Dr GRUSSMANN que ton ventre plat ne porte presque pas de cicatrices, si c'en est une légère au flanc gauche. Mais sur ce coup, t'as eu un éclair de génie : pourquoi attendre la mort de vieillesse des riches ? Autant accélérer un peu les choses, et le poison te fut tout indiqué. Te servant d'une pharmacienne mouillée jusqu'au coup dans la pègre, Adeline BLANCHET, tu t'es procurée pas mal de poison indécélable aux autopsies et hop, tu as commencé ta carrière de veuve noire, te mariant, divorçant ou tuant tes époux, amassant de l'argent à foison.

Tout s'est très bien passé pour toi, mais un soir, alors que tu dinais en compagnie d'un séduisant homme d'affaire au Rizzio, t'as vu un type vous fixer derrière la vitrine. Une sale gueule de truand celui-là. T'as pris un peu peur et t'as écourté la soirée, laissant ta proie filer. L'autre type est entré après ton départ (mais tu guettais de loin) puis a suivi l'homme d'affaire avant de l'étrangler dans une ruelle isolée. Un vrai malade ! T'as pris le numéro de sa plaque et tu l'as fait identifier : un type du nom de Mickaël BELISSE. Mais t'étais dans la merde ! Car un jour après la découverte du meurtre, deux flics sont venus te voir et t'ont dit qu'un témoin t'avait vu avec le défunt au restaurant. Ils t'ont posé un tas de questions ... Putain, tes fesses commençaient à sentir le cramé. Alors t'as filé te trouver un autre pigeon.

T'as dégoté un patron d'une boîte de finance, Karigan TM, et depuis tu t'affiches avec lui pour te servir d'alibi, faisant en sorte de paraître amoureuse et ne le tuant surtout pas. Ces salopards de flics devaient être sur tes pas et fallait pas déconner, t'as donc opté pour perruque et maquillage lors de tes visites à la boîte, on ne savait jamais. Mais il t'est quand même arrivé deux bricoles dans cette entreprise. D'une, tu as remarqué que l'on volait régulièrement tes sous-vêtements dans les casiers des douches féminines, ce qui t'a mise en rogne plus d'une fois. A 500 euros l'ensemble, t'aurais aimé le conserver un peu plus ! Mais l'autre truc, plus drôle, c'est que le patron de ta boîte te gardait non seulement pour ta compagnie mais aussi pour servir un but moins noble : virer ses employés incompetents. Il te demandait juste de les draguer puis de les attirer dans un coin sombre pour passer la seconde alors que lui entrait au dernier moment. Et paf, il les virait ! C'est de cette manière que tu t'es rendue compte que cette boîte servait de planque à deux autres dérangés du bulbe, un technicien du nom de Lucas CHAFFET et un comptable, Jean-Alain DOLME. Bordel, avec un entourage pareil, tu t'es dit que t'étais cuite ma poule ! T'as réussi à faire virer

CHAFFET en faisant pression sur le patron (vis à vis de ta vieille rancune et de la pauvre Hélène) mais DOLME lui t'a bien fait flipper. Alors que tu tentais une approche, il t'a plaquée dans un coin et t'as étranglée doucement en te regardant d'une façon démoniaque. Il s'est mis à jurer et à postillonner des insultes, te disant que t'allais y passer, et pas de la meilleur des façons. Un vrai cinglé ! T'as réussi à lui mettre un bon coup de genou dans les valseuses avant de fuir. Ta planque était de plus en plus grillée...

## JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Il y a quelques jours, alors que tu te savais cuite auprès des autorités, tu as décidé de te rendre. Oui, aussi fou que cela puisse paraître, t'as décidé de pas aller plus loin dans la connerie et de faire face à tes responsabilités. Et pour te montrer coopérative, tu as même donné le nom de 7 autres criminels que tu connaissais, de vue ou de près. Enfin, c'est ce que tu as dit aux poulets, Dieu bénisse leur connerie !

Bah oui, tu vas pas aller mettre ton joli petit cul en prison alors qu'il y a plein de fric à se faire encore, tant que t'es aussi belle ! Donc tu as monté un plan machiavélique, qui te ressemble, avant d'aller béqueter. Tu t'es arrangée pour mettre dans ton lit le fils du directeur de la prison de Fregis, là où tu savais aller. Tu as réussis ensuite à te glisser sous les draps de son vieux et maintenant, tu le tiens par la peau des couilles : soit il te libère dès ton entrée en zonze pour excellente conduite, soit il peut dire adieu aux belles relations père-fils qu'il entretenait. Il a bien entendu choisi la voie de la lâcheté. Et comme tu as donné le nom de 7 autres psychopathes, ton casier a été blanchi par les autorités. Elle est pas belle la justice hein ? Donc dès que tu sors, tu changes de nom, tu reprends tes petites activités lucratives et tu te fais plaisir. Une nouvelle paire de seins serait la bienvenue par exemple.

Oui mais voilà, il y a un obstacle : faut encore aller à Fregis, et le pire, c'est que tu te retrouve dans le fourgon des 7 autres cinglés ! Va falloir se la jouer serré là. Ton popotin est en jeu ma belle !

## OÙ IL VA FALLOIR REMONTER SES MANCHES

Pour la forme on t'a menottée puis amenée au fourgon blindé. En chemin, tu as eut le temps de te fixer quelques objectifs :

### [Objectif principal]

- Rester en vie

### [Objectifs secondaires]

- Monter le groupe contre quelqu'un d'autre (s'ils te recherchent)
- Apprendre le nom du témoin du Rizzio pour t'en occuper à ta sortie
- Faire du gringue à tous les hommes, par habitude
- Briser le couple ARIVET par vengeance
- Si dans le tas, t'arrivais à passer ta peur sous forme de violence sur quelqu'un, ça aiderait à décompresser un peu

## TOI, LA CRIMINEL

Pour une garce, t'es une sacrée garce. Tu ne lésines pas sur les moyens ni sur les coups bas pour arriver à tes buts, ralliant tous les naïfs à ta cause et empoisonnant à tout va tes riches amants.

Tu sais ce que tu veux et tu cherches à l'obtenir. Pour cela, tu fais bien souvent des plans ingénieux qui touchent au but. Et si la matière grise n'est pas suffisante, ton corps de rêve est le gros moyen. Il ne t'a jamais fait défaut et tu risques d'en avoir bien besoin là.

Oh et un conseil, ton surnom de Croqueuse et tes activités de veuve noire sont un peu comme ta carte de visite, donc si d'autres te recherchent, vaut mieux qu'ils ne l'apprennent pas trop vite... et puis comme t'es la balance du groupe, vaut mieux qu'ils ne sachent rien de vrai sur toi !

## TA DÉGAINE

T'as un corps affriolant et tu le sais. Tu t'habilles donc de façon à être assez sexy, sans pour autant être vulgaire. Tu es une femme de goût avant tout.

Une tenue citadine et sexy, un joli collier et de jolies bottes devraient faire l'affaire. Tu peux avoir du rouge à lèvres rouge cerise pour le glamour. Des poches aussi si tu peux, c'est utile.

Pense à prendre une paire de menottes au passage.

## COMPAGNONS DE FOURGON

Dans les couloirs puis au parking souterrain, t'as croisé tout le monde.

**Léonard ARIVET** : Un type calme, un peu trop calme. Il est braqueur de banque avec son épouse, Béatrice ARIVET. Tu n'aimes pas du tout sa façon de sourire.

**Béatrice ARIVET** : La femme de Léonard ARIVET, une braqueuse de banque toujours collée aux basques de son homme. Elle semble être très jalouse.

**Mickaël BELISSE** : Un fou déguisé en homme banal. Mais c'est un sérial killer tout ce qu'il y a de plus dangereux.

**Lucas CHAFFET** : Un parano tout ce qu'il y a de plus instable, qui est spécialisé dans le kidnapping.

**Théodore CARTOLO** : Celui-là est un pyromane qui ne manque pas une occasion de l'ouvrir. Aussi réactif que de la nitro ce bonhomme.

**Jean-Alain DOLME** : Sous ses airs apeurés, c'est le plus cinglé de la bande, un psychotique névrosé profond.

**Jonathan RESEDAZ** : Une grande saucisse qui fait office de tueur à gage.

## T'ES DOUÉ TU SAIS ?

Ce que tu sais faire :

### **Fouiller : 1 PA**

Le fourgon blindé va bien s'arrêter quelque part pour que vous puissiez manger. Et dans ce cas là, tu pourras sans doute fouiller un peu les lieux (un plan sera affiché avec le nom des pièces à fouiller). Il te suffira de donner 1 Point d'Action au MJ (le chauffeur) pour fouiller succinctement la pièce et y prendre une affaire intéressante, s'il y en a. Une pièce peut être fouillée plusieurs fois, le fourgon est vide.

### **Espionner : 1 PA**

Tes compagnons de misère vont sans doute faire comme toi alors parfois, les suivre et regarder en douce ce qu'ils trouvent est utile. En dépensant 1 Point d'Action, tu pourras savoir ce que la personne que tu a désignée au MJ a trouvé (on t'indiquera si c'est une information, une arme, un objet ou rien). Il faut donner ton PA au MJ avant que l'autre joueur ne le fasse, sinon ton action échoue et ton PA t'est rendu.

### **Téléphoner : 1 PA**

T'es pas assez stupide pour ne pas savoir utiliser un bigot. Donc si t'arrives à mettre la main sur un téléphone, tu pourras appeler une connaissance à toi, du milieu, pour qu'il te renseigne sur quelqu'un (pas sur un sujet). Cela te coûtera 1 Point d'Action. Ce sera le MJ qui te donnera le résultat de ton coup de fil sur une personne.

Contact : Adeline BLANCHET, une pharmacienne qui te fourni en poisons, mouillée dans les combines louches

### **Provoquer : 2 PA**

Comme t'es pas armée et que t'as les poings liés, tu peux pas dégligner la gueule de l'autre en face de toi. Mais tu peux l'intimider en le provoquant avec une joute de regards. Commence alors un duel de « le premier qui cligne des yeux a perdu ». [*Comme précisé, le premier qui cligne des yeux a perdu, sachant qu'aucun contact n'est possible entre les participants mais que la parole et les déplacements sont autorisés*]. On commence un duel en criant « Provocation » en face de son adversaire. A la fin de cette échauffourée si tu as gagné, tu peux exiger du personnage provoqué qu'il te donne un objet, indice ou arme qu'il possède, à ton choix. Le chauffeur (MJ) ne peut pas être provoqué. Si tu perds ... bah tant pis pour ta pomme, t'auras perdu 2 PA !

**Utiliser une arme/ un objet : 0 PA**

A la fin de la Murder, sur indication du MJ, les joueurs pourront utiliser les objets en leur possession pour se libérer des menottes et utiliser une arme en leur possession pour faire la peau à l'indic et/ou à quelqu'un d'autre. Ce n'est qu'à ce moment là que les objets et armes seront utiles. Tu ne peux posséder que 2 papiers armes ou 2 papiers objets ou 1 papier arme et 1 papier objet.

On utilisera d'abord l'arme pour abattre l'indic présumé, puis se venger et enfin l'on utilisera un objet pour s'évader. Donc un conseil : sans arme ou objet, ton arrivée à la prison risque d'être dans un beau 1 pièce en bois de sapin...



## LISTE DES INDICES

### POCHES DES PERSONNAGES

Les joueurs ont tous un objet dans la poche au début de l'aventure, une feuille de papier ou une carte, jugé non dangereux par la police.

Remettez cet indice aux joueurs avant le début de la partie, lorsque vous les brieferez une dernière fois sur leur personnage avant de lancer la Murder Party.

- Léonard ARIVET : Test de grossesse négatif venant de sa femme
- Béatrice ARIVET : Liste de courses pour le marché de Rungis (écrit de la main de son homme)
- Lucas CHAFFET : Carte d'employé à Karigan TM
- Mickaël BELISSE : Paquet d'allumettes du Rizzio
- Théodore CARTOLO : Photo du frère (avec inscription : Doux Sommeil)
- Jean-Alain DOLME : Carte d'employé à Karigan TM
- Jonathan RESEDAZ : Photo de Béatrice ARIVET
- Sylvie MONZIANI : Carte de visite à Karigan TM

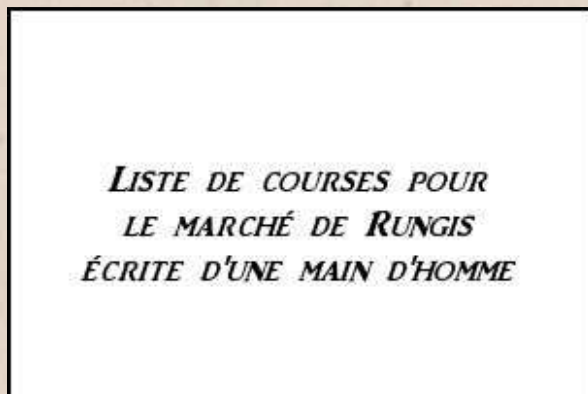
Léonard ARIVET



Mickaël BELISSE



Béatrice ARIVET



Lucas CHAFFET



Théodore CAROLO

*PHOTO D'UN JEUNE HOMME  
AVEC AU DOS L'INSCRIPTION  
"DOUX SOMMEIL"*

Jonathan RESEDAZ

*PHOTO DE  
BÉATRICE ARIVET*

Jean-Alain DOLME

*CARTE D'EMPLOYÉ  
DE JEAN-ALAIN DOLME  
À KARIGAN TM*

Sylvie MONZIANI

*CARTE DE VISITE  
DE LA SOCIÉTÉ  
KARIGAN TM*

## COUPS DE TÉLÉPHONE

Les joueurs pourront appeler leur contact afin d'obtenir un peu plus de renseignements sur d'autres personnes du fourgon. Voici la liste des appels disponibles par personnage et par sujet. Lors d'un appel, vous avez à dire au joueur le résultat de l'appel mais ne pas lui donner d'inscription écrite. Cette information n'est échangeable que de vive-voix.

Dans certains cas, le contact n'a pas d'information (« tu veux un autre tuyau »). Permettez alors au joueur de se renseigner gratuitement sur un second nom.

### Léonard ARIVET (à propos de :)

Béatrice ARIVET : « Bah c'est ta femme, tu la connais mieux que moi nan ? »

Mickaël BELISSE : « Ton type, c'est un pur barjo qui aime faire le mal en sifflant de grands airs de musique... Je crois qu'on l'a surnommé le Mélomane pour ça... »

Lucas CHAFFET : « J'ai entendu dire qu'il travaillait dans une boîte, avec d'autres membres de ton escorte, mais je me souviens plus du nom... »

Théodore CARTOLO : « Ah ouais, lui, là, j'ai lu dans les journaux que c'était un sacré pyromane »

Jean-Alain DOLME : « J'vois pas qui c'est ... tu veux un autre tuyau ? »

Jonathan RESEDAZ : « J'vois pas qui c'est ... tu veux un autre tuyau ? »

Sylvie MONZIANI : « Des chanceux qui l'ont vu nue m'ont dit qu'elle avait une sacrée cicatrice au flanc gauche ! »

### Béatrice ARIVET (à propos de :)

Léonard ARIVET : « Ton homme ? Tu le connais mieux que moi j'espère ? »

Mickaël BELISSE : « J'vois pas qui c'est ... tu veux un autre tuyau ? »

Lucas CHAFFET : « J'vois pas qui c'est ... tu veux un autre tuyau ? »

Théodore CARTOLO : « On dit que c'est un malade du briquet, d'où son surnom de Zippo. Chais pas d'où ça lui est venu mais reste pas à côté de c'te pile, un conseil. »

Jean-Alain DOLME : « Lui c'est le pire de votre bande ! Fais gaffe ma poule, il est complètement barge ! »

Jonathan RESEDAZ : « J'vois pas qui c'est ... tu veux un autre tuyau ? »

Sylvie MONZIANI : « Ah ouais, la michetonneuse ! Je sais qu'elle fréquente un bar, le Rizzio je crois, assez assidument »

Mickaël BELISSE (à propos de :)

Léonard ARIVET : « Ton type là, je crois qu'il se fait appeler le Clown, une histoire de sourire au cutter je crois... »

Béatrice ARIVET : « J'vois pas qui c'est ... tu veux un autre tuyau ? »

Lucas CHAFFET : « Ah lui ? J'ai entendu dire que c'était un pro de l'enlèvement et de la séquestration. Un type qui opère loin, en camionnette. »

Théodore CAROLO : « J'vois pas qui c'est ... tu veux un autre tuyau ? »

Jean-Alain DOLME : « J'ai entendu dire que c'était un psychotique grave, genre méga schizo ! Il bosse dans une boîte de compta je crois, Karigan TM ou un truc du genre. »

Jonathan RESEDAZ : « J'vois pas qui c'est ... tu veux un autre tuyau ? »

Sylvie MONZIANI : « C'est pas la pépée que t'as suivi dans un bar ça ? »

Lucas CHAFFET (à propos de :)

Léonard ARIVET : « J'vois pas qui c'est ... tu veux un autre tuyau ? »

Béatrice ARIVET : « Ah, ouais, je crois que je l'ai vu sur une photo, lors d'un règlement de compte au marché de Rungis y a pas longtemps. Mais elle n'y était pas impliquée d'après mes sources. »

Mickaël BELISSE : « Euh.... Le type qui est né à Savert ? Je sais pas grand-chose sur lui je te l'avoue »

Théodore CAROLO : « J'vois pas qui c'est ... tu veux un autre tuyau ? »

Jean-Alain DOLME : « Il bosse pas dans ta boîte lui ? L'autre fois, il marmonnait Poupiii, Poupiii... »

Jonathan RESEDAZ : « Les journaux disent que c'est un tueur à gage particulièrement doué, mais dans le milieu, on a des doutes. Il est poissard sur ses contrats, je te raconte pas ! »

Sylvie MONZIANI : « J'vois pas qui c'est ... tu veux un autre tuyau ? »

Théodore CAROLO (à propos de :)

Léonard ARIVET : « Un braqueur de banque assez connu, qui a fait parler de lui avec sa femme de nombreuses fois. »

Béatrice ARIVET : « On la surnomme Choupinette, à cause de son masque de lapin rose qu'elle porte dans les braquages. Marrant non ? »

Mickaël BELISSE : « J'vois pas qui c'est ... tu veux un autre tuyau ? »

Lucas CHAFFET : « J'vois pas qui c'est ... tu veux un autre tuyau ? »

Jean-Alain DOLME : « Le Diable ? Mec, fais gaffe, c'est la pire des crapules lui ! Et dire qu'il fait le marché de Rungis tous les dimanches, comme si de rien n'était... »

Jonathan RESEDAZ : « Lui y m'fait rire, on le surnomme Tuf-Tuf, à cause du bruit de son suppresseur, ha ha ha ! »

Sylvie MONZIANI : « La petite bourge libérée ? Je crois avoir entendu dire qu'elle fréquentait pas mal de boîtes de nuit durant sa période à Nante... »

Jean-Alain DOLME (à propos de :)

Léonard ARIVET : « Je crois que c'est un braqueur de banque ça, mon chou. »

Béatrice ARIVET : « Une petite braqueuse de banque sacrément balèze, joli cœur. »

Mickaël BELISSE : « J'vois pas qui c'est ... tu veux un autre tuyau petit fou ? »

Lucas CHAFFET : « Je l'ai déjà croisé au motel le Doux Sommeil, à la sortie de la ville ...  
Je m'ennuis, tu veux pas venir et m'attacher comme tu sais si bien le faire ? »

Théodore CAROLO : « On s'en fout de lui, t'es sûre que tu veux pas passer me dire bonjour ? »

Jonathan RESEDAZ : « J'vois pas qui c'est ... tu veux un autre tuyau mon étalon ? »

Sylvie MONZIANI : « Une sacrée paire de jambes hein mon cochon ? Mais je la connais pas plus que ça ta catin... Ah si, je crois qu'on la surnomme la Croqueuse, mais rien à voir avec ton engin, c'est plutôt genre veuve noire. »

Jonathan RESEDAZ (à propos de :)

Léonard ARIVET : « J'vois pas qui c'est ... tu veux un autre tuyau ? »

Béatrice ARIVET : « C'est pas ton contrat ça ? La petite braqueuse de banque qui a fait un séjour à Nantes ? »

Mickaël BELISSE : « Un type louche qui est né à Savert et qui est venu à la capitale ensuite. Je crois que c'est là qu'il a commencé à tuer en série. »

Lucas CHAFFET : « On le surnomme le Plombier je crois, parce qu'il aime attacher ses proies à la tuyauterie. Parles lui de la petite Hélène MICHAND, tu vas voir. »

Théodore CAROLO : « J'vois pas qui c'est ... tu veux un autre tuyau ? »

Jean-Alain DOLME : « Ah, lui, c'est un spécimen ! C'est un type tout à fait réglo à première vue mais en fait c'est un psychopathe impulsif et violent. On le surnomme le Diable je crois. »

Sylvie MONZIANI : « Je sais qu'elle a vécu une période de débauche à Nante et qu'elle y fréquentait pas mal de boites de nuit, jusque tard le soir. »

Sylvie MONZIANI (à propos de :)

Léonard ARIVET : « J'ai entendu dire, d'après un médecin du milieu, qu'il arrive pas à dormir tellement il a envie d'être papa. Fou hein ? »

Béatrice ARIVET : « J'vois pas qui c'est ... tu veux un autre tuyau ? »

Mickaël BELISSE : « Des rumeurs disent qu'il aurait eu une petite copine du nom de Malicia. Tu te rends compte ? »

Lucas CHAFFET : « J'vois pas qui c'est ... tu veux un autre tuyau ? »

Théodore CAROLO : « J'ai entendu dire que son frère avait été salement tué il y a peu... Fais gaffe, il est peut être instable encore. »

Jean-Alain DOLME : « Celui qui bosse dans ta boîte ? Un comptable de petite envergure. »

Jonathan RESEDAZ : « A ce qu'il parait, il a raté son dernier contrat, commandité par celui qu'on appelle le Clown. Mais j'en sais pas plus... »

## **LOCALISATION DES INDICES, DES OBJETS ET DES ARMES**

Les indices, armes et objets sont dispersés dans les deux endroits que vont visiter les joueurs : la supérette et le garage/station service. Tout cela peut être trouvé en dépassant des points d'actions, comme spécifié dans les feuilles de personnage.

Il est conseillé au meneur d'imprimer ces indices et de les répartir dans des enveloppes au nom du lieu fouillé, selon l'arrêt. Ainsi, pour les toilettes hommes de la supérette, l'enveloppe devrait être marquée de (par exemple) : « Arrêt 1, Toilettes Hommes ». Cela permettra de s'y retrouver plus facilement lors de la distribution des indices. Indices, objets et armes peuvent être donnés dans un ordre quelconque dans une pièce fouillée (la plupart des pièces contiennent au moins 2 choses) où le joueur peut penser à spécifier qu'il cherche avant tout un objet, une arme ou un indice.

### **LISTE DE LA SUPÉRETTE**

Voiture 1 : Téléphone portable, C1, P3

Voiture 2 : CH1, Z3,

Voiture 3 : Fusil à canon scié, M1, D3

Téléphones : M2, D1

Magasin : C2, P4, S2

Toilettes hommes : CH2, D5

Toilettes femmes : M4, Z1

Placard : Poison, M5, T1

Bureau : Trombone, C3, T2, S4

Réserve : CH6, T3

Pièce du personnel : CH7, T4

Débarras : Huile, M9, S1

Hangar : Couteau, P1, Z5

### **LISTE DE LA STATION SERVICE / GARAGE**

Voiture 1 : C4, D2

Voiture 2 : Cordelette, CH3, S7

Voiture 3 : M3, T5

Pompes à essence : Briquet et essence, P2

Garage : Barre en fer, C5, Z6

Etablis : Lime, M6

Fosse : Clou, P5

Bureau (garage) : P6, D4, S3

Outils : Tournevis, M7

Station service : C6, T6, S6

Toilettes : CH4, D6

Bureau (station service) : Pistolet, M8, S5

Réserve : Cutter, Z2, D7  
Cabanon : Acide, CH5, S8  
Déchets : Tenailles, Z4

**-> Important (à dire aux PJs lors de leur premier ramassage d'indices) :**

Tous ces indices sont des extraits de journaux arrachés dans les pages de magazines que les PJs ont trouvés lors de leur fouille. Les journaux relatant du fameux coup de filet de la police sur huit criminels se sont empressés de tirer leur portrait et fouiller dans leur passé. Ils ont fait la biographie de chacun de ces malfaiteurs et c'est ces bouts d'histoires que les PJs vont ramasser. Cela leur permettra d'en apprendre un peu plus sur leurs compagnons de cellule.

C1 « La carrière du Clown peut être retracée jusqu'à son enfance, lorsque son premier acte de vilénie a pu être recensé contre un jeune garçon innocent du nom de Toni G. C'est là que pour la première fois, le sang a été versé »

C2 « ... A l'âge adulte, n'ayant jamais oublié son agression sur le jeune Toni, ce sombre individu se fit arrêter plusieurs fois pour divers crimes mineurs. Mais c'est alors que sa véritable carrière commença : le braquage de banques »

C3 « Aidé d'un complice portant un masque de lapin rose, Le Clown frappa pour la première fois avec violence lors du braquage d'une banque parisienne, associé à un double meurtre. Une vieille dame ainsi qu'un homme d'âge moyen décédèrent durant l'attaque et une jeune femme fut laissée pour morte »

C4 « Heureusement, la jeune femme, du nom de Sylvie M. fut sortie d'affaire. Mais son mari et Mme C. n'eurent pas cette chance. Les témoignages indiquent que ce serait le complice du braqueur qui serait responsable de ce carnage »

C5 « Tâche dans la réputation du célèbre duo, l'attaque récente d'un établissement bancaire en déficit suite à une erreur de comptabilité. Presque rien ne fut volé mais le directeur de l'Agence fut atrocement défiguré par vengeance »

C6 « Selon nos sources, cette erreur serait due à un membre de l'entreprise Karigan TM, implantée à Paris, dont le personnel suit actuellement une enquête pour retrouver l'argent manquant »

CH1 « Ayant une enfance normale, on ne peut que s'étonner du parcours de celle que la presse surnommait Choupinette, en référence à son masque de lapin rose qu'elle portait lors des braquages »

CH2 « On dit que la vilaine blessure de Choupinette à la jambe droite vient d'un ténébreux incident à Nantes dont on ne sait rien de plus »

CH3 « La police Nantaise a ce matin retrouvé le corps d'un immigré mexicain du nom de Rodrigo, visiblement tué par balle, abandonné dans une poubelle, derrière une boîte de nuit à la mode. Aucun indice ne permet de faire un lien entre ce cadavre et l'étrange tâche de brûlure retrouvée par terre »

CH4 « Un briquet de type automatique a été retrouvé sur les lieux du crime, au milieu de la tâche de brûlure au sol. Une analyse est en cours pour y trouver des résidus de peau ou des empreintes valides »

CH5 « Une série d'empreintes, apparemment d'adolescent, a été identifiée. Mais l'indice est trop endommagé pour pouvoir tirer un nom de cette découverte »

CH6 « Choupinette, la lapine rose héroïne de la série éponyme, prend un nouveau visage : celui d'une braqueuse de banque ingénue qui a déjà attaqué à elle seule 4 banques sur la ville de Nantes. Les autorités n'ont pas encore réussi à mettre la main sur le coupable »

CH7 « Terreur, la braqueuse de banque nantaise semble avoir maintenant un compagnon de crime, dont la cruauté dépasse l'œuvre de la maîtresse seule ! La garde de Paris a d'ors et déjà pris l'initiative de doubler les patrouilles près des grandes banques »

M1 « On sait, de sources sûres, que le chemin sanglant du psychopathe surnommé le Mélomane a commencé en Bourgogne, dans le petit village de Savert, où ses parents avaient une maison spacieuse et pourtant forte accueillante »

M2 « Est-ce l'accident tragique de sa mère, pianiste, qui lui donna son surnom ? A moins que, d'après les dates, ce soit le suicide de celle-ci qui fut l'élément déclencheur de sa folie meurtrière ? »

M3 « Fait divers : le cadavre d'un jeune chiot, appartenant à la famille DOLME, a été découvert dans la mare de l'étang de Savert. Le vétérinaire n'exclut pas la thèse d'un acte barbare et gratuit de strangulation sur animal »

M4 « On peut, et de façon quasi certaine, lui accorder son tout premier meurtre à Paris, sur la personne d'une étudiante étrangère, Melle N'Doumé M. L'indice principal est relié à l'air de piano qui tournait en boucle depuis le soir de l'agression dans la chambre de la défunte »

M5 « Les cassettes de vidéo surveillance montrent de façon nette la présence de deux criminels le soir du meurtre d'un homme d'affaire français, dans les environs du bar restaurant lounge le Rizzio »

M6 « Au premier plan de la cassette, les inspecteurs ont reconnu la sombre criminelle surnommée la Croqueuse, alors que quelques minutes après la sortie de la victime, entrait le Mélomane. Une telle coïncidence est troublante... Ces deux criminels se seraient 'ils alliés ? »



M7 « Fait divers sanglant : une jeune femme innocente, Malicia P. a été abattue au marché de Rungis alors qu'elle faisait ses courses hebdomadaires. Mr K., le gérant du stand de fruits et légumes où la pauvre Malicia achetait des pastèques déclare : « C'est affreux, inimaginable, incompréhensible ! » »

M8 « Des témoins disent avoir aperçu Malicia P. en compagnie du criminel appelé le Mélomane. A-t-elle succombé à un mal pour en éviter un bien pire ? C'est la question que tout le monde se pose »

M9 « Incendie rue des Onze, la maison du criminel suspecté appelé le Plombier a été retrouvée à moitié brûlée. Les premières conclusions indiquent qu'il s'agirait là de l'œuvre d'un autre criminel notoire, Zippo. Serait-ce un acte de vengeance ? »

P1 « Le Dr H. déclare, d'après l'examen médical du patient surnommé Le Plombier, que celui-ci serait atteint de névrose paranoïaque aigüe et que par conséquent, il ne serait pas responsable de sa paranoïa envers les hommes. Cet argument n'a pas été retenu par le juge dépositaire de l'affaire »

P2 « Fait marquant de la jeunesse de l'enfant atteint du mal de névrose paranoïaque aigüe, la mort de sa mère, Mme C. lors d'un braquage à Paris, ayant fait un mort supplémentaire et une blessée grave »

P3 « Le premier meurtre qui donnera son nom au Plombier est lié au défunt Jérôme P. et à l'agression de sa fille, Hélène. Travaillant dans l'entreprise de plomberie, le séquestreur semble avoir fait sa première victime suite à une dispute avec Mr P. Les médecins jugent qu'il s'agissait là de sa première crise meurtrière »

P4 « Hélène, la fille de Mr P., a été elle aussi victime de sa tyrannie et a été retrouvée amnésique deux jours après son enlèvement, ayant selon toute apparence subie de nombreuses sévices »

P5 « Fait divers sanglant : un jeune homme a été retrouvé abandonné sur le bord d'une route, dans un buisson derrière un motel du nom du Doux Sommeil, les mains liées et la langue tranchée. Selon le médecin chargé de l'autopsie, il semble avoir succombé à cause d'une noyade dans son propre sang »

P6 « Fait nouveau sur l'incident de l'homme à la langue tranchée : il semblerait qu'un véhicule appartenant au Plombier ait été vu dans les parages, le matin de son agression »

Z1 « On aurait pu se douter que le personnage qui allait devenir Zippo allait mal tourner. Les voisins se plaignaient sans cesse de petits incendies autour de leurs maisons et de nombreuses poubelles ont été carbonisées durant sa jeunesse »

Z2 « Rapport de colonie scolaire : absence de Théodore C. le soir du 11. Il s'est enfui de l'auberge de jeunesse nantaise où nous séjournions et n'est rentré que quatre heures plus tard, hagard. On pense qu'il s'est drogué. Son cas sera étudié par le proviseur »

Z3 « L'un des grands hobbies du pyromane est de faire brûler des bâtiments qui ont une connotation absurde avec le feu. L'un des exemples les plus connus de ces exploits est l'incendie d'une usine de merguez, à l'extérieur de Paris »

Z4 « Une recrudescence d'incendies attribués au terroriste Zippo a été répertoriée. La police pense qu'il peut y avoir un lien avec le jeune homme à la langue tranchée retrouvé deux jours plus tôt dans la campagne parisienne. »

Z5 « Encore une blague cruelle : c'est maintenant au tour d'un magasin de marshmallows ! »

Z6 « Blague cynique ou rachat de son âme ? Les dossiers de la police indiquent que Zippo serait venu sous son vrai nom témoigner dans l'affaire du Rizzio. La police ne savait pas alors à qui ils avaient affaire, contrairement à ce que plaident les avocats de la défense. »

D1 « C'est sans doute le pire des criminels actuels car il s'ignore, a déclaré hier le Préfet de police. En effet, celui qu'on a surnommé le Diable, porte bien son nom : c'est un diable en boîte et l'on ne sait jamais à quel moment il va bondir ! »

D2 « Il semble avoir vécu toute sa vie à Paris, même si on lui connaît de la famille dans un petit village de Bourgogne, à Savert, déclare encore le Préfet »

D3 « Le Préfet, encore lui, juge le Diable inapte à une vie sociale malgré les apparences de tranquillité et de banalité qu'il dégage »

D4 « Après avoir été embauché dans la société de Karigan TM, le Diable semble s'être tenu à carreau pendant des années »

D5 « Un étrange témoignage de police indique que le Diable et le Plombier semblent avoir été en contact par le passé. Si cette information est vraie, ces deux là pourraient former une véritable poudrière ambulante »

D6 « Autre témoignage surprenant, de la part d'un employé de l'entreprise Karigan TM ! Il aurait vu le Diable agresser la Croqueuse dans un recoin des bureaux, prêt à lui broyer la trachée »

D7 « Une enquête en cours sur la société qui embauchait le Diable permettra peut être de savoir où son passés les milliers d'euros manquant aux fonds de la banque qui a été attaquée pour rien il y a quelques mois. Du fait de sa maladie, les soupçons ne semblent pas porter spécialement sur lui »

T1 « C'est sur le port de Brest que l'on peut démarrer l'histoire du célèbre tueur à gages Tuf-Tuf, dans la marée grisonnante et le froid perpétuel qui sied si bien à cet homme sans cœur »

T2 « La première trace d'un des méfaits de l'assassin professionnel peut être trouvée à Paris, lorsque le milieu recherchait des porte-flingues pour lutter contre la police et la BAC alors très présentes »

T3 « De grands noms, tel que CAPUCCINI, sont impliqués dans les actions de Tuf-Tuf au sein de la capitale. Plus d'un contrat semble avoir fini dans un bain de sang étonnement bordélique »

T4 « Tuf-Tuf, d'après les experts, vient du bruit d'un supresseur de son appliqué au canon d'un pistolet. Il imite le son atténué du coup de feu »

T5 « L'enquête de la police sur le meurtre de Rungis poursuit son cours. Des traces de poudre et une douille venant d'un fusil de précision équipé d'un supresseur ont été retrouvées en haut d'un immeuble proche »

T6 « Un PV a été assigné, Marché de Rungis, à la voiture 1526 ZS 95, dont les plaques se sont avérées appartenir à un dénommé J. RESEDAZ. »

S1 « La Croqueuse d'hommes vivait pourtant dans la luxure, avec un père armateur et un niveau de vie au demeurant élevé »

S2 « En fouillant un peu dans les archives, il apparaîtrait que la Croqueuse ait été une amie intime de Hélène M., victime d'un autre horrible scélérat récemment arrêté »

S3 « Mais lorsque l'entreprise de son père armateur chuta économiquement, une nouvelle voie, celle du sang, due être choisie. Ce fut le début de sa vie à Nantes, du sexe, de l'alcool, de la drogue et de ses sorties en boîtes »

S4 « On sait que la Croqueuse passa un temps important de sa jeune carrière à dévorer des proies faciles, ciblant surtout des hommes de l'ombre, des truands et des assassins. Mais très vite elle trouva mieux à se mettre sous la dent, grâce notamment à l'aide d'une chimiste de l'ombre, Adeline B. »

S5 « Dans de nombreux cas, on retrouve des traces de poison dans le verre de bourbon de ses victimes. Ces poisons étaient concoctés par sa revendeuse, Adeline B. »

S6 « Le nom de la Croqueuse a été retrouvé dans les petits papiers de grands pontes de la drogue et du crime organisé à Paris. Une enquête cherchant à établir le lien entre cette veuve noire et CAPUCCINI est en cours d'après la DGSE. »

S7 « La fouille des casiers de Sylvie M. a relevé deux étranges indices. Le premier est une perruque de cheveux naturels, habilement dissimulée derrière une boîte de chaussure, une large trousse de maquillage et une collection de sous-vêtements de marque. »

S8 « Le second indice, plus étonnant encore, est un relevé d'empruntes à l'intérieur du casier. L'identification digitale a relevé le nom de l'employé Jean-Alain D. »

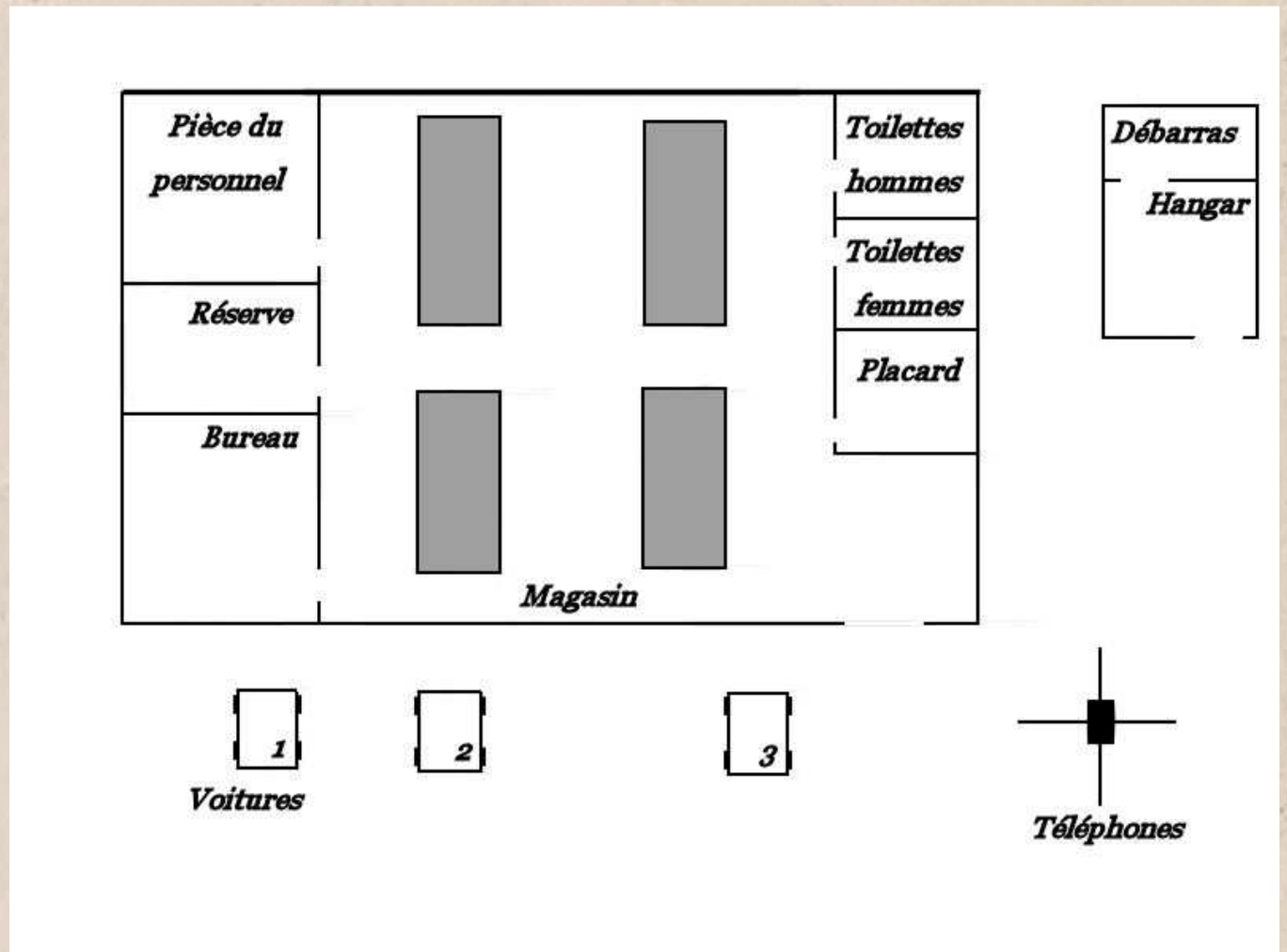
## POINTS D'ACTION, PLANS, ARMES ET OBJETS

Voici les Points d'Action à donner aux invités une fois qu'ils seront arrivés ainsi que les deux plans des arrêts. Armes et objets seront à trouver par leurs soins.

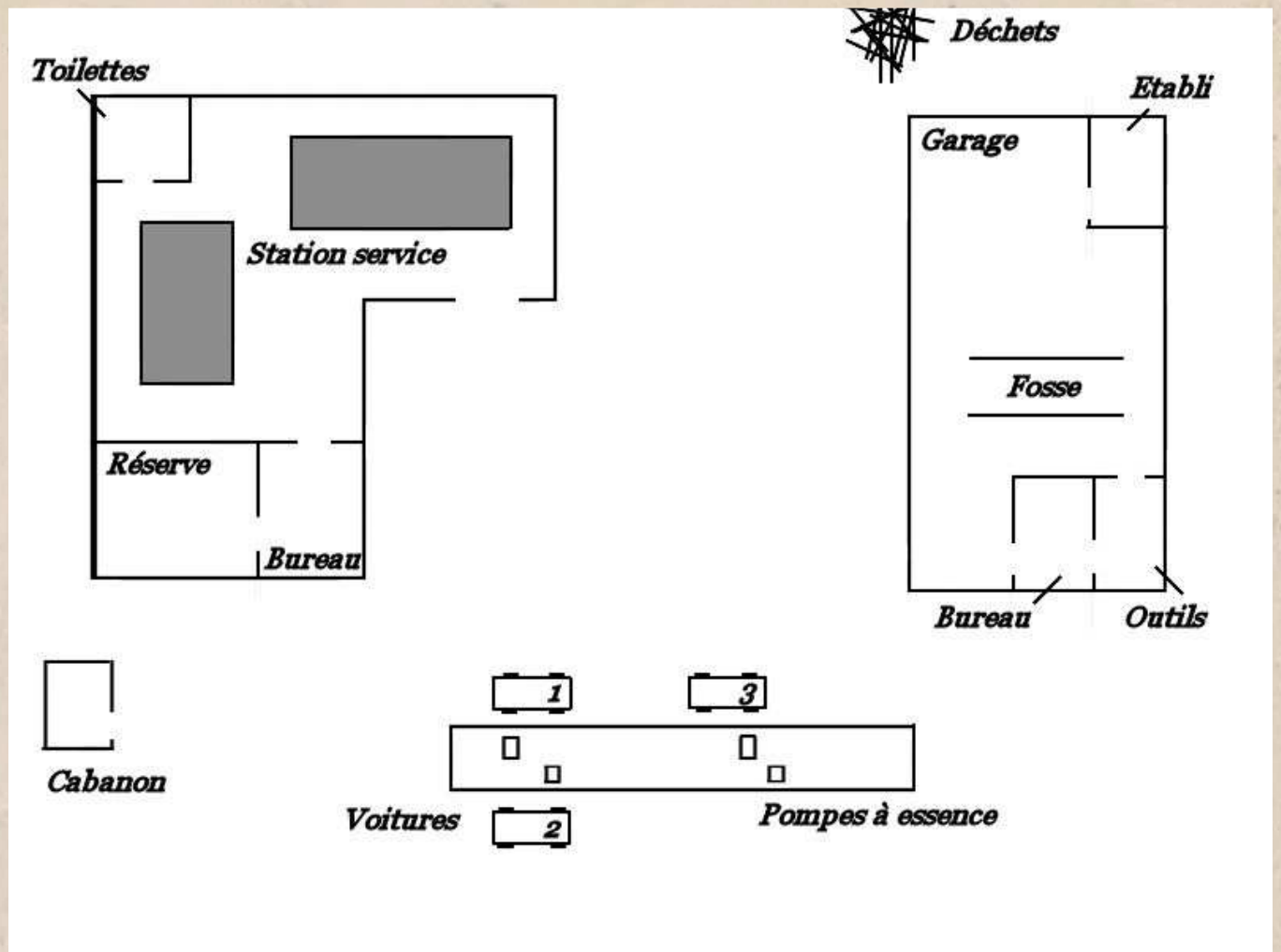
Imprimez en grand les plans pour votre propre intérêt.

Distribuez 10 PA au début de la séance puis 5 autres au bout de la moitié de la Murder Party.

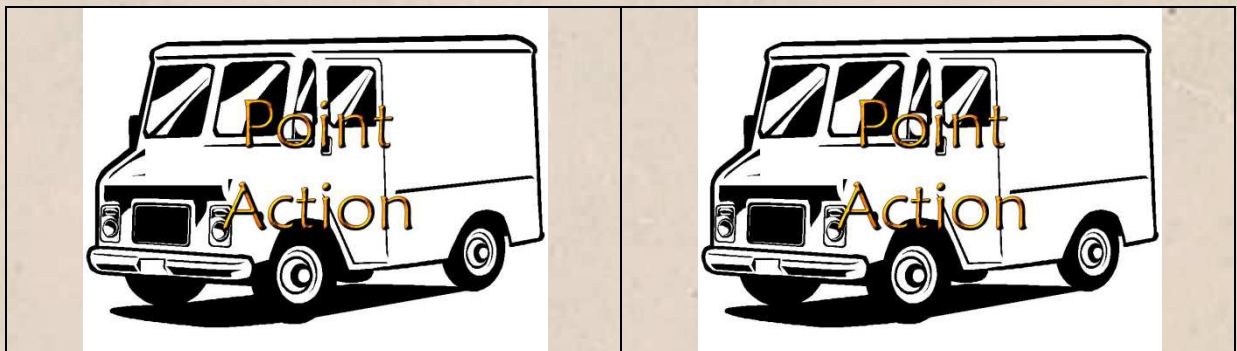
### PLAN 1: LA SUPÉRETTE



PLAN 2 : LA STATION SERVICE



PA





**OBJETS**

**BARRE DE FER**



**BRIQUET ET ESSENCE**



**CORDELETTE**



**COUTEAU**



**CUTTER**



**FUSIL À CANON SCIÉ**



**PISTOLET**



**POISON**



**OBJETS**

**ACIDE**



**CLEF**



**CLOU**



**HUILE**





**LIME**



**TENAILE**



**TOURNEVIS**



**TROMBONE**



**OBJET SPÉCIAL : LE TÉLÉPHONE**



Le téléphone permet de téléphoner à un contact n'importe quand. Il suffit au joueur d'aller voir le MJ, de lui montrer la carte et de dire qu'il l'utilise. Cet objet compte comme un objet dans la limite du nombre d'objets transportables.

# **HUIT SALOPARDS**

## **QUESTIONNAIRE DE FIN : LÉONARD ARIVET**

Remplissez ce questionnaire avec précaution, mais sans détail, ceux-ci seront donnés lors du débriefing final.

### **LA BALANCE**

Qui est ce qui t'a donné aux poulets ?  
D'où la Balance te connaissait-elle ?

### **LES INTRIGUES**

#### **Léonard ARIVET**

Qui est responsable des coffres vides de ton précédent braquage ?

Béatrice, ta femme, est elle enceinte ?

Qui avais tu engagé pour la supprimer ?

Sais tu qui sont les trois personnages que tu avais dessoudés lors de ton premier braquage ?

### **PRIX DU POUPI DE BRONZE**

Qui, selon toi, a été le meilleur pour dépêtrer tout ce merdier d'intrigues ?

### **PRIX DU A L'OUEST D'ARGENT**

Qui, selon toi, a été le plus paumé dans la recherche de la Balance ?

### **PRIX DU DARKVA D'OR**

Qui, selon toi, a été la meilleure crapule de la soirée ?

# **HUIT SALOPARDS**

## **QUESTIONNAIRE DE FIN : BÉATRICE ARIVET**

Remplissez ce questionnaire avec précaution, mais sans détail, ceux-ci seront donnés lors du débriefing final.

### **LA BALANCE**

Qui est ce qui t'a donné aux poulets ?  
D'où la Balance te connaissait-elle ?

### **LES INTRIGUES**

#### **Béatrice ARIVET**

Qui a voulu te supprimer à Rungis ?

Pourquoi ?

Qui est morte à ta place ?

Qui t'avais agressée par le feu ?

Qui était le témoin inactif ?

### **PRIX DU POUPI DE BRONZE**

Qui, selon toi, a été le meilleur pour dépêtrer tout ce merdier d'intrigues ?

### **PRIX DU A L'OUEST D'ARGENT**

Qui, selon toi, a été le plus paumé dans la recherche de la Balance ?

### **PRIX DU DARKVA D'OR**

Qui, selon toi, a été la meilleure crapule de la soirée ?

# **HUIT SALOPARDS**

## **QUESTIONNAIRE DE FIN : MICKAËL BELISSE**

Remplissez ce questionnaire avec précaution, mais sans détail, ceux-ci seront donnés lors du débriefing final.

### **LA BALANCE**

Qui est ce qui t'a donné aux poulets ?  
D'où la Balance te connaissait-elle ?

### **LES INTRIGUES**

#### **Mickaël BELISSE**

A qui appartenait le chiot que tu as tué dans ton enfance ?

Qui a abattu ta nouvelle copine et pourquoi ?

Qui te regardait le soir où tu as tué l'homme derrière le Rizzio ?

A qui appartenait la maison que tu as brûlée ?

Qui est Zippo, ton idole ?

### **PRIX DU POUPI DE BRONZE**

Qui, selon toi, a été le meilleur pour dépêtrer tout ce merdier d'intrigues ?

### **PRIX DU A L'OUEST D'ARGENT**

Qui, selon toi, a été le plus paumé dans la recherche de la Balance ?

### **PRIX DU DARKVA D'OR**

Qui, selon toi, a été la meilleure crapule de la soirée ?

# **HUIT SALOPARDS**

## **QUESTIONNAIRE DE FIN : LUCAS CHAFFET**

Remplissez ce questionnaire avec précaution, mais sans détail, ceux-ci seront donnés lors du débriefing final.

### **LA BALANCE**

Qui est ce qui t'a donné aux poulets ?  
D'où la Balance te connaissait-elle ?

### **LES INTRIGUES**

**Lucas CHAFFET**

Qui a tué ta mère dans le braquage (un seul nom) ?

Qui était le type que tu as enlevé et qui s'est suicidé en se coupant la langue ?

Qui a brûlé ta maison ?

Pourquoi ?

### **PRIX DU POUPI DE BRONZE**

Qui, selon toi, a été le meilleur pour dépêtrer tout ce merdier d'intrigues ?

### **PRIX DU A L'OUEST D'ARGENT**

Qui, selon toi, a été le plus paumé dans la recherche de la Balance ?

### **PRIX DU DARKVA D'OR**

Qui, selon toi, a été la meilleure crapule de la soirée ?

# **HUIT SALOPARDS**

## **QUESTIONNAIRE DE FIN : THÉODORE CAROLO**

Remplissez ce questionnaire avec précaution, mais sans détail, ceux-ci seront donnés lors du débriefing final.

### **LA BALANCE**

Qui est ce qui t'a donné aux poulets ?  
D'où la Balance te connaissait-elle ?

### **LES INTRIGUES**

#### **Théodore CAROLO**

Qui était la fille que tu avais agressée, étant adolescent ?

Qui te copie dans tes incendies ?

Qui a été profondément affecté par l'incendie de l'usine de Marshmallows ?

Qui a enlevé ton frère ?

Qui étaient présent la nuit du meurtre derrière le Rizzio ?

### **PRIX DU POUPI DE BRONZE**

Qui, selon toi, a été le meilleur pour dépêtrer tout ce merdier d'intrigues ?

### **PRIX DU A L'OUEST D'ARGENT**

Qui, selon toi, a été le plus paumé dans la recherche de la Balance ?

### **PRIX DU DARKVA D'OR**

Qui, selon toi, a été la meilleure crapule de la soirée ?

# **HUIT SALOPARDS**

## **QUESTIONNAIRE DE FIN : JEAN-ALAIN DOLME**

Remplissez ce questionnaire avec précaution, mais sans détail, ceux-ci seront donnés lors du débriefing final.

### **LA BALANCE**

Qui est ce qui t'a donné aux poulets ?  
D'où la Balance te connaissait-elle ?

### **LES INTRIGUES**

**Jean-Alain DOLME**

Qui a failli t'enlever ?

Qui a tué Poupi ?

Qui t'a tiré dessus au marché ?

Voulait-il te tuer ?

Qui a brûlé ton magasin de bonbecs préféré ?

### **PRIX DU POUPI DE BRONZE**

Qui, selon toi, a été le meilleur pour dépêtrer tout ce merdier d'intrigues ?

### **PRIX DU A L'OUEST D'ARGENT**

Qui, selon toi, a été le plus paumé dans la recherche de la Balance ?

### **PRIX DU DARKVA D'OR**

Qui, selon toi, a été la meilleure crapule de la soirée ?

# **HUIT SALOPARDS**

## **QUESTIONNAIRE DE FIN : JONATHAN RESEDAZ**

Remplissez ce questionnaire avec précaution, mais sans détail, ceux-ci seront donnés lors du débriefing final.

### **LA BALANCE**

Qui est ce qui t'a donné aux poulets ?  
D'où la Balance te connaissait-elle ?

### **LES INTRIGUES**

#### **Jonathan RESEDAZ**

Qui t'avais engagé pour tuer Béatrice ARIVET ?

Qui as-tu tué à la place ?

Qui est la fille avec qui tu as couché à ton arrivée à Paris ?

Béatrice ARIVET est-elle enceinte ?

### **PRIX DU POUPI DE BRONZE**

Qui, selon toi, a été le meilleur pour dépêtrer tout ce merdier d'intrigues ?

### **PRIX DU A L'OUEST D'ARGENT**

Qui, selon toi, a été le plus paumé dans la recherche de la Balance ?

### **PRIX DU DARKVA D'OR**

Qui, selon toi, a été la meilleure crapule de la soirée ?



# **HUIT SALOPARDS**

## **QUESTIONNAIRE DE FIN : SYLVIE MONZIANI**

Remplissez ce questionnaire avec précaution, mais sans détail, ceux-ci seront donnés lors du débriefing final.

### **LA BALANCE**

Hum ... bah c'est toi je crois, non ?

### **LES INTRIGUES**

#### **Sylvie MONZIANI**

Qui a tué ton premier mari à la banque (un seul nom) ?

Qui vole régulièrement tes sous-vêtements ?

Comment les flics ont-ils pu savoir pour la nuit du Rizzio ?

T'es encore vivante (si oui tu as gagné) ?

### **PRIX DU POUPI DE BRONZE**

Qui, selon toi, a été le meilleur pour dépêtrer tout ce merdier d'intrigues ?

### **PRIX DU A L'OUEST D'ARGENT**

Qui, selon toi, a été le plus paumé dans la recherche de la Balance ?

### **PRIX DU DARKVA D'OR**

Qui, selon toi, a été la meilleure crapule de la soirée ?

# DROITS D'AUTEUR

Ce scénario est soumis aux droits d'auteurs français tels que décrits par l'article L. 111-1 du code de la propriété intellectuelle (CPI) qui dispose que « l'auteur d'une œuvre de l'esprit jouit sur cette œuvre, du seul fait de sa création, d'un droit de propriété incorporelle exclusif et opposable à tous. Ce droit comporte des attributs d'ordre intellectuel et moral ainsi que des attributs d'ordre patrimonial ».

En d'autres termes, j'autorise ce scénario dont je suis le seul et l'entier rédacteur à être distribué gratuitement à tout organisateur qui souhaite le faire jouer dans le cadre d'une activité ludique non-commerciale. Le ou les nouveaux organisateurs ne peuvent pas s'approprier ce scénario ni en changer le contenu, pas plus que le réécrire partiellement ou totalement, sans enfreindre les termes de la loi. Mon consentement écrit et signé sur support papier est nécessaire pour toute dérogation à ce qui a été annoncé auparavant.

Certaines images servant à illustrer le texte ne m'appartiennent pas et sont l'entière propriété de leurs auteurs respectifs. Le reste des photographies présentées dans ce scénario ont été prises lors de nos séances de jeu et sont la propriété du photographe ainsi que de ceux présents sur les clichés.

De plus, ce scénario ainsi que tous les autres de ma création ont été déposés sous licence **Creative Commons Attribution** CC-BY-NC-ND-4.0. Il s'agit d'une attribution non commerciale sans autorisation de modification.



Huit Salopards de Frédéric Marin (alias Guliver Ithildin) est mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International](#).

Enfin, ce scénario a été déposé sur **ASCRIIBE** afin d'obtenir une authentification par identification cryptographique permettant de dater la mise en ligne de l'œuvre. Son certificat d'authenticité porte le code **16qW4TLGTwCn4oSHf4a3C8jkd5rjWFpsTB** et est daté de 2011.

En cas d'atteinte à ses droits, le titulaire du droit d'auteur dispose de l'action en contrefaçon qu'il peut exercer soit devant les juridictions civiles ou administratives pour obtenir réparation, soit devant les juridictions répressives pour obtenir des sanctions pénales. La violation des droits d'auteurs est constitutive du délit de contrefaçon puni d'une peine de 300 000 euros d'amende et de 3 ans d'emprisonnement (CPI, art. L. 335-2 s.). Des peines complémentaires - fermeture d'établissement, confiscation, publication par voie d'affichage de la décision judiciaire - peuvent en outre être prononcées.

EDITION 2009

# CODE PÉNAL

106<sup>e</sup> édition

DALLOZ

UN FOURGON BLINDÉ, HUIT CRIMINELS NOTOIRES, UNE LONGUE ROUTE JUSQU'À LA PRISON, DEUX ARRÊTS DE PRÉVUS... UN ENVIRONNEMENT CLOS POUR DES REPRIS DE JUSTICE, MENOTTÉS, ET ASSIS LES UNS EN FACE DES AUTRES. CERTAINS SE CONNAISSENT, D'AUTRES NON. LA TENSION MONTE, LES REGARDS SE FONT DURS. LES DENTS CRISSENT. LES MENACES BRÛLENT AU FOND DES GORGES...

ET PIRE QUE TOUT, CHACUN EST PERSUADÉ QUE LA BALANCE QUI EST RESPONSABLE DE LEUR FUTUR SÉJOUR À L'OMBRE EST DANS CE FOURGON! CE QUI N'EST PEUT ÊTRE PAS FAUX.

UNE CHOSE EST SÛRE, C'EST QU'À L'ARRIVÉE, DAME VENGEANCE AURA MOISSONNÉE ET QUE POUR CERTAINS DE CES HUIT SALOPARDS, ÇA AURA ÉTÉ LEUR DERNIER VOYAGE...



Liberté • Égalité • Fraternité  
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE