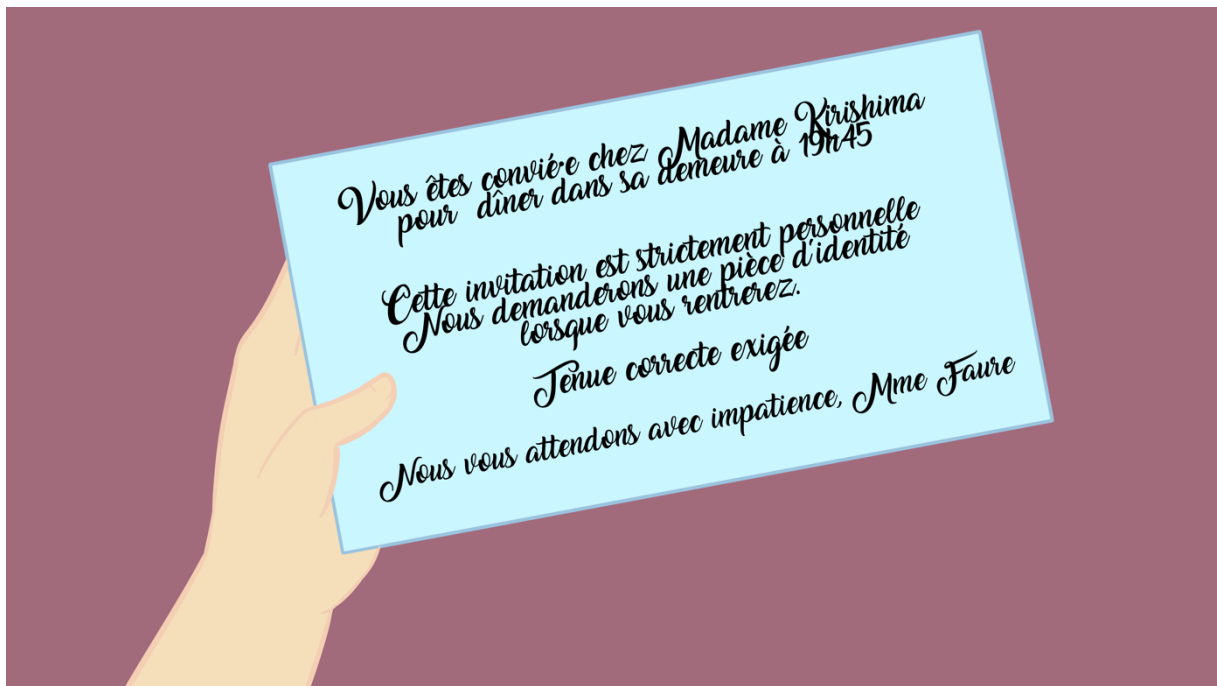


Andréa Faure



Cela ne faisait pas longtemps que vous connaissez Kinako mais vous la considérez comme une sœur. Et en tant qu'associée, vous n'êtes pas surprise de recevoir cette invitation (dont vous avez déjà eu vent).

Vous n'êtes en aucun cas la coupable et vous vous sentez triste de sa mort.

Résumé de votre histoire:

Vous êtes l'associée actuelle de Kinako. Elle a été pour vous celle qui vous a sorti d'un cercle vicieux et vous lui serez à jamais reconnaissante pour ça. Cependant, elle vous a tout de même obligé à travailler pour elle sous peine qu'elle coupe tout pont avec vous. Ne seriez-vous pas un peu dépendante moralement d'elle?

Histoire détaillée:

Avant de connaître Kinako, votre vie n'avait pas vraiment été palpitante. En fait, vous ne vous sentiez pas vraiment vivante avant. Vous avez toujours eu du mal à vous faire des amis bien que vous donniez l'impression d'être très à l'aise avec tout le monde.

Vous avez fait des études d'ingénierie spécialisée dans l'informatique. Vous aimez beaucoup les jeux-vidéos (où vous vous êtes beaucoup investie dans votre enfance à place de vous socialiser) et vous avez fait des études dans ce domaine dans l'espoir

de pouvoir développer le vôtre un jour. Allez en école spécialisée coûterait trop cher par rapport à l'investissement. L'ingénierie donnerait un CV bien mieux vu sans compter que les maths ne vous déplaisent pas tant que ça. Des années après avoir terminé votre école, vous travaillez sur votre jeu et allez voir des conférences sur la constructif d'un projet, comment communiquer pour avoir des fonds etc. C'est là que vous allez rencontrer Kinako pour la première fois.

Le truc ironique c'est que la première fois que vous avez vu Kinako, vous ne vous entendiez pas du tout. Vous l'avez rencontrée il n'y a pas si longtemps (c'est-à-dire 7 mois). Kinako présentait un potentiel projet à développer lors d'une conférence et à vrai dire, vous n'aviez jamais entendu parler d'elle avant. Vous n'aimez pas vraiment la manière dont elle présente le projet, une fille un peu trop pédante. Le genre de personne que vous n'aimez pas trop...

En mangeant au buffet juste à côté après la conférence, vous la bousculez sans faire exprès et renversez sur elle un verre de vin rouge. Mais c'est cet élément qui vous pousse à communiquer avec elle.

Après ça, Kinako vous recontacte pour sympathiser avec elle. Assez rapidement, vous vous voyez souvent et devenez amie. Vous trouvez qu'il y a quelque chose de particulier chez elle qui vous remonte le moral, quelque chose que vous n'avez trouvé chez personne d'autre. Pour la première fois, vous avez l'impression de vous faire une vraie amie avec qui vous vous entendez vraiment. Au point où vous avez *vraiment* besoin d'elle. Pas amoureuxment, mais réellement parce que vous pensez que si elle partait là maintenant, vous ne pourriez certainement pas le supporter...

Pour votre plus grand plaisir, vous parlez avec Kinako de votre projet de jeu-vidéo et elle adore le concept! Étant 2 ingénieures, il ne vous est pas très difficile de commencer à programmer le tout. Vous êtes à l'origine de l'histoire et faites la plupart du début de la programmation. Kinako s'occupe d'une autre partie, celle de connecter à internet avec les serveurs, la 5G et la sécurité de paiement du futur jeu. Ce sont vos spécialités à tous les deux et cela vous va de travailler comme ça.

Quand Kinako vous propose de faire une soirée pour annoncer à une partie de son entourage que le jeu va être lancé mais que vous avez besoin de fonds. Au début, vous refusez parce que vous ne voulez pas compter sur des financements pour créer le jeu. Kinako vous dit que si vous ne le faites pas, elle partira du projet. Ne pas se faire connaître ou le faire juste pour la "passion" comme vous le dites ne l'intéresse pas. Compte tenu de ce qu'elle a fait pour vous, vous ne pouvez pas vous résigner à la quitter. Vous acceptez donc d'aller à cette soirée, un peu amèrement.

Mais rien ne se passera comme prévu et votre associée est trouvée morte. Terrifiée par la scène, vous ne savez pas quoi dire... Vous êtes si triste, sans compter la réputation que va avoir le jeu ne sera pas top si elle tourne autour de la mort de l'ingénieure brillante. Serait-il mieux de cacher l'existence de ce jeu à tout jamais

alors que vous avez tant travaillé dessus? Ou vous approprier le projet en entier et dire que Kinako n'avait rien avoir avec ce projet...?

Kinako, pour vous c'est...

Une amie à laquelle vous vous êtes vraiment attachée. Peut-être un peu trop même...

Était-ce un accident?

Oui. Rien ne vous indique que quelque chose d'étrange s'est passé.

Vous reconnaissez ici

Tiffaine LeCourbe, la servante. Tout comme Kinako, vous la connaissiez depuis peu et vous l'avez très peu vue (puisque c'est la première fois que vous allez chez Kinako).

Louise Leroy, l'amie chimiste. Une amie proche de Kinako qui tient vraiment à elle. Elles semblaient assez complices.

John Cash, le journaliste. Se serait-il passé quelque chose entre elle et lui? Mais à votre connaissance, ils ne se sont jamais vus.

Laurence Petuis, la musicienne. Vous avez déjà eu l'occasion d'écouter ses exploits sur Fiverr (un site pour payer des artistes pour qu'ils fassent une chanson) mais sa carrière ne semble malheureusement pas décoller.

Vous n'avez aucune information sur George Kobayashi, Taka Kirishima et Robert de la Bavière.

Vos objectifs (par ordre croissant)

- Que s'est-il passé dans cette chambre? (meurtre ou non)
- Décider si vous voulez faire connaître votre projet sous risque de critique.

Vos actions propres

Vous avez des actions que vous pouvez réaliser

• Réduction: 1 PA

1 seule et unique fois dans toute la partie, vous pourrez réduire une de vos actions à 1 PA.

- **Discrétion (variable)**

Si vous décidez d'aller de prendre en filature quelqu'un, cela vous coûtera 1 PA de moins que les autres. Ne pas trop se faire remarquer est un point fort pour vous. Par exemple, imaginons que vous voulez suivre Tiffaine et qu'elle va dans sa chambre. Pour les autres, cela coûtera 5 PA et pour vous ça sera 4 PA.

Accessoires et tenue

Une tenue de femme d'affaire avec une chemise et un tailleur devrait être bon. Faites en sorte de ressembler à une femme qui travaille dans une bonne société. Si vous pouviez ramener une chemise (à feuille hein...) avec des dossiers etc, ça serait bien.

Il faudrait imprimer et apporter si possible les 2 pièces ci-dessous (la carte d'identité et l'invitation) pour confirmer votre identité et rajouter une photo d'identité. Libre à vous de trouver une signature pour le personnage ☺. Si vous ne pouvez pas, je vous la "donnerai" sur place pour faire comme si je la vérifiais (mais on est pas plongés dans le jeu directement ^^) (dis-moi si la taille ne convient pas).

*Vous êtes conviée chez Madame Kirishima
pour dîner dans sa demeure à 19h45*

*Cette invitation est strictement personnelle
Nous demanderons une pièce d'identité
lorsque vous rentrerez.*

Tenue correcte exigée

Nous vous attendons avec impatience, Mme Faure

Carte d'identité



Nom: Faure
Prénom: Andréa
Sexe: F
Date de naissance: 29/02/1964
Lieu de naissance: Neuilly
Nationalité: Française
Adresse: 43 rue Durand
Signature: