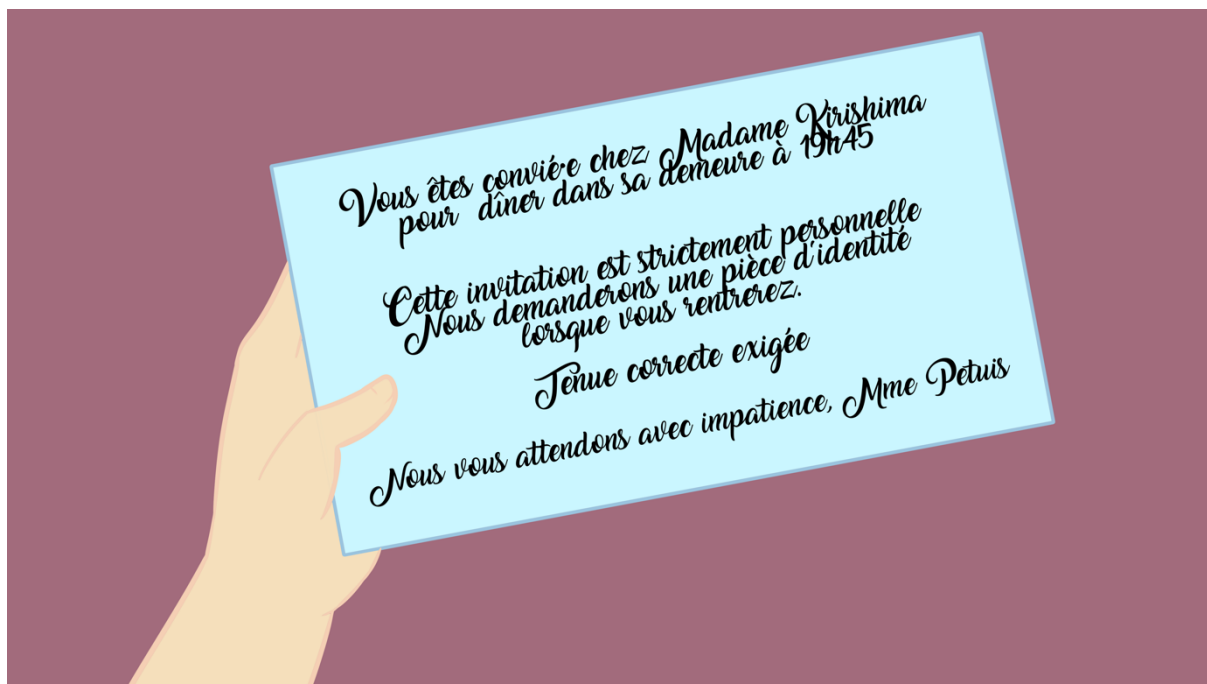


Laurence Petuis



La coupable n'est autre que vous! Votre "sœur" ne mérite pas de vivre après vous avoir volé votre meilleure amie sans aucune vergogne!

Résumé de votre histoire:

Vous êtes la demi-sœur de Kinako, seules Leroy et Tiffaine sont aussi au courant. Leroy est une amie d'enfance qui vous est chère et vous détestez Kinako pour l'avoir éloignée de vous pendant la fac. Lorsque vous découvrez que Kinako est sur le point de voler un projet important à son associée, vous pensez qu'elle pourrait faire davantage de mal à votre amie dans le futur. Vous décidez de la tuer en lui faisant manger un gâteau contenant une grande quantité d'amandes amères (qui ont les mêmes molécules que le cyanure) pour la tuer. Mais vous ne vous attendez pas à ce que la position du cadavre change... Quelqu'un s'en serait-il aussi pris à Kinako quand elle était morte?

Histoire détaillée:

Avant la fac, tout allait parfaitement bien dans votre vie: une enfance modeste, des notes pas trop mal en cours et une passion que vous aimez de tout votre cœur: la musique. Vous vous êtes liée d'amitié avec celle que vous voyez comme votre meilleure amie: Louise Leroy. Votre enfance, votre primaire, votre collège, votre lycée. Vous avez toujours tout fait ensemble et c'est pour ça que vous avez décidé d'aller à la même université qu'elle. Pour toujours rester en lien avec votre meilleure

amie, vous avez décidé de faire une double licence physique et musique. Vous faites de la composition de musique et vous étudiez les phénomènes physiques derrière le son (vibration, comment le son est déclencher etc) dans la même université qu'elle bien que ce soit dans 2 bâtiments différents. Et puis après être rentrée à la fac, tout a été chamboulé. Pourtant, vous auriez bien volontiers gardé votre quotidien bien ordonné.

Vous avez remarqué que Leroy s'éloignait un peu plus de vous. La première fois que vous avez remarqué ça, c'est quand elle a annulé votre partie hebdomadaire de Mario Kart chez vous. Anodin? Elle n'a JAMAIS annulé une partie de Mario Kart jusqu'à maintenant (elle a toujours aimé se mesurer à vous). Et au bout de quelques fois à décliner vos visites habituelles, vous avez fini par lui demander directement ce qui se passait (vous êtes assez direct d'esprit). Elle vous a dit qu'elle avait rencontré une nouvelle amie qu'elle adorait. Son nom: Kinako Kirishima. Bizarrement, son nom ne vous inspirait pas confiance du tout et vous avez demandé à la rencontrer.

Dès le début avec elle, tout semblait bizarre. Un sourire presque hypocrite, des gestes qui paraissaient calculés aux moindres détails pour paraître mignonne et attirante, une attitude niaise au possible. Qu'est-ce qu'elle a de plus pour qu'elle passe avant vous? Vous ne l'aimez clairement pas. Pourtant, Leroy ne semble pas avoir remarqué cette haine que vous portez envers sa nouvelle amie. Vous assumez clairement votre aversion envers cette personne.

Vous avez eu ensuite une longue discussion avec Leroy pour tenter de lui ouvrir les yeux sur ce qu'il se passait mais sans succès. Elle vous a répondu que c'est parce que vous ne vous connaissiez pas encore très bien et que c'est pour ça qu'il y avait une petite tension. Vous soupirez lourdement. Vous lui promettez de faire un effort mais vous lui conseillez de s'éloigner d'elle.

Mais malgré vos avertissements, Leroy continue à la voir et ça vous énerve au plus au point. Pourtant, vous ne voulez pas lui dicter sa pensée parce que ça serait trop... possessif de votre part. En plus, Leroy continue de vous bassiner que Kinako a eu un passé difficile et qu'il faut essayer de la comprendre. Vous roulez vos yeux: une bonne vingtaine de personnes vous a déjà fait cette comédie et vous ne la croyez pas, même s'il s'agit de votre meilleure amie. Alors pour essayer de vraiment voir qui elle est, vous demandez à Leroy d'organiser une sortie à 3. Elle est ravie et vous organisez ça tous ensemble. Amusement, rires et photos, les 2 autres semblent prendre beaucoup de plaisir à cette sortie et vous avez plus l'impression d'être la 5^e roue du carrosse... Et vous n'êtes vraiment pas au bout de vos surprises...

Vous montrez une des photos de votre sortie à votre mère et cette dernière blêmit en voyant Kinako... Pourquoi? Parce que votre mère se retrouve étrangement en cette jeune fille physiquement. Selon elle, il y aurait des similitudes entre elle quand elle était jeune et Kinako. Elle vous révèle à ce moment qu'avant de vous avoir, elle avait eu un autre enfant avec un homme. Ce dernier, ne supportant pas

comment votre mère voulait élever cet enfant, l'enleva. Depuis, elle n'a plus eu de nouvelle de cette enfant ni du père... Et vu l'air familial de Kinako avec votre mère quand elle était jeune, il est possible qu'elle soit cette enfant...

Puisque vous n'êtes pas proche de Kinako et que vous ne l'aimez clairement pas assez pour lui poser cette question, c'est par l'intermédiaire de Leroy que tout se passe. Dans un laps de temps, un test ADN est fait et il n'y a aucun doute: Kinako Kirishima EST votre demi-sœur. Vous êtes rebutée au plus haut point. Vous savez que vous ne vous aimez pas mutuellement mais pour votre mère, vous organisez une rencontre entre vous pour faire une "réunion" de famille. Le moins qu'on puisse dire, c'est que ça s'est passé de manière pacifique... À moitié.

Pendant encore des années, vous avez dû la supporter que ce soit par l'intermédiaire de votre mère ou de Leroy. Parfois vous vous voyez mais vous ne communiquez que très peu, certainement par politesse. Vous voyez que sa carrière comment à décoller avec son projet de QR code. Vous avez l'impression que les autres n'ont d'yeux que pour elle et ça vous insupporte. Comment une fille aussi fausse peut-elle réussir? Vous de votre côté, votre carrière de musicienne ne commence que très peu... Vous essayez de proposer vos services sur Fiverr mais ce n'est pas un salaire fixe donc difficile de trouver quoi vivre. Mais de la même façon que Kinako, vous gardez la face en jouant un rôle, en faisant croire que tout va bien financièrement et vous vous entendez bien avec Kinako désormais (même Leroy y croit).

Cette comédie dure encore pendant quelques années, jusqu'à ce jour. Vous allez un jour chez Kinako et vous tombez par hasard sur sa boîte mail ouverte qui contenait un logiciel que son associée, Andréa Faure, a développé. Et de ce que vous voyez en plus sur l'écran, Kinako est en train de faire 2-3 arrangements pour s'approprier le logiciel. Elle compte voler la gloire de son associée! S'en est trop pour vous, cette femme a déjà fait suffisamment de mal et elle doit payer dès à présent. Et sa vie serait un bon prix pour ça. Si elle s'en prenait un jour à Leroy en lui volant la gloire? Si elle continuait encore ces agissements et qu'elle ruinait la vie d'autres personnes? Ça ne peut plus durer.

Cependant, plutôt que de la confronter directement et de la menacer, vous allez le faire discrètement. Il vous vient à l'idée quelque chose de marrant: il y a quelques temps, vous avez appris de Leroy que les amandes amères contenaient les mêmes toxines que la cyanure. Prises en grande quantité, elles pourraient très bien être fatales. Voici donc votre plan: faire un gâteau contenant une grande quantité concentrée de ces amandes pour que Kinako meurt. C'est aussi simple que ça.

Le problème, c'est que se procurer en France des amandes amères, c'est loin d'être simple! Il faudra plusieurs mois avant qu'elles arrivent. En attendant le moment fatidique où vous lui ferez manger le gâteau fatal, vous vous rapprochez "amicalement" de plus en plus de Kinako. Vous proposez vos services en tant que musicienne pour le projet de Faure puisqu'il s'agit d'un jeu-vidéo. Vous allez donc composer la musique du jeu en question pour ne pas éveiller les soupçons et de

pourquoi vous vous êtes soudainement autant rapproché de Kinako. Vu les relations froides que vous avez, mieux vaut faire en sorte de gagner sa confiance et puis de passer un jour à l'improviste pour lui faire manger le gâteau. Vous savez que Kinako se méfie mais elle joue le jeu. Vous jouez tous les deux un rôle l'une envers l'autre et vous le savez très bien. Mais vous réussissez à obtenir une invitation pour le fameux dîner où elle présentera son projet volé. D'ailleurs, Kinako vous révèle qu'elle a elle-même créé le jeu-vidéo de A à Z ce qui confirme votre théorie sur le fait qu'elle va bel et bien le voler.

En discutant un peu plus avec Kinako, vous apprenez que sa gouvernante, Tiffaine, s'absentera juste avant la soirée pour aller chercher une tenue pour une future murder party. C'est l'occasion idéale pour s'infiltrer et tuer la maîtresse de maison.

Après des mois d'attente, elles sont enfin là! Elles ont mis tellement de temps à arriver que c'est le jour de la soirée. Vous préparez une poudre concentrée de vos fameuses amandes. Vous avez tout: votre gant pour ne laisser aucune trace d'empreinte suspecte et votre carton contenant le gâteau empoisonné. Mais avant que vous ne partiez à la soirée, Leroy vous appelle et vous demande la rejoindre.

Vous arrivez dans un petit parc en bas de chez elle et vous la voyez en pleurs. Elle vous explique ce qui s'est passé: Kinako lui a demandé de venir en avance pour lui parler. Kinako a avoué à Leroy qu'elle avait des sentiments pour elle. Ne sachant pas quoi répondre, Leroy s'est enfuie en courant de chez Kinako en lui disant qu'elle ne l'aimait que comme une amie. Vous voyez que Leroy est très bouleversée par cette révélation. Vous tentez de la réconforter comme vous pouvez mais le temps presse. Si vous attendez trop, votre plan sera un échec total. Kinako a fait suffisamment de mal à votre amie. Vous quittez Leroy en lui disant que tout va bien se passer et que vous vous assurez qu'elle ne la fera plus jamais souffrir.

Votre plan se déroule comme prévu, vous réussissez à rentrer dans la maison et Kinako vous accueille. Se sentant un peu malade, elle vous reçoit dans sa chambre. Vous lui offrez votre cadeau empoisonné qu'elle mange sans insister plus. Elle s'éteint paisiblement et son cœur cesse de battre. Vous vous enfuyez en fermant simplement la porte (elle n'était pas fermée à clé).

Vous revenez quelques heures plus tard à la maison pour la soirée comme si de rien était mais à votre grande surprise, Kinako n'est plus dans son lit comme quand vous l'avez tuée. Quelqu'un serait-il passé par là en masquant votre crime en accident?

Kinako, pour vous c'est...

Votre demi-sœur que vous détestez profondément... Maintenant qu'elle est morte, vous pouvez afficher votre haine envers elle sans trop d'arrière pensées.

Était-ce un accident?

Non, c'est vous qui avez tué Kinako et vous avez vu son dernier souffle. Mais ce qui vous étonne, c'est que le cadavre est loin d'être dans la même position à laquelle vous l'avez laissé.

Vous reconnaissez ici

Tiffaine LeCourbe, la servante. Elle est au courant que vous étiez la demi-sœur de Kinako. Mais vous ne savez cependant pas si elle savait que vous la détestiez. Serait-elle à l'origine du déplacement du cadavre? Peut-être voulait-elle qu'on évite les soupçons sur elle pour la mort de Kinako.

Andrée Faure, l'associée actuelle de Kinako. La pauvre allait être une victime de Kinako, elle n'avait probablement aucune idée du fait qu'elle allait se faire rouler dans la farine. Vous aviez une certaine pitié pour elle.

Louise Leroy, votre meilleure amie. Celle que vous chérissez le plus parmi tous ceux qui sont là. Vous ferez votre possible pour la protéger.

John Cash, le journaliste. Quelqu'un qui suit les exploits de Kinako de près. Vous avez souvent lu des articles de lui décrivant à quel point votre demi-sœur était une génie. Quelque part, vous le détestez aussi d'avoir fait autant d'éloge à une personne fausse.

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

Vos objectifs

- Éloigner les soupçons de vous
- Accuser la personne qui a mis en place cette "fausse" scène d'accident
- Faire ouvrir les yeux à Leroy sur la véritable nature de Kinako (que ce soit avec vous ou potentiellement d'autres personnes)

Vos actions propres

Vous avez des actions que vous pouvez réaliser

• Protection (variable)

Selon les actions que vous faites, vous pourrez les protéger. Rajoutez autant de PA que vous voulez en plus de vos actions. Si un joueur veut vous prendre en filature, il devra payer un nombre plus conséquent de PA. Bon moyen de les dissuader de vous suivre.

Par exemple, si vous voulez aller fouiller la chambre de Kinako, il faudra payer obligatoirement 1 PA et vous pourrez payer des PA en plus, par exemple 3 PA en plus. Pour connaître votre action, les autres devront payer 5 PA (4 de ceux que vous avez payé et + 1 pour vous suivre).

- Réduction: 1 PA

Étant musicienne "économe", vous avez appris à bien gérer vos moindres actions. 1 seule et unique fois dans la partie, vous pourrez réduire l'une de vos actions à 1 PA. Choisissez-la bien, elle pourrait être déterminante pour la suite ;)

Accessoires et tenue

Vous ne gagnez pas vraiment votre vie très bien et il vous est impossible de trouver une tenue "adéquate" pour la soirée. Habillez-vous normalement, simplement une tenue décontractée/pas prise de tête (avec un béret si vous avez, ça fait un peu vieux jeu).

Si vous pouviez avoir une guitare avec un étui de guitare, ça serait bien. Et si vous pouviez trouver des musiques pour coller avec le jeu en question (sans que ce soit trop connu pour que ce soit reconnaissable) pour éventuellement le faire écouter aux autres s'ils vous soupçonnent de n'avoir rien à faire ici.

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).

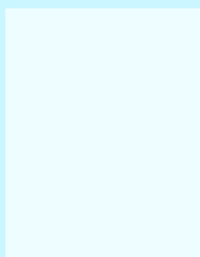
*Vous êtes convié.e chez Madame Kirishima
pour dîner dans sa demeure à 19h45*

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

Tenue correcte exigée

Nous vous attendons avec impatience, Mme Petuis

Carte d'identité



Nom: Petuis
Prénom: Laurence
Sexe: F
Date de naissance: 17/11/1980
Lieu de naissance: Meudon
Nationalité: Française
Adresse: 5 rue du Général
Négrier
Signature: