

Robotics

Une « soirée enquête » de Jean-Noël Mégoz
pour 7 joueurs et 1 organisateur

Organisation

– réservé à l'organisateur –

Préparation de la soirée

Pour organiser une soirée enquête, il faut avant tout des joueurs, ainsi qu'une date et un lieu pour les réunir. La préparation demande toutefois d'avoir un peu de temps devant soi, ne serait-ce que parce qu'il faut lire tous les documents, ceux qui sont réservés à l'organisateur comme ceux destinés aux joueurs, afin de maîtriser les règles du jeu et de connaître les tenants et les aboutissants de l'histoire.

D'autres aspects peuvent également s'avérer hautement chronophages : faut-il réunir des accessoires particuliers ? Créer des décors spécifiques ? Prévoir une ambiance sonore ? Autant offrir à ses joueurs l'expérience d'une immersion dans un autre monde ou une autre époque est grisant pour un organisateur, autant y parvenir peut demander des efforts conséquents.

Le présent scénario a été pensé pour minimiser ces efforts : la totalité du matériel nécessaire à la soirée peut se limiter à l'impression de différents documents pour les découper et les répartir dans différentes enveloppes. Cependant, si vous en avez le temps et l'envie, votre soirée peut grandement gagner en réalisme si vous vous procurez de véritables objets en guise d'indices ou d'accessoires ! Dans ce cas, veillez quand-même à ne pas introduire d'objets dangereux (armes, objets piquants ou tranchants, etc.), avec lesquels les joueurs pourraient se blesser.

Prise en main du scénario

Comme mentionné plus haut, commencez par lire l'intégralité des documents fournis, pour connaître les règles du jeu d'une part, et l'histoire des différents personnages d'autre part. Vous devez en effet pouvoir répondre facilement aux questions que les joueurs ne manqueront pas de vous poser en cours de soirée, et déterminer au pied levé si une action improvisée est compatible avec le reste du scénario.

Le tableau ci-dessous résume les principales informations relatives aux différents personnages ; il pourra vous servir d'aide mémoire durant la soirée.

Personnage	Guillaume Portes	Jeff Bécots	Steph Boulots	Marc Sugarmount
Joueur				
Conjoint	Melinda	-	Lorraine	-
Rôle dans la société	PDG	Directeur de recherche	Directeur informatique	Informaticien
N° de badge	1	2	3	-
Secret	Amant de Lorraine, malade incurable	Accro à la coke	Cocu et assassin	Fils caché de Guillaume
Talents	Mort	Fouiller Téléphoner à Matteo	Fouiller Informatique	Fouiller Informatique Faire les poches
Objectif perso		Trouver une dose de coke	Ne pas se faire prendre	Découvrir qui est son père
Dans la soirée	Non joué	Crise de manque		Risque de mort par les nanobots

Personnage	Laurence Page	Jade Corset	Melinda Portes	Lorraine Boulots
Joueur				
Conjoint	Lucien, absent	-	Guillaume	Steph
Rôle dans la société	Roboticienne	Secrétaire	Épouse de Guillaume	Épouse de Steph
N° de badge	5	4	-	-
Secret	Espionne pour un concurrent	Détourne de l'argent à l'aide de fausses factures	A fait signer une assurance-vie à son mari	Maîtresse de Guillaume, enceinte
Talents	Fouiller Informatique Téléphoner à Lucien	Fouiller Téléphoner à Tony BB Faire les poches	Fouille Téléphoner à Mère	Fouiller Crocheter
Objectif perso	Désactiver son virus si elle peut rester chez Robotics	Découvrir des secrets revendables à Tony	Assurer le paiement de son assurance-vie	Choisir entre reconquérir Steph ou le quitter
Dans la soirée			Peut recevoir des SMS	Risque de fausse-couche par les nanobots

Casting

Le scénario a été écrit pour 3 hommes et 4 femmes, mais il est facile de masculiniser les rôles de Laurence (qui s'appellera alors Laurent et sera marié à Lucie), et de Jade (qui deviendra Jacques d'Orsay). Indiquez dès le départ ces éventuels changements à tous les joueurs.

Lorsque vous connaissez bien les personnages, distribuez les rôles. Certains peuvent s'avérer plus difficiles à tenir que d'autres, notamment parce qu'ils demandent au joueur de se livrer à quelques excentricités devant leurs pairs (Jeff, Marc, Lorraine). Dans la mesure du possible, donnez ces rôles à des joueurs plus expérimentés et/ou extravertis. Une autre option peut être de laisser les joueurs choisir : communiquez-leur la liste des personnages en en brossant un rapide portrait qui ne révèle rien de secret, et demandez à chacun quel(s) rôle(s) il préfère.

Dix à quinze de jours avant la soirée, communiquez aux joueurs leur fiche de personnage et les documents « Règles » et « Introduction ». Laissez-leur le temps de les digérer et de vous poser leurs questions. Recontactez-les la veille ou l'avant-veille, pour vous assurer qu'ils ont bien compris les règles du jeu et le profil de leur personnage.

Préparation du matériel

De votre côté, imprimez l'intégralité du document « Objets ». Imprimez également 7 copies des pages « Points Actions », « Fiche réponse » et « Le fin mot de l'histoire » du présent document. Mis à part ce dernier texte, les pages doivent être imprimées seulement en recto, pour pouvoir les découper.

Préparez trois séries d'enveloppes :

- Une par joueur, dans lesquelles vous glisserez leurs Points Action, accessoire(s) et indice de lancement. Ces enveloppes sont à distribuer en tout début de partie.
- Une par pièce simulée, dans lesquelles vous placerez les indices de la pièce en question. Veillez à les mettre dans l'ordre, afin de ne pas avoir à vous demander lequel donner lors d'une fouille.
- Une par poche à fouiller, dans lesquelles vous répartirez les indices correspondants. Attention, certains des objets qui peuvent être trouvés sont directement en possession des joueurs (voir « Indices de poche »).

Même si une enveloppe est vide ou le devient en cours de jeu, gardez-la avec les autres, afin que les joueurs ne devinent pas qu'il n'y a rien à trouver à tel ou tel endroit, lorsqu'ils vous consultent.

Préparation du lieu

Pour jouer, vous disposerez idéalement de 3 pièces différentes, qui figureront la salle de réunion de Robotics, où vous dresserez le buffet, le hall d'entrée de la société, où l'agent Longtarin a demandé aux personnages de patienter, et la zone hors-jeu, où les joueurs vous rencontreront en tête à tête. Cette zone peut se résumer à un couloir, un coin de cuisine ou de salle de bains ; l'important est de pouvoir vous y isoler avec un joueur.

Si vous ne disposez que d'une pièce, faites-en la salle de réunion. Le hall deviendra alors une pièce simulée. Libre à vous d'en faire payer ou non la fouille, sachant qu'aucun indice ne s'y cachera.

Le buffet

Entre la durée de la partie qui va s'étaler sur plusieurs heures, et le scénario qui se déroule durant un cocktail, il est indispensable de proposer un buffet aux joueurs, qui leur permettra de se restaurer tout en entrant dans l'histoire. Le plus simple est sans doute de demander à chacun d'apporter quelques petites choses à manger et à boire. De votre côté, vous pourrez pousser le luxe jusqu'à prévoir une bouteille de champagne (du pétillant peut suffire !) sur laquelle vous pourrez coller l'étiquette disponible dans le document « Objets ». Succès garanti auprès de vos joueurs ! Dans l'intérêt du jeu comme des joueurs, veillez quand même à ce que chacun s'alcoolise avec modération.

Déroulement de la soirée

Début de partie

En début de partie, rencontrez les joueurs qui le désirent en zone hors-jeu pour répondre à leurs dernières questions. Réunissez-les ensuite pour leur expliquer que vous ne tiendrez aucun rôle dans la partie, et qu'ils ne doivent donc pas tenir compte de votre éventuelle présence dans leurs échanges. Remettez à chacun son enveloppe personnelle. Dès qu'ils en prennent connaissance, le jeu est lancé, et les joueurs doivent agir en tant que personnage.

Durant la partie

Plusieurs personnages vont vivre différentes péripéties au cours de la soirée : Jeff parce qu'il est en manque, Marc et Lorraine parce qu'ils sont victimes des nanobots, et Melinda, si elle répond au SMS reçu il y a quelques jours (voir sa fiche).

Le tableau suivant vous indique quand ces événements surviennent. Il est simple de l'adapter si votre partie ne débute pas à 19:00, ou si vous voulez accélérer ou ralentir l'action. À vous d'indiquer aux joueurs concernés ce qui leur arrive, au moment voulu, quitte à demander à ceux qui vous sollicitent pour d'autres requêtes de patienter quelques instants.

Heure	Jeff	Lorraine	Marc
19:00	Reniflements		
19:20		Douleurs au bas-ventre	
19:40			Se sent fiévreux
20:00	Douleurs abdominales		
20:20		Pertes de sang	
20:40			Douleurs d'estomac
21:00	Sueurs, Tremblements		
21:20		Fausse couche	
21:40			Tousse
22:00	Irritabilité, crises d'angoisse		
22:30			Meurt
Pour enrayer les symptômes	Prendre une dose de cocaïne.	Désactiver les nanobots avec la sonde magnétique mise au point par Laurence Page, et qui se trouve dans le laboratoire.	

Note : la sonde pour désactiver les nanobots ne fait pas partie des indices en jeu ; elle n'apporte aucune information aux personnages. Par conséquent, il ne leur est pas demandé de fouiller le laboratoire pour l'utiliser. Toute personne au courant de son existence (et ayant accès au labo, gardons un peu de logique) peut aller la chercher, à tout moment de la partie. À vous de voir si vous lui faites alors payer ou non le prix d'une fouille.

Note : Insistez auprès des joueurs pour qu'il jouent leurs symptômes en public ; il en va de l'intérêt de la partie. Les scènes permettant d'enrayer les symptômes doivent être jouées en votre présence, afin que vous en donniez le résultat : si Jeff sniffe de la mort aux rats plutôt que de la coke, les effets ne seront pas les mêmes !

Pour Melinda, c'est le moment où elle répond au premier SMS qui détermine la suite :

- 10 à 15 minutes après, elle reçoit un second message, comportant une photo, où l'on voit Guillaume embrassant une femme non identifiable, et des instructions (voir le document « Objets »).
- Elle doit alors trouver le moyen de faire déposer la somme à l'endroit demandé. Elle peut pour cela appeler Mère, ou demander l'aide d'un autre personnage. Si elle vous convainc de la pertinence de son action, elle reçoit 20 minutes après un appel lui disant que la somme a été déposée. Si elle a la curiosité de se renseigner, elle apprend que le 19 av. de Chailly correspond à une pizzeria à domicile, fermée à ce moment-là (et qui n'a rien à voir avec la pizzeria de Matteo ; c'est une pure coïncidence uniquement destinée à créer une fausse piste).

- Quand Melinda prévient son correspondant anonyme que l'argent a été déposé, elle reçoit quelques minutes après une série de photos où l'on voit que la maîtresse était Lorraine.

Fin de partie

La mort de Marc, si elle survient, marque la fin de la partie. Sinon, quand l'organisateur juge le moment venu, il annonce par la voix de l'agent Longtarin qu'un inspecteur arrive enfin, qui va procéder aux interrogatoires. Faites alors remplir une Fiche réponse à chaque joueur, avant de leur distribuer *Le fin mot de l'histoire*. Dépouillez les réponses pendant qu'ils le découvrent, pour désigner le meilleur enquêteur et le meilleur comédien de la soirée.

Indices

Dans les textes qui suivent, seules les parties *en italique* doivent être lues aux joueurs. Les autres sont des indications pour l'organisateur. Les termes suivis d'un astérisque (*) renvoient à l'une des images regroupées dans le document « Objets ». Sauf mention contraire, les indices sont découverts par les joueurs dans l'ordre de leur numérotation.

Informatique

Quelques indices demandent la compétence « Informatique » pour être accessible, mais peuvent en plus nécessiter une réelle connaissance de ce domaine pour être compris. Pour utiliser l'indice 1.2, il faut ainsi savoir que :

- dans un réseau d'ordinateurs, chaque machine est identifiée par un numéro unique qu'on appelle « adresse IP », généralement constituée d'une suite de 4 nombres compris entre 0 et 255.
- cette adresse étant peu lisible et mémorisable par les utilisateurs humains, on associe à chacune un nom. Cette correspondance est définie dans un fichier appelé fichier « hosts ».

Indices de fouille

Pour accéder à une **salle verrouillée**, un joueur doit en détenir la clé. À défaut, et s'il en a la capacité, il peut crocheter la serrure pour 1 PA en plus. Dans ce cas, il peut la refermer pour 1 autre PA en ressortant. Sinon, la salle reste ouverte.

Dans les salles accessibles **par badge**, le personnage doit avoir un badge sur lui pour entrer. Il n'est pas possible de les crocheter. Notez quels badges sont utilisés et à quels moments au cours du jeu, pour répondre à un personnage qui consulterait le journal des accès sur le serveur, en salle informatique.

1. Salle serveurs

Salle verrouillée – 2 PA

Le joueur peut consulter le serveur des badges en premier, s'il le demande explicitement.

1. Serveur principal

Vous trouvez une clé USB enfichée dans l'un des ports du serveur principal.*

Cette clé (noire) contient le virus programmé par Laurence. Si la clé est enlevée puis remise, un dialogue s'affiche automatiquement, annonçant « *Software already installed. Uninstall ? Yes/No* ». Si on répond « Yes », en quelques secondes, le programme est désinstallé. Si on enfiche la clé une fois de plus, un dialogue propose d'installer le programme.

Le joueur ayant une compétence informatique peut dépenser 1 PA de plus pour découvrir que la clé contient un fichier auto-exécutable, impossible à identifier d'emblée, et rien d'autre.

2. Serveur principal - Compétence informatique requise (+1 PA)

Vous relevez le contenu du fichier « hosts » du serveur.*

Ce fichier permet de rattacher l'adresse IP figurant sur l'indice Fouille.7.1 à un nom d'ordinateur.

3. Serveur des accès sécurisés (badges) - Compétence informatique requise (+1 PA)

En consultant le journal des accès vous remarquez que le badge n° 3 a été utilisé tard hier soir, et tôt ce matin.

Le joueur peut poser des questions sur d'autres accès. Pour 1 PA de plus, il peut effacer tout ou partie des informations de ce journal.

2. Laboratoire

Accès par badge bleu – 2 PA

Attention, seuls les badges bleus fonctionnent ici. Le badge vert (visiteur) est inopérant.

1. *Dans le tiroir de Laurence, vous trouvez une clé* USB.*
Cette clé (bleue) contient les fichiers que Laurence a dérobés. Le joueur ayant une compétence informatique peut dépenser 1 PA de plus pour y découvrir plusieurs documents confidentiels de la société.
2. *Dans le tiroir où se rangent les seringues, vous remarquez un emplacement vide dans le compartiment des grosses seringues en verre.*
3. Sur l'unité de production - Compétence informatique requise (+1 PA)
Vos notez qu'une puce est insérée dans la fente libellée « DNA chip » et sur l'écran de contrôle, vous trouvez un message.*
La possibilité d'emporter cet indice est laissée à l'appréciation de l'organisateur.

3. Bureau de Steph

2 PA

Le joueur peut trouver la clé (indice 3) en premier s'il la cherche explicitement.

1. *À l'intérieur du sous-main, vous trouvez une carte de visite*.*
Il s'agit de la carte du privé embauché par Steph. Son bureau est situé en face de la pizzeria où Melinda doit faire déposer l'argent si elle répond à son SMS, puisque c'est ce détective qui l'a contactée elle aussi.
2. *Au pied du bureau côté « visiteur », vous trouvez une photo.*
Il s'agit d'une photo de Karen, la mère de Marc Sugarmount, découpée dans le trombinoscope de l'Université de Genève de 1985, et tombée de la poche de Marc lors de son entretien d'embauche.
3. *Dans un tiroir du bureau, vous trouvez une clé*.*
Il s'agit de la clé de la salle serveur.

5. Bureau de Jeff

2 PA

1. *Sur une chaise poussée dans un coin du bureau, vous trouvez une boîte de pizzeria à domicile. Elle contient encore sa pizza, intacte et froide, et même un peu moisie.*

6. Sanitaires

1 PA

1. *Dans la poubelle, vous trouvez un sachet* d'huile pimentée vide. Il semble n'avoir jamais contenu d'huile, mais plutôt une sorte de poudre blanche.*
2. *Vous remarquez une aiguille* métallique coincée entre les poils de la balayette.*

7. Bureau de Guillaume

2 PA

1. *Tombée sous la chaise du bureau, vous trouvez une feuille* de papier.*
Il s'agit du rapport du logiciel espion installé par Guillaume sur le poste de Laurence, qui liste les documents qu'elle a détournés dernièrement. Il est tombé de la chemise glissée sous le clavier, laissant un coin agrafé sur l'indice n° 3.
2. *Vous remarquez que Guillaume a cessé de renseigner son agenda* depuis 3 semaines.*
3. *Dans une chemise glissée sous le clavier de l'ordinateur, vous trouvez un article imprimé depuis un site internet.*
Il s'agit d'une page du site de « Schweizer Gesundheit », avec la photo de Lucien. Un coin déchiré de l'indice n° 1 est resté agrafé.
4. *Enfoui au fond d'un tiroir du bureau, vous trouvez un téléphone* portable éteint. Il demande un PIN si on l'allume.*
Le PIN est « 1104 », date de création de Robotics. Si on le saisit, on n'y trouve trace que d'un seul correspondant, dont les derniers SMS* arrivent alors. Si on appelle le numéro qui les a envoyés, la poche de Lorraine vibre. Informez-en la joueuse, le cas échéant.

8. Salle de pause

2 PA

Les indices n° 4 et 5 (badge et clé de voiture) peuvent être donnés directement à un personnage qui les cherche explicitement.

1. *Dans le portefeuille de Marc, vous trouvez un avis* de décès.*
Il s'agit de l'acte de décès de Karen Sugarmount, la mère de Marc.
2. *Dans le sac à main de Jade, vous trouvez un revolver*. Chargé.*

3. Dans la poche intérieure du veston de Guillaume, vous trouvez un billet* d'avion.
4. À la ceinture de Guillaume, vous trouvez son badge* d'accès.
5. Dans une poche de Guillaume, vous trouvez une clé* de voiture (noire à 3 boutons).

10. Stock

Salle verrouillée – 1 PA

1. Dans une boîte cachée en haut d'une étagère, vous trouvez une réserve de jetons* de poker portant l'inscription « TEXAS ».

11. Bureau de Jade

2 PA

L'indice n° 3 (badge) peut être donné directement à un personnage qui le cherche explicitement.

1. *Le fax contient encore le rapport* du dernier envoi de documents.*
Ces documents sont les 3 factures archivées dans le classeur vert, que le personnage peut consulter s'il le demande. La 4^e page est donc manquante : il s'agit de celle récupérée par Melinda en début de soirée.
2. *Au fond d'un tiroir, vous trouvez une note* manuscrite.*
Il s'agit du message anonyme laissé dans le courrier de Jade pour lui rappeler Tony Boum-Boum.
3. *Dans un tiroir du bureau, vous trouvez un badge* « visiteur ».*
Ce badge ouvre les portes du bâtiment mais pas celles du laboratoire.

12. Parking

Accès par badge – 3 PA

Sans badge, le personnage peut se faire ouvrir manuellement le sas, grâce au bouton de commande situé dans le bureau de Jade. **Les voitures, elles, sont verrouillées**, mais elles peuvent être crochétées (coût 1 PA, + 1 PA pour refermer) ou ouvertes avec la clé adaptée.

1. Voiture de Lorraine (clé rose)
Dans la boîte à gants, vous trouvez un test de grossesse.*
Le test est positif mais le joueur doit le découvrir par lui-même.
2. Voiture de Jeff (clé noire à 2 boutons)
Tombé sous un siège, vous trouvez un sachet d'huile pimentée.*
S'il ouvre le sachet, le joueur découvre qu'il ne contient pas d'huile, mais une poudre blanche.
3. Voiture de Guillaume (clé noire à 3 boutons)
Dans le vide-poche, vous trouvez un courrier du Pr Léon Weissenberg.*
4. Voiture de Marc (clé bleue)
Abandonné sur le siège passager, vous trouvez un numéro de la revue interne de WHC, ouverte sur un article parlant de Robiotics.*
Cet indice peut être consulté par la vitre de la voiture, mais ne peut être emmené qu'en ouvrant la voiture.

Indices de poche

Lorsqu'un joueur vous dit vouloir faire les poches d'un personnage, assurez-vous qu'il en a l'aptitude, faites-lui payer les 2 PA requis et demandez-lui qui est sa victime et s'il cherche un objet précis ou non. Donnez-lui alors un « Point Surprise » à glisser dans l'une des poches la personne visée.

Quand le joueur vous annonce qu'il a mené sa mission à bien, convoquez la victime pour vous assurer qu'elle a effectivement le Point Surprise sur elle. Si l'objet du larcin est un objet qu'elle a réellement en poche, elle doit vous le remettre. Sinon, annoncez-lui simplement ce qu'elle s'est fait voler. Remettez ensuite discrètement au pickpocket le fruit de son vol, dès que l'occasion se présente.

Un personnage ne peut bien sûr se faire voler que des choses qu'il possède. Ainsi, s'il s'est déjà fait voler un objet, on ne peut plus lui prendre, et à l'inverse, s'il en a volé un, il peut à son tour se le faire dérober.

Les cartes d'identité et badges peuvent être trouvés directement (sans respecter l'ordre des indices) si le pickpocket vous déclare explicitement les chercher.

1. Lorraine

2 PA

1. *Vous trouvez un téléphone* portable.*

Il s'agit du téléphone avec lequel Lorraine communiquait avec Guillaume. Il est allumé mais demande un PIN. Si on rentre le bon code (1974, son année de naissance), on trouve les derniers SMS* qu'elle a échangés avec lui. Si on appelle le seul numéro connu de l'appareil, le téléphone de Guillaume sonne, si tant est qu'il ait été allumé auparavant.

2. *Vous trouvez une clé* de voiture (rose).*
3. *Vous trouvez la carte* d'identité de Lorraine.*

2. Jade

2 PA

1. *Vous trouvez une clé*.*

Il s'agit de la clé qui ouvre le stock.

2. *Vous trouvez la carte* d'identité de Jade.*
3. *Vous trouvez un badge*.*

3. Marc

2 PA

1. *Vous trouvez un sachet* de poudre blanche.*

Il s'agit du sachet trouvé dans le sac de Lorraine.

2. *Vous trouvez une clé* de voiture (bleue).*
3. *Vous trouvez la carte d'identité de Marc.*

4. Jeff

2 PA

1. *Vous trouvez une clé* de voiture (noire à 2 boutons).*
2. *Vous trouvez la carte* d'identité de Jeff.*
3. *Vous trouvez un badge*.*

5. Melinda

2 PA

1. *Vous trouvez une feuille* de papier pliée à la hâte.*

Il s'agit de la page du contrat d'assurance-vie, qui a été faxée et archivée avec les factures du cocktail.

2. *Vous trouvez la carte* d'identité de Melinda.*

6. Laurence

2 PA

1. *Vous trouvez la carte* d'identité de Laurence.*
2. *Vous trouvez un badge*.*

7. Steph

2 PA

1. *Vous trouvez la carte* d'identité de Steph.*
2. *Vous trouvez un badge*.*

Indices téléphoniques

Lorsqu'un joueur vous annonce qu'il veut appeler son contact, demandez-lui les 2 PA nécessaires puis jouez la conversation téléphonique avec lui. Le joueur ne peut poser des questions que un seul sujet ou personnage ; sauf à payer 2 PA à chaque fois. Si la question porte sur un personnage dont le contact ne sait rien, les PA sont perdus.

Appel à Matteo (Jeff)

2 PA

Attention, Matteo travaille pour Tony Boum-Boum mais il ne donne jamais le nom de son patron.

- À propos de livrer de la coke ce soir

Quoi ? Non mais tu es sérieux, Jeff ? Tu veux que je te livre alors qu'un flic surveille ta boîte ? Non mais tu es complètement dingue, c'est hors de question !

Si le joueur argumente et insiste, l'organisateur peut lui accorder une livraison sur le parking, au prix d'une fouille du parking (3 PA) et d'une longue discussion avec l'agent Longtarin pour endormir ses suspicions (après tout, pourquoi se faire livrer une pizza quand on a tout un buffet à disposition !?)

- À propos de Jade

Jade Corset ? Oui, c'est un nom qui me dit quelque chose. Ah oui ! Je l'ai suivie pour mon

patron, un soir, à la sortie du « Texas », le club de jeu. Il voulait savoir son nom et ce qu'elle faisait dans la vie. Je ne sais pas si elle lui doit du blé ou quoi, mais il semblait furieux contre elle et à mon avis, il la tient dans le creux de sa main, à présent.

- À propos de Steph ou de Lorraine
Les Boulots, tu parles d'un couple ! C'est « je t'aime moi non plus » ! Elle le trompe et lui, il la fait suivre. Je le sais par un cousin détective privé, qui a été embauché par Monsieur.

Appel à Mère (Melinda)

2 PA

- À propos de Jade
Jade Corset, en voilà une petite qui fait bien son travail, sérieuse et tout ! Elle me faxe toutes les factures en temps et en heure, même si elle trouve que c'est une perte de temps. Mais j'ai raison de lui demander ça, ça me permet de garder un œil sur les dépenses. Tiens, par exemple, il faudra que je lui demande ce que c'est que cette société « Pro Conseil », qui nous facture 1500 francs suisses chaque mois depuis 6 mois.
- À propos de Jeff
Jeff ? J'ai beau ne l'avoir rencontré qu'une fois ou deux, je ne l'aime pas. Tu sais, je n'ai jamais osé t'en parler, mais à ton mariage, il est resté enfermé dans les toilettes pendant presque une heure, à y faire Dieu sait quoi. J'ai dû tambouriner à la porte pour qu'il libère les lieux et quand il en est sorti, il était surexcité !
- À propos du Pr. Weissenberg
Mais voyons, ma fille, quelle question... Léon Weissenberg est l'un des plus grands oncologues suisses, tout le monde sait ça !

Appel à Tony Boum-Boum (Jade)

2 PA

- À propos de Robiotics ou de drogue.
Décidément c'est une drôle de boîte, là où tu bosses. Entre toi qui joue et je ne sais lequel de tes collègues qui sniffe, tu peux dire que c'est un sacré nid d'accros ! Oui, oui, j'ai un gars qui livre régulièrement de la coke là-bas. Mais je ne sais pas à qui précisément. Tu veux que je me renseigne ? Je te dois bien ça, tu travailles si bien pour moi !
Tony peut rappeler avec le nom du « client » (Jeff), sous 20 minutes, pour 1 PA de plus.
- À propos de Melinda ou de la famille De France
De France... Melinda De France... Ah oui, ceux des champagnes ! Je les aime bien, ceux-là ; ils m'ont fait faire une super affaire ! Ils doivent être dans la panade côté fric, parce que cet été, ils ont bradé leur villa de Marrakech. Du coup, maintenant, j'ai une garçonnière de 250 m² avec piscine, avec vue sur la médina. C'est pratique pour le business !

Appel à Lucien (Laurence)

2 PA

- À propos du Pr. Weissenberg
Mais voyons, ma chérie, quelle question... Léon Weissenberg est l'un des plus grands oncologues suisses, tout le monde sait ça !
- A propos de Guillaume Portes ou Lorraine Boulots
C'est marrant que tu m'en parles, parce que mon patron vient juste de me raconter qu'il a vu Lorraine et Guillaume s'engueuler mercredi midi dernier, devant le restaurant le plus chic de Lausanne. Il était trop loin pour entendre ce qui se racontait, mais il lui a semblé que c'est elle, surtout, qui était furieuse. Lui, il a fini par la planter là et partir sans se retourner.

Points Action

Point
Action

Point
Action

Point
Action

Point
Action

Point
Action

Point
Action

Point
Action

Point
Action

Point
Action

Point
Action

Fiche-réponse

Robiotics

Joueur / Personnage :

Quelle annonce voulait faire Guillaume ce soir ? 1 pt

Qui a tué Guillaume ? 1 pt

Comment ? 1 pt

Pourquoi ? 1 pt

Quel(s) secret(s) avez-vous découvert ? 1 pt par secret

Pensez-vous avoir atteint votre objectif personnel ? 2 pts

Qui a le mieux interprété son rôle durant la partie ?

Le fin mot de l'histoire

Voilà, les jeux sont faits ! Vous avez découvert, ou pas, la vérité sur les sordides circonstances qui ont mené à la mort légèrement prématurée de Guillaume Portes. Pourquoi « légèrement » ? Le mieux, pour vous l'expliquer, est peut-être de vous raconter son histoire, telle qu'il l'a vécue. Vous découvrirez ce qu'il comptait annoncer ce soir, et pourquoi il s'apprêtait à renvoyer Laurence. Cependant, parce qu'il ne savait pas tout, l'histoire de Guillaume n'explique pas, par exemple, comment Jeff est devenu accro à la coke voici des années, ni pourquoi Jade détourne depuis 6 mois de l'argent de la société avec de fausses factures.

Guillaume ignorait également que quelques heures avant sa mort, sa femme lui avait fait signer un contrat d'assurance-vie colossal. Il n'a jamais su non plus, qu'il collectionnait un peu trop les conquêtes féminines pour ne pas laisser germer quelques brins d'ADN, de-ci de-là. Dans le ventre de Lorraine, dernièrement, ou dans celui d'une certaine Karen Sugarmount, 30 ans plus tôt. Et il n'imaginait surtout pas que Steph allait détourner les nanobots de Robiotics pour tuer l'amant de sa femme. Parce que oui, c'est lui le coupable.

Toutes ces histoires, les histoires de vos personnages, c'est vous qui les connaissez. Prenez le temps de vous les raconter, et d'expliquer les craintes et les motivations qui vous ont animés durant la soirée. Laissez donc votre personnage soulager sa conscience, avant de redevenir vous-même.

Histoire de Guillaume Portes

Vous êtes né le 28 octobre 1963 à Vevey et vous avez deux passions dans la vie : les sciences exactes et la plus inexacte des sciences : la femme. Les deux vous ont plutôt réussi ! Du moins jusqu'à ce soir...

Vous avez obtenu votre certificat de fin d'études secondaires haut la main, en 1981, et à la rentrée suivante, vous êtes parti étudier les sciences physiques à l'Université de Genève. Dès votre arrivée sur le campus, vous avez repéré les lieux, à savoir des endroits aussi stratégiques que la cafétéria, le cinéma ou le vestiaire des filles.

Vous vous êtes retrouvé à partager une coloc' avec Jean-François Bécots, un étudiant en biologie, français et pourtant sympathique, que vous avez aussitôt surnommé Jeff. Vous avez espéré un moment qu'il serait la petite touche exotique qui rabattrait les filles vers vous, mais il s'intéressait peu à la gent féminine. Ayant moins de facilités que vous pour les études, il se concentrait essentiellement sur ses cours, affichant une capacité de travail quasi surnaturelle à vos yeux. Vous avez malgré tout partagé vos huit années de fac avec lui, et une grande et belle amitié est née entre vous.

Une fois diplômés, lui en microbiologie et vous en physique nucléaire, vous vous êtes un peu perdus de vue. Il est retourné en France, à Paris, où il a décroché un poste dans l'agro-alimentaire, pendant que vous intégriez un laboratoire de recherche fondamentale à l'Université de Lausanne, tout en continuant à faire du rentre-dedans à la plupart des filles jeunes et jolies que vous pouviez croiser.

Un jour, cependant, c'est l'une d'elle qui vous est rentrée dedans. Littéralement. C'était le 24 décembre 1992, et vous veniez de descendre une piste noire à Gstaad (il faut quand même avouer que c'est dans les milieux huppés que les jolies filles sont les plus faciles, et inversement) quand vous avez entendu un cri derrière vous. Une voix féminine, qui hurlait quelque chose du genre « Oh-putain-oh-putain-oh-putain ! » Vous ne gardez qu'un souvenir assez confus de la suite, mais vous vous êtes réveillé dans une chambre d'hôpital avec deux côtes cassées et une épaule luxée. Une inconnue vous regardait, l'air coupable. Elle a dit être désolée et Melinda, ce qui vous a fait rire, ce qui vous a fait mal.

Melinda était un peu plus âgée et nettement plus riche que vous. Avec son frère, elle était à la tête du célèbre domaine De France, grand nom du champagne français, dont elle avait doublé le chiffre d'affaire en 10 ans. Pour la première fois depuis longtemps, peut-être même pour la première fois de votre vie, une femme venait à vous, et non l'inverse. Vous avez trouvé cette sensation plutôt agréable

et vous vous êtes laissé séduire tant par sa forte personnalité que par son compte en banque. Un an et demi après, le 18 juin 1994, vous l'épousiez, au grand dam de ses parents, des snobinards coincés qui ne vous trouvaient pas à la hauteur de leurs espérances pour leur fille.

Votre femme croyait en vous, et elle a rapidement investi des sommes assez importantes dans vos recherches. Vous travailliez sur la résonance magnétique nucléaire, déjà utilisée pour l'imagerie médicale, mais dont vous sentiez qu'on pouvait faire autre chose. Et vous avez effectivement mis au point une technique permettant d'identifier la composition de n'importe quelle molécule, en reconnaissant individuellement ses atomes. Le 17 novembre 2010, vous avez publié un article faisant l'état de vos travaux. Ce papier vous a procuré une notoriété qui n'a certes pas dépassé les milieux scientifiques, mais a été déterminante dans votre vie : non seulement vos beaux-parents se sont mis à vous trouver fréquentable, mais vous avez aussi et surtout été approché par Worldwide Health Care, le grand groupe mondial de recherche médicale, pour une mise en application pratique et révolutionnaire de votre invention. Leur intention était de fabriquer des nanobots basés sur votre technologie, afin qu'il reconnaissent l'ADN mutant des cellules cancéreuses et les détruisent *in vivo*.

Cette idée vous a tout de suite emballé. La recherche fondamentale est une chose, écrire son nom au panthéon des bienfaiteurs de l'humanité en est une autre. L'image de votre vieux copain Jeff vous est revenue en tête et vous l'avez aussitôt appelé pour lui proposer de partager l'aventure avec vous, ce qu'il n'a pas tardé à accepter. Il vous a dégoté un informaticien brillant et enthousiaste, en la personne de Steph Boulots, un ami d'enfance de son jeune frère. C'est ainsi qu'est née Robiotics, le 11 avril 2011, startup dont vous et vos deux associés détenez chacun un tiers du capital. Votre société est liée par un accord d'exclusivité commerciale à WHC, qui s'est engagé à financer généreusement vos travaux durant plusieurs années.

Après 2 années d'activité intense, les premier prototypes de nanobots ont été livrés et vous avez embauché des collaborateurs supplémentaires : Jade Corset, la secrétaire, et surtout Laurence Page, la roboticienne. Très vite, cette dernière a fait des merveilles, en améliorant à peu près toutes les performances des nanobots : elle les a rendus plus rapides, plus fiables, plus économes, et même plus petits, ce qui leur permet de se glisser dans les plus petits capillaires.

Tout dernièrement, votre partenaire commercial a annoncé le prochain début des tests sur l'être humain. Pour faire face au surcroît de travail qui va en découler, vous avez embauché Marc Sugarmount, un jeune informaticien suisse ayant travaillé au siège de WHC, à Dallas. Il ne doit prendre ses fonctions qu'en début de semaine prochaine, mais vous lui avez proposé de venir au cocktail que vous organisez ce vendredi, pour célébrer cette nouvelle étape dans les travaux de Robiotics. Ce sera pour lui l'occasion de faire connaissance avec ses nouveaux collègues et leurs conjoints.

Côté professionnel, votre avenir ressemble donc à une longue et belle ligne droite vers le succès et la gloire. Côté sentimental, c'est... nettement plus compliqué.

Votre rencontre avec Melinda vous avait mis un peu de plomb dans la tête et depuis, vous n'aviez plus d'aventures (ou, disons, seulement quand les conditions étaient réunies pour écarter tout risque). Vous étiez bien trop conscient de tout ce que vous auriez à perdre en cas de divorce. Mais quelques mois après la création de Robiotics, vous avez fait la connaissance de Lorraine, la femme de Steph Boulots, et tout s'est compliqué. Une irrésistible alchimie s'est instantanément installée entre vous : vous avez eu un méchant coup de foudre l'un pour l'autre.

Vous êtes rapidement devenus amants. L'insouciance presque enfantine de Lorraine, son côté artiste et bohème, tout contraste tellement avec le sérieux pragmatique de Melinda. Tous les mercredis après-midi, vous vous retrouvez à l'hôtel et vous passez de longues heures à rire ou à faire l'amour ; souvent les deux en même temps. Vous arrivez parfois à vous échapper tout un week-end, et alors vous l'emmenez dans des endroits chics et élégants. En restant discrets (en ne communiquant par exemple que par téléphones prépayés, bien cachés de vos conjoints), vous avez réussi à garder votre relation secrète depuis presque 4 ans. Mais Lorraine, de plus en plus souvent, vous dit que cette situation lui pèse et qu'elle veut vivre son amour pour vous au grand jour. Vous donneriez père et

mère pour accéder à sa demande, mais vous savez que vous ne pouvez pas vous permettre de quitter Melinda tant que le projet Robiotics est en cours. Alors vous lui demandez d'être patiente.

Vous vous étiez donné encore 3 ans pour aller au bout de vos recherches, en espérant que Lorraine accepterait d'attendre aussi longtemps. Malheureusement, depuis quinze jours, vous savez que rien ne se passera ainsi, finalement.

Le Pr. Léon Weissenberg, chez qui votre médecin vous avait envoyé, vous a fait part d'une très mauvaise nouvelle : vous allez mourir. Et comble de l'ironie, c'est un cancer du pancréas qui vous ronge, à un stade tellement avancé que même s'ils étaient complètement au point, vos petits robots magiques ne pourraient rien pour vous. C'est d'autant plus déconcertant que vous ne vous sentez pas vraiment malade, tout juste un peu fatigué. En apprenant cette nouvelle, vous avez longuement réfléchi à la meilleure manière d'organiser le peu d'avenir qu'il vous restait. Un moment, vous avez pensé tout plaquer et vous enfuir avec Lorraine, mais vous avez vite renoncé. Que deviendrait-elle, après votre décès, elle qui a tant besoin que quelqu'un veille sur elle et ses besoins financiers ? Vous avez aussi envisagé de lui offrir vos parts de Robiotics et vos brevets, mais vous avez craint que son mari, comprenant alors vos sentiments pour elle, soit capable de la ruiner en sabordant la société. Non, il valait mieux que Steph continue à lui offrir lui-même le train de vie dont elle a besoin.

Lundi dernier, vous avez donc arrêté votre décision. C'est à Steph que vous allez tout laisser, et vous allez rompre avec Lorraine, pour qu'elle reste à ses côtés. Vous ne lui avouerez rien de votre état, car vous la savez capable de compromettre son avenir en faisant une bêtise romantique, comme quitter son mari pour être à vos côtés durant vos derniers instants. Mieux vaut qu'elle souffre un bon coup maintenant, plutôt que regretter tout le reste de sa vie de vous avoir aimé.

Mardi, vous avez annoncé à vos associés que vous quittiez le navire et que vous laissiez vos parts et vos brevets à Steph. Vous n'avez répondu à aucune de leurs questions. Jeff a été visiblement blessé par ce qu'il doit considérer comme une trahison de votre part, mais c'est le prix de l'avenir de Lorraine. Vous leur avez demandé de garder le secret sur votre décision, en leur expliquant que vous en feriez l'annonce au cours du cocktail de vendredi soir. Depuis, Jeff vous fait ostensiblement la tête.

Mercredi midi, vous avez sans doute vécu le pire moment de votre vie, quand avez annoncé à Lorraine que tout était fini entre vous. Vous aviez prévu de lui faire une dernière fois l'amour, et de lui annoncer la chose en douceur, mais vous n'avez pas pu. Quand elle a été en face de vous, vous n'avez été capable que de lui lancer crûment votre décision au visage, avant de fuir lâchement. Vous avez éteint votre téléphone secret. Sur l'autre, le téléphone « officiel », vous avez reçu un SMS de Lorraine, que vous avez supprimé sans même le lire, avant de bloquer son numéro. De retour à Robiotics, vous avez enfoui le prépayé sous une pile de papiers, dans un tiroir de votre bureau. Vous avez eu la sensation d'enterrer un proche et vous avez pleuré amèrement.

Une fois repris votre self-control, vous avez convoqué Laurence Page pour régler une affaire pénible, que vous ne vouliez pas laisser en héritage à vos associés. Au début du mois, sur un site d'information locale, vous étiez tombé sur un article qui évoquait Schweizer Gesundheit, un laboratoire suisse, concurrent direct de WHC. Il y avait une photo de son PDG, et en arrière-plan, très reconnaissable, on voyait Lucien, le mari de Laurence, en plein travail. Surpris qu'elle n'ait jamais évoqué avec vous ce possible conflit d'intérêt, vous avez commencé à la surveiller en installant un logiciel espion sur son ordinateur et vous avez dû vous rendre à l'évidence : Laurence volait des informations et les compilait dans des dossiers qu'elle emportait sur clé USB ! Quand elle a été devant vous, vous lui avez appris que vous étiez au courant de ses activités. Prise au dépourvu, elle a peine cherché à nier, pour rapidement se murer dans un silence coupable. Vous avez ajouté qu'elle avait le reste de la semaine pour produire un état précis de ses travaux et se préparer à reconnaître ses torts devant toute l'équipe, au cours de la soirée de vendredi, avant de quitter définitivement la société. C'était finalement bien peu de choses comparé au procès que vous lui auriez fait si elle n'avait pas eu d'aussi bons états de service. Vous avez ajouté que son mari, lui, ne serait évidemment pas le bienvenu vendredi soir.

En rentrant à la maison, vous avez annoncé la soirée du sur-lendemain à Melinda, qui vous a proposé

de s'occuper des préparatifs. Vous avez été un peu étonné de ce soudain élan de serviabilité, mais ça vous arrangeait alors vous avez accepté.

Nous voilà vendredi et ce matin, faute d'avoir pu le faire avant, vous avez convié Jade Corset à la réception de ce soir. Elle a eu l'air d'hésiter mais vous avez insisté, alors elle s'est laissé convaincre. Vous êtes ensuite allé dans votre bureau, pour programmer des ordres bancaires afin que dès le lendemain matin, tous vos biens en rapport avec Robiotics soient transférés à Steph. Vous avez été interrompu dans vos activités par l'arrivée de Melinda, qui apportait les boissons et les collations pour le cocktail. Heureusement, elle vous a rapidement laissé tranquille, après vous avoir fait contre-signer les factures, que vous avez ensuite données à Jade pour qu'elle les faxe à la compta puis les archive. Utiliser un fax en 2015 ! C'était bien une idée de votre comptable de belle-mère, qui occupait sa retraite en gérant gracieusement les comptes de la société... Vieille bique !

Vous avez ensuite réservé un vol pour le Tibet, un pays dont la dimension spirituelle vous semblait adaptée au grand saut dans l'au-delà. Vous espériez avoir le temps d'y mourir paisiblement avant qu'on vous retrouve. Départ, cette nuit, 23:04, depuis l'aéroport de Genève. Vous avez passé le reste de la journée à gérer les affaires courantes et à préparer votre petit discours d'adieu.

À 19:00, tout le monde est là. Laurence est pâle, visiblement anxieuse. Jeff et Steph ont leur tête des mauvais jours. Contre toute attente, Lorraine est venue. Elle vous lance régulièrement un regard assassin. Melinda joue son rôle de parfaite épouse et distribue les petits fours en minaudant. Marc Sugarmount essaie de discuter avec Jade Corset mais celle-ci a l'air absorbée par d'autres pensées.

Devant tout ce petit monde réuni, vous faites sauter le bouchon d'un magnum de champagne (du *De France*, bien entendu) et vous portez un toast : « À Robiotics ! » Puis vous descendez votre flûte, imité par les autres, avant de vous resservir et d'entamer votre discours où vous confirmez le début des tests sur l'être humain chez WHC . Entre deux phrases, vous avalez une gorgée de champagne de travers et une quinte de toux vous empêche de continuer. Vous arrivez à tant bien que mal à expliquer à Marc que vous lui laissez le soin de se présenter, et vous allez chercher une seconde bouteille au frigo, dans la salle de pause, « pour faire passer ». Alors que vous sortez, le jeune homme rougit, intimidé, mais finit par se lancer.

Vous n'avez pas le temps de revenir dans le hall que vous sentez soudain votre estomac se contracter douloureusement, puis vos poumons vous brûler. Vous vous mettez à tousser, à transpirer. Vous essayez d'appeler mais une terrible quinte de toux vous coupe le souffle. Vous sortez un mouchoir de votre poche pour tousser dedans et vous découvrez que vous crachez du sang.

Alertés par le bruit, tous les convives se pressent à présent à l'entrée de la salle. Vous leur lancez un regard d'incompréhension en vous disant que non, la maladie ne peut pas vous emporter déjà, c'est forcément autre chose. Vous vous écroulez sans avoir pu prononcer un mot de plus.

Vous êtes mort.

Remerciements

Ce scénario n'a pu voir le jour que grâce à l'aide critique et pertinente de Colin, qui a lu et relu tous les documents pour les corriger et les enrichir de quelques très bonnes idées. Que mille pétales de roses parsèment le chemin de sa jeune vie .

Je tiens à remercier Jean, la plus française des anglaises, qui a bien voulu traduire l'article de WHC News bien mieux que je n'aurais pu le faire. God save the queen !

Je dois aussi exprimer toute ma reconnaissance à Isabelle, la fille qui m'accompagne si bien, et qui m'a laissé passer tant de soirées à « travailler mon scénario » plutôt qu'être à ses côtés. Promis, je vais me rattraper.

Mention spéciale pour mes fidèles compagnons de « murder », Fanny, Isabelle, Maud, Zabou, les deux Fred et Manu, qui ont brillamment essuyé les plâtres de cette histoire.

Les règles et le mode de fonctionnement de cette soirée enquête sont largement inspirés des parties publiées à la fin des années 1990 par SPSR, et qu'on peut trouver facilement sur le net. Grâce leur soit rendue pour les nombreuses heures de fun et de cogitation qu'ils m'ont fait connaître, que ce soit en tant que joueur ou en tant qu'organisateur.

Et puis aussi, merci à toi, le joueur ou l'organisateur qui a goûté à ce scénario. J'espère que tu a pris beaucoup de plaisir à le jouer ou le faire jouer. Je recevrai avec joie tes questions, tes critiques ou tes suggestions à l'adresse : jnmegoz@hotmail.fr.