

# Jeu mortel

Une murder co-écrit par :

Christophe Cayrel  
et  
Michael Menoret

Nombre de joueurs : 6  
Nombre de MJ : 1  
Durée : 3 à 4 heures.

Remerciements aux bêta-testeurs : Laurent, Damien, Maxime, Anaïs, Giacinto, Kevin

Tout adepte du dieu orthographe qui souhaitera sacrifier quelques heures de sa vie à ce dieux cruel en corrigeant ce scénario peut ajouter son nom ici.

Inspiré du film Jumanji

## Table des matières

Petit résumé de l'histoire.....	2
L'organisation de la murder.....	4
Fiches des personnages.....	7
Van Gaal « le chasseur ».....	8
Peter Smith « le survivant ».....	10
Eliana Polinsky « l'archère ».....	11
John Edward « le chimiste ».....	13
Georges Cavendish « Le paranoïaque ».....	14
Michael Brown « le dealer ».....	15
Première partie.....	16
Indices.....	16
Indices papier :.....	19
Plan de la maison.....	19
Deuxième partie.....	21
Lieux à visiter.....	21
Plan de la jungle.....	24
Listes des pouvoirs de chacun des personnages.....	25

### Petit résumé de l'histoire

Il y a 150 ans un chasseur du nom de Van Gaal trouve un jeu indigène bizarre dans la jungle. Il lance les dés et est absorbé par le jeu. Les autres membres de l'expédition s'aperçoivent de la disparition de Van Gaal et, ne le trouvant pas, ils ramènent le jeu en Europe. Van Gaal perd la mémoire et la raison. Le jeu le transforme et il devient le chasseur, une créature du jeu, qui est agressive et dont le but est de chasser les intrus.

Il y a 10 ans : Le jeu a atterri chez le vieux Peter Edward. Il accueille régulièrement son petit-fils (John Edward), le fils du voisin (Georges Cavendish), et un autre enfant du quartier (Peter Smith). John Edward découvre alors un coffre de pierres précieuses, mais il ne comprendra la valeur de cette découverte que quelques années plus tard. Peter Smith lui découvre le jeu, et lance les dés. Il est à son tour coincé par le jeu et ne pourra être libéré que par un autre joueur qui fera un double six. Sa disparition met en émoi le quartier.

Il y a 8 ans : John Edward qui n'allait plus chez son grand-père depuis 2 ans coupe les ponts définitivement.

Il y a 4 ans : Georges Cavendish hérite de la maison de ces parents et s'y installe (en fait il ne l'a jamais quitté). Il commence son lent voyage vers un état proche de la folie fait de délires paranoïaques et de pulsions sadiques.

Il y a 3 ans : John Edward commence à travailler pour la mafia en tant que fabricant de drogues synthétiques.

Il y a 1 an : Michael Brown, un dealer de la mafia est capturé après s'être fait balancer (mais pas par Edward, l'histoire est montée de façon qu'il puisse se poser la question quand même). Il est condamné à perpétuité, et commence à purger sa peine.

Il y a 6 mois : Le vieux Peter Edward fait appeler à Eliana Polansky une spécialiste en livre ancien pour expertiser sa bibliothèque. Celle-ci en fouillant dans le grenier découvre le jeu et s'y essaye. Elle fait la connaissance du chasseur qui tombe amoureux d'elle. Cela brise l'influence du jeu sur lui et il devient de moins en moins agressif. Avec l'aide du chasseur elle progresse beaucoup dans le jeu. Elle fait aussi la rencontre de Peter Smith.

Il y a 3 semaines : Une cargaison de drogue que John Edward devait remettre à la mafia est détruite

dans un accident de voiture, la mafia lui demande de rembourser. John se rappelant le trésor de son grand-père décide de lui rendre visite.

Il y a 1 semaine : Michael Brown s'évade de prison après avoir étranglé un balayeur et s'être fait passer pour lui.

Le matin même : Michael Brown tue un policier en pensant qu'il était à sa recherche il lui vole ces papiers avant de s'enfuir.

Vingt minutes avant : Eliana lance les dés. Elle fait un double six, libérant ainsi Peter. Peter va à la salle d'eau du vieux et se lave, se rase, se coupe les cheveux. Il est méconnaissable.

Trois minutes avant : Georges Cavendish dans son délire paranoïaque décide d'assassiner le vieux Peter Edward. Il verse du désherbant total, piqué dans le débarras, dans le verre du grand père. Puis va se cacher derrière le débarras (en se salissant). Il suit le vieux dans la maison mais se fait surprendre par John Edward qui arrive en voiture. Il se cache dans le placard, en ressortant il croise Michael Brown qui souhaite réquisitionner la voiture d'Edward en usant de sa nouvelle plaque de police. Les trois personnages se retrouvent dans le salon où le vieux Peter Edward gît mort empoisonné. Peter rentre juste derrière.

Deux minutes avant : Eliana libère le chasseur en résolvant l'énigme du jeu. (Celui-ci a son habit ensanglanté à cause du dépeçage d'un tigre, ça fait parti des fausses pistes). Elle le quitte 2 secondes puis ils descendent dans le salon où ils rejoignent tous les autres protagonistes.

# L'organisation de la murder

## 1) préparation

Avant de vous lancer, prenez le temps de lire les fiches de tous les personnages pour ne passer à côté de rien. Puis donnez les fiches à chacun de vos joueurs. Eliana et Van Gaal sont probablement les rôles les plus faciles. Evitez de les donner trop longtemps à l'avance pour que les joueurs n'aient pas la tentation d'échanger des informations sur leur personnage.

Le jour J, prévoyez entre trois et cinq heures pour la partie, une réserve de nourriture pour les coups de barre et la liste des accessoires : Une bouteille de désherbant, la lettre adressée au chimiste, le GPS, la carte magnétique, un paquet de dés (avec deux dés différenciés si possible), le couteau de cuisine (prenez un faux c'est plus prudent), la boîte en bois avec des pierres précieuses dedans (des faux bijoux peuvent faire l'affaire sinon des cotillons...), la lettre d'Eliana, le jeu (une grosse boîte de jeu de société fera l'affaire), l'arc, la carte de la jungle, l'article de vieux journal, l'épée rouillée, le fusil, la machette, la lance (prenez de fausses armes), la clef de la cabane de Van Gaal, le pistolet et l'insigne de police.

## 2) Briefing des joueurs

Une fois les joueurs arrivés, prenez les un par un pour répondre à leurs questions si nécessaire et leur donner six points d'action. Montrez à Van Gaal son fusil, donnez-lui les clefs de sa cabane. Montrez à Eliana l'arc, la carte, les dés, le jeu, sa lettre. Montrez à Peter le jeu. Montrez au chimiste le GPS et la lettre de menace de la mafia. Montrez au voisin la bouteille de désherbant total. Montrez à l'évadé la carte magnétique, donnez lui le pistolet et son insigne de police. Insistez un peu pour Eliana sur la nécessité de finir le jeu pour elle. Briefez Brown sur son rôle dans les premières minutes de jeux (cf infra). Tout est prêt ? Alors on commence.

## 3) Mise en scène et introduction

Posez un traversin par terre pour symboliser le mort. Mettez John Edward à côté. Cavendish et Brown ensemble d'un côté de la pièce. Peter légèrement derrière eux. De l'autre côté de la pièce Van Gaal et Eliana. Laissez Brown faire son rôle play. Il va devoir questionner rapidement les personnes sur leur raison d'être là et leur identité (Si elles n'arrivent pas à répondre, il ne doit pas trop insister, il y a des chances que le chasseur et Peter soit bien bloqués, il pourra réinterroger en privé). Puis il proposera de fouiller la baraque à la recherche d'indices.

## 4) première partie

Les joueurs pourront au choix examiner un personnage ou examiner une pièce. En théorie chaque indice doit être trouvé au moins une fois. Quand l'indice 1 d'une pièce est donné, passez au 2 pour la deuxième personne qui demandera la même pièce et ainsi de suite un indice récupéré ne peut plus être donné ainsi certains joueurs peuvent visiter des pièces vides (dommage).

Certains indices peuvent être récupérés mais les joueurs n'ont pas l'obligation de le récupérer. (attention vous devez tout de même distribuer l'arc et le couteau de cuisine sinon la deuxième partie ne sera pas jouable, donner la carte de la jungle est souhaitable mais pas indispensable).

Si les 6 points d'action ne suffisent pas vous pouvez en distribuer d'autres. Le but n'est pas de brider les joueurs mais d'équilibrer le nombre d'indices que chacun reçoit.

Gardez à l'esprit qu'Eliana doit trouver les dés et les lancer pour débloquent la deuxième partie, elle ne doit pas le faire trop vite (sauf gros coup de chance elle devrait mettre un peu de temps). En théorie avec ces pouvoirs et son allié (Van Gaal), vous ne devriez pas avoir à l'aider. Au pire des cas, si ça coince au bout de deux heures, donnez lui le nom de la personne qui a récupéré les dés (surtout si c'est Peter) et vous devriez passer rapidement à la deuxième partie.

## **5) deuxième partie.**

Lorsqu'Eliana lance les dés, interrompez la partie et annoncez leur qu'ils rentrent dans une deuxième partie. Lisez ce texte.

*Alors qu'Eliana lance les dés, la maison autour de vous se trouble, et apparaît alors une épaisse jungle. Une voie grave parle dans votre tête : « Pour survivre vous devrez collaborer pour trouver et amener les 4 idoles au plus proche du totem. Une fois ceci fait si vous voulez quitter la jungle vous devrez les disposer autour du totem. »*

Annoncez leur que les points d'action sont désormais inutiles et expliquez leur qu'ils se sentent forcé de collaborer du moins jusqu'à ce qu'ils aient retrouvé les quatre idoles et les aient amené au totem.

Sortez la carte de la jungle. Les joueurs vont devoir se déplacer dans la jungle pour visiter les lieux et rassembler les 4 idoles et les armes restantes.

Pour pouvoir se déplacer dans la jungle ils doivent se déplacer au moins par groupe de deux, avoir une arme et une personne disposant de la connaissance des lieux.

Les 6 armes sont la lance, le couteau de cuisine, l'arc, le fusil du chasseur, la machette, l'épée rouillée. (le pistolet n'étant pas chargé n'est pas une arme)

Peter, le chasseur, et la personne possédant la carte disposent de la connaissance des lieux.

Ne leur donnez pas les règles laissez-les les chercher.

Si une personne essaye de partir seule : expliquez lui qu'elle se sent opprimée par la jungle et que seul, le chemin lui semble trop dangereux.

Si un groupe essaye de partir sans la connaissance du terrain : expliquez qu'il se perd et est obligé de rebrousser chemin.

Si un groupe essaye de partir sans arme : Expliquez lui que sur le chemin il rencontre de dangereux prédateurs et que sans arme il est obligé de rebrousser chemin.

## **6) L'acte final**

Un peu avant l'acte final il faudra leur dire, qu'ils pourront bientôt vider leur querelles et attaquer la personne de leur choix.

L'acte final se déclenche lorsque les 6 personnes, avec les 5 armes et les 4 idoles, visitent le volcan des singes fous.

Chacun peut utiliser une fois son arme contre quelqu'un. Georges annonce la cible de son pouvoir (discrètement) puis les joueurs doivent annoncer leurs attaques en même temps. Toute personne désignée meurt (sauf Peter qui peut éviter une et une seule attaque). Puis le chasseur utilise sa deuxième attaque (si il est équipé). Les survivants peuvent piller le corps des morts mais ça doit être rapide (principalement pour le coffre de pierres précieuses).

Une fois le ménage fait quatre personnes sur les six (potentiellement encore en vie) doivent se désigner pour activer le retour dans le monde réelle. Si les quatre personnes ne sont pas trouvées tout le monde reste dans la jungle car les aventuriers n'ont pas le temps d'activer le totem avant l'arrivée de la lave sinon tout le monde (enfin les vivants uniquement) rentre dans le monde réel.

## **7) L'épilogue**

Le but est d'inventer une fin crédible pour chacun des personnages. Voici une petite aide pour un résultat plus crédible, mais rien ne vous empêche de broder selon les personnages et les aides qu'ils s'apportent.

Si ils reviennent dans le monde réel, chacun des joueurs (même les morts) doit donner son avis sur l'identité du meurtrier et voir si ils ont compris des choses sur l'identité des personnes (surtout pour Michael Brown). Au besoin procédez à un vote. Considérez que la position de la majorité est la position des autorités. Si il n'y a pas de majorité claire considérez que les autorités n'ont pas trouvé le meurtrier ou n'ont pas de preuves suffisantes. Envoyez le meurtrier présumé en taule pour le restant de ces jours. Puis passez aux événements suivant pour l'épilogue pour chacun des personnages survivants.

Si ils ne reviennent pas dans le monde réel, la découverte du meurtrier n'a aucune importance, passez directement aux événements suivant pour l'épilogue pour chacun des personnages survivants.

### Van Gaal « le chasseur »

Si il reste dans le Jumanji avec Eliana vivante : Bravo vous avez accompli votre rêve et vous vous associez avec la femme de vos rêves pour devenir les deux meilleurs chasseurs de la jungle pour l'éternité. (le cas échéant) Seul ombre au tableau Peter n'est pas encore mort, mais il ne pourra vous échapper éternellement.

Si il reste dans le Jumanji avec Eliana morte : Vous êtes retourné à votre vie tranquille dans la jungle, faite de longues parties de chasses. Malheureusement Eliana, la créature qui avait ensorcelé vos sens n'a pas survécu à l'aventure mais vous finirez pour l'oublier. (le cas échéant) Peter n'est pas encore mort, mais il ne pourra vous échapper éternellement.

Si il revient dans le monde réel avec Eliana vivante : Vous avez malheureusement quittez définitivement votre jungle sans possibilité d'y retourner. Eliana cherchera à vous aider un premier temps mais devant votre abatement, elle vous offrira la possibilité de retrouver une autre jungle où vous vivrez seul en tant que braconnier jusqu'à la fin de vos jours.

Si il revient dans le monde réel avec Eliana morte : Vous avez malheureusement quittez définitivement votre jungle sans possibilité d'y retourner. Vous finissez par vous enfuir et vivre en ermite au fond d'un bois jusqu'au jour où vous tuerez des gardes chasses venus pour arrêter vos braconnages. Vous finirez vos jours dans un asile de fou.

### Peter

Si Peter reste dans le Jumanji, et le chasseur est vivant : Quelle horreur ! Vous revoilà coincé dans ce jeu définitivement. Le chasseur vous traque toujours et vous savez qu'un jour il vous attrapera et vous tueras.

Si Peter reste dans le Jumanji, et le chasseur est mort :Quelle horreur ! Vous revoilà coincé dans ce jeu définitivement. Seul changement le chasseur n'est plus à vos trousses. Mais votre survie dans cette jungle hostile doit continuer.

Si Peter revient dans le monde réel : Enfin de retour dans le monde réel, définitivement. Il est temps pour vous de commencer votre nouvelle vie. Quel bonheur !

### Eliana

Si Eliana reste dans le Jumanji, et si le chasseur vivant : Vous resterez enfermé dans le jeu pour l'éternité. Vous finissez par partager votre vie avec le chasseur qui vous a déjà tellement aidé et apprenez à vous adaptez à votre nouvelle environnement. Mais au fond de vous, vous avez l'impression d'être passé à côté de votre vrai vie.

Si Eliana reste dans le Jumanji, si le chasseur est mort : Vous resterez enfermé dans le jeu pour l'éternité. Petit à petit, vous apprenez à vous adaptez à votre nouvelle environnement. La chasse et votre arc vous permettent de survivre. Vous chassez de plus en plus de proie et de plus en plus grosses. Vous oubliez votre passé, votre personnalité s'efface. Vous devenez la chasseuse. Au fond de vous il ne reste qu'une petite voie qui vous rappelle que vous avez perdu.

Si Eliana revient dans le monde réel : Vous avez vaincu le jeu. A votre retour dans le monde réel, vous en profiterez pour écrire un livre (le cas échéant si ils sont encore vivant) avec l'aide de Peter et/ou de Van Gaal inspiré de vos aventures. Ce livre deviendra un best-seller.

### John Edward

Si John Edward reste dans le Jumanji : Vous restez enfermé dans le jeu. Votre vie y sera courte vous n'êtes pas fait pour la vie dans la jungle et vous finirez empoisonné par un serpent loin de votre chère femme qui souffrira des mauvais traitements de la mafia à votre place.

Si John Edward revient dans le monde réel, mais n'a pas le trésor : Vous revoilà dans la vie réelle, malheureusement, la mafia ne vous a pas oublié. La mort dans l'âme vous vendez votre maison et repartez de zéro pour payer vos dettes. Votre femme reste à vos côté malgré tout mais vous resterez à jmais pauvre.

Si John Edward revient dans le monde réel, et a le trésor : Vous revoilà dans la vie réelle. Le trésor vous permet de payer la mafia et même de recommencer une nouvelle vie au soleil avec votre femme.

### Georges Cavendish

Si Georges cavendish reste dans le Jumanji : Vous ne reverrez jamais votre petite maison. Et vous finirez rapidement dans le ventre d'un lion, votre dernière satisfaction sera qu'ayant sur vous une vieille bouteille de laxatif au moment de vous faire dévorer, vous lui filerez une semaine de chiasse de tous les enfers.

Si Georges cavendish revient dans le monde réel : Toute cette aventure, vous laisse un goût amer, celui de n'avoir pas pu casser les pieds à tout le monde. Mais vous avez retrouver votre petite maison et vos voisins ennuyants.

### Michael Brown

Si Michael Brown reste dans le Jumanji : Vous avez quitté un monde qui ne vous promettait que la fuite et la prison. Vous vous faites tant bien que mal à votre nouvelle vie dans la jungle, et apprenez les rudiments de la chasse. (Si le chasseur et Eliana sont morts). Vous chassez de plus en plus de proie et de plus en plus grosses. Vous oubliez votre passé, votre personnalité s'efface. Vous devenez le chasseur.

Si Michael Brown revient dans le monde réel et que son identité est découverte : il finit en prison.

Sinon :

Si Michael Brown revient dans le monde réel avec le trésor : Il paraît que le fric achète tout. Et vous avez découvert que c'est vrai. La belle vie vous attend dans les îles, cocotiers et sable chaud.

Si Michael Brown revient dans le monde réel sans le trésor : Le retour dans le monde réel est cruel. Bien que la police est perdue votre trace aujourd'hui, votre cavale continue. Difficile de savoir quand et où elle finira.

## **Fiches des personnages**

## Van Gaal « le chasseur »



Bonjour a toi cher aventurier, tu es un chasseur, un vrai, toujours avec ta carabine, ton chapeau colonial et ta veste. Tu aimes la chasse, tu vis pour elle, et à chaque animal que tu tue, tu en fais un trophée que tu expose fièrement dans ta cabane. Tu ne sais depuis combien de temps tu existe, mais cela fais presque depuis la nuit des temps, même si le temps, c'est une notion que tu ne connais pas, tu ne sais d'ailleurs pas ce que c'est. Le seul temps que tu connais, c'est celui qui fais dehors. Tu vis seul, au milieu d'une grande foret très dangereuse, mais tu n'en as pas peur.

Un jour, tu as trouvé un enfant dans la forêt, et ton instinct de chasseur t'a dicté de l'abattre pour en faire un superbe trophée. Mais il est vif et agile, et a réussi à éviter tes pièges les un après les autres . Tu l'as vu grandir, et. il a presque doublé en taille, et commence a avoir de la barbe. Il a réussi à te ridiculiser et tu souhaites sa mort .

Par un beau matin, tu as entendu une personne crier, tu pensais que c'était encore ce gosse. Tu y vas avec ta carabine chargée, et pour la première fois, tu croises une créature humaine, mais avec de long cheveux, au plein milieu de la foret. Tu la ramènes dans ta cabane, et elle t'apprend quelle vient d'un autre monde, qu'elle s'appelle Eliana et qu'elle ne sait pas comment y retourner. Tu souhaites en apprendre plus sur elle alors tu l'aides à résoudre une énigme puis elle disparaît devant tes yeux. Elle revient régulièrement par la suite te redemander de l'aide, chose que tu t'empresses de faire, et à chaque fois elle disparaît a nouveau, comme par magie. Elle t'envoûte petit à petit, et te ferait presque oublier le gosse qui te nargue. A propos de ce gosse, un jour, Eliana t'apprend qu'il s'appelle Peter et un curieux sentiment de jalousie t'envahit. Elle te dis que cela fais un an maintenant qu'elle viens dans ce monde, mais tu ne sais vraiment pas à quoi cette durée correspond. Puis elle t'annonce qu'elle pense avoir trouvé un moyen pour que tu la rejoigne dans son monde. Quitter ta forêt ? On ne peut pas dire que cela t'enchant, mais tu n'as pas le courage de la contredire.

Ce matin, alors que tu dépeçais un beau tigre dans ta foret, Peter passe non loin de toi, il semble ne pas t'avoir vu. Tu armes ton fusil et tires. C'était ta dernière cartouche mais tu es sûr de l'avoir eu, Tu cours jusqu'au lieu où il se tenait pour aller chercher sa dépouille mais rien, il semble s'être volatilisé même pas le début d'une piste par laquelle il aurait fuit. Tu retournes à ton tigre et peu de temps après Eliana apparaît, elle te demande d'attraper sa main. Alors que tu obtempères la Jungle disparaît et vous arrivez dans une salle. Tu es bien surpris, et Eliana te dis de descendre les escaliers et qu'elle te rejoindra juste après, le temps qu'elle range un document. Tu descend les escalier et te retrouve dans le salon. Tu vois un homme à genoux, a coté d'un homme allongé, qui te semble mort. Par le fond de la pièce, deux hommes entrent suivi d'un autre homme. Eliana descend les escaliers quand l'un des hommes qui semble armé crie: Police ! Que personne ne sorte, avant que nous ayons



trouvé le coupable !

Vos objectifs :

\_Retourner dans le monde d'où tu viens avec Eliana et y rester

\_Éliminer les gêneurs, surtout Peter si tu le retrouve.

Comment vous habillez ?

Chapeau colonial, veste, tout droit sortit du 19eme siècle.

Vous possédez les clefs de votre cabane, bien que dans ce nouvel univers il est peu probable qu'elles soient vraiment utiles.

Tes pouvoirs :

Frénésie du chasseur : si tu trouves deux armes tu pourras attaquer une deuxième fois après la résolution de la première attaque.

## Peter Smith « le survivant »

Bonjour à toi cher aventurier ! Durant ta tendre jeunesse tu jouais souvent avec tes voisins John et George dans la maison du grand-père de John Edward. Vous formiez tous les 3, une bande de chenapans inséparables ! Un jour, vous avez fouillé une pièce à l'étage qui avait plein de vieux jouets. John a trouvé un coffre plein de petites pierres de couleurs différentes et un peu transparentes. Toi, tu as trouvé une boîte de jeu, et l'a ouvert, et rien de ce qui était écrit ne te semblait lisible, tu a vu deux dés puis tu les a lancés... Tu as juste le temps de lire : "*Tu attendras le 12 dans la forêt*" que tout disparaît autour de toi...

Tu ne te souviens de rien d'autre, hormis le fait que depuis, tu vis dans une Jungle, et qu'elle est très hostile, pleine d'animaux, tous plus dangereux les uns que les autres. Mais tu as réussi à y survivre, et voilà maintenant plusieurs années que tu es là, dans cette jungle, et tu n'as rencontré qu'un seul homme, un chasseur pour être précis, Toujours avec sa carabine et son chapeau colonial, et il tire à vue sur tout ce qui bouge. Tu as vite compris, qu'il te considère comme une proie. Tu ne peut rien y faire, mais il ne t'a pas encore attrapé, et tu ne comptes pas te faire tuer si facilement. Tu sais que cela fait plus de dix ans que tu es coincé dans cette Jungle, car tu n'avais pas fêté tes 13 ans quand tu es arrivé, et que maintenant, tu as une petite barbe, et bien grandis.

Il y a peu, une femme est arrivée comme par magie. Tu as pris peur et tu t'es enfui aussitôt. Elle a été ensuite capturée par le chasseur, qui l'a emmenée dans sa cabane. Tu ne sais pas ce qu'il s'est passé dedans, mais tu as revu plusieurs fois cette femme. A chaque fois elle apparaissait et disparaissait comme par magie. Elle est vivante, et a probablement su envoûter le chasseur qui l'aide à chaque fois. Il t'attaque beaucoup moins depuis.

Un jour, que le chasseur n'était pas dans le coin, elle t'as approché et tu as appris son nom Eliana. mais tu ne lui fais pas confiance. Elle est trop proche du chasseur, ça pourrait être un piège pour mieux te tuer. Et vu le nombre d'année que tu as survécu dans cette jungle, c'est bien la dernière chose que tu souhaites !

Aujourd'hui, alors que tu allais chasser pour te nourrir, tu vois la forêt disparaître et tu apparais dans une pièce assez sombre. Tu ne vois pas très clair, et tu fais tomber plusieurs objet par terre que tu remet en ordre, enfin tu l'espères. Tu sors de la pièce descend un escalier, traverses ce qui semble être un salon. Tu continues ta route et entres dans une salle d'eau où tu vois un clochard. Mais c'est seulement ton reflet dans un miroir, tu ne te reconnais pas du tout. Tu remarques que tu as maintenant une barbe, très sale, tes cheveux sont très longs, tu es couvert de terre. Tu décides de prendre un bain, tu trouves un rasoir et une paire de ciseaux. Tu te coupes les cheveux de la même manière que ton père, pour ce que tu t'en souviens, enfin tu te rases. Mais vu la longueur à couper, et que c'est ta première fois, tu te coupes sur le visage.

Une fois bien propre, tu sors de la salle d'eau et tu entends du bruit dans le salon. Tu y vas et vois deux hommes debout, un troisième à genoux à côté d'un quatrième qui est allongé, il a l'air mort ! Eliana descend les escaliers et le chasseur est en bas des escaliers, il te poursuit même une fois sortit de la jungle, la poisse. L'un des hommes crie: Police ! Que personne ne sorte, avant que nous ayons trouvé le coupable !

Vos objectifs :

- \_ ne plus jamais avoir affaire au jeu
- \_se disculper du meurtre
- \_recommencer une nouvelle vie

Comment vous habillez ?

Vous sortez d'une vie dans une jungle durant près de 10 ans, et ça se voit, habits abîmés...

Tes pouvoirs :

Sixième sens : si on t'attaque, l'attaque ratera automatiquement. (utilisable une seule fois)

## **Eliana Polinsky « l'archère »**

Bonjour a toi jeune aventurière, tu mènes une double vie depuis un peu plus d'un an. Tout a commencé quand tu es venue chez ce vieil homme, sur sa demande pour estimer sa collection de vieux livres. Très tôt dans ta jeunesse, tu t'es intéressée aux livres, car tu voulais toujours découvrir leurs secrets. Tes parents t'ont demandé de faire un sport, et après plusieurs échecs dans plusieurs disciplines, tu t'es lancé dans le tir a l'arc ! Tu y arrive plutôt bien, pour ne pas dire que tu es très douée. Mais tu préfères quand même la lecture, et tes études de littérature t'ont conduite à devenir expert en livre ancien.

Tu as commencé à estimer plusieurs des livres de la bibliothèque, mais très vite, tu t'es intéresser au débarras qui se trouve juste a coté. Que de chose dans cette pièce! Des bibelots à ne plus en finir qui traînent dans tous les recoins. Tu as trouvé une très vieille boîte jeu avec un ancien dialecte que tu arrives à déchiffrer grossièrement. Tu arrives à comprendre que c'est un jeu de plateau, ou l'on doit lancer deux dés. Tu lances alors les dés...

Le pion qui était sur la case départ s'est avancé tout seul, puis un message s'est inscrit sur le centre du plateau. Tu es juste eu le temps de le lire, et tout à disparu autour de toi ! Tu te retrouves dans une grande jungle, que tu n'a jamais vu de ta vie. Surgis alors devant toi, 2 singes ! Tu cries de peur et les singes fuient. Tu entends alors du bruit puis un homme tout droit sortit du 19<sup>ème</sup> siècle, avec son chapeau colonial et son fusil surgi des fougères. Il ressemble à un chasseur qui s'est trompé d'époque ! Il semble surpris de te voir comme si tu étais une créature étrange. Il ne semble pas vouloir te faire du mal, et tu le suis jusque dans sa cabane un peu plus loin dans la foret.

Tu lui explique que tu es une femme, concept qui lui semble étranger, et que tu ne sais pas comment tu es arrivé dans cette jungle. Tu te souviens alors du message écrit sur la boîte de jeu et essaye de le comprendre. Tu demande au chasseur où est la grande chute d'eau, car c'est la que tu doit pêcher 2 poissons. Le chasseur accepte de t'aider, et de te montrer le chemin, car il connaît la jungle parfaitement. tu apprend qu'il s'appelle Van Gaal. Vous arrivez en bas de la chute d'eau, et le chasseur tire sur les poissons. Tu te dépêches d'attraper les poissons et tous disparaît autour de toi ! Te revoilà dans la maison du vieil homme.

Par la suite, tu reviendras souvent pour continuer à expertiser les livres, mais sans retourner dans le débarras. Mais la tentation est trop forte et tu y retournes quand même. Tu relances les dés, et te revoilà dans la jungle, et tu as eu le temps de lire le message. Tu retrouves le chasseur, et il t'aide à faire l'action demandée. Et tu relances les dès presque tous les jours depuis, tu as même fais une carte de la jungle. Un jour, tu as décidé de prendre ton arc avec toi, car tu pense qu'il pourrais t'être utile dans la jungle. Depuis, tu remarques que le chasseur semble de plus en plus intéressé par toi, et tu lui est reconnaissante pour toute l'aide qu'il t'a fournie.

Tu rencontres également un homme, beaucoup plus jeune que le chasseur, mais qui a peur de toi. Tu apprend qu'il s'appelle Peter est qu'il craint le chasseur. Il te trouve trop proche du chasseur et te fuit.

Aujourd'hui, c'est la première fois que tu fais un double six, tu te dis que tu as beaucoup de chance. Le mission te semble des plus faciles, car tu doit juste attraper un ami pour que tu reviennes avec lui dans la maison. Tu le trouves, dans la jungle, livré à une activité pas très ragoutante puisqu'il dépèce un tigre. Tu lui prends la main et termine la tache. Une fois ceci fais, tu remarques des traces de pas, et que plusieurs objets ont été déplacer dans la pièce du jeu. Tu dis au chasseur de descendre dans le salon, et de t'y attendre, juste le temps que tu ranges la carte de la jungle, entre deux livres dans la bibliothèque. Tu descend ensuite dans le salon, et entend : Police ! Que personne ne sorte, avant que nous ayons trouvé le coupable !

Grâce a tes recherches, tu as réussi a traduire les règles de ce jeu.

1: seuls ces deux dés peuvent être utilisés

2: il n'y a pas de limite aux nombre de joueurs pour recevoir l'énigme.

3: les pions ne peuvent jamais être déplacer hormis par les dès

5: une fois la partie fini, le joueur ne peut plus y jouer.

6: il n'y as pas de durée maximum pour déchiffrer une énigme

8: tout type d'action a l'intérieur du jeu est autorisé

Vos objectifs :

1-Trouver le coupable

2-Finir le jeu, il ne te reste plus qu'une case à faire. Si tu lance les dès tu pourras le finir.

Tes pouvoirs :

Charme ravageur : Tu peux prendre un objet à une personne contre sa volonté, mais n'en abuse pas ton charme perdrait son efficacité. (Utilisable deux fois dans la partie et pas en combat)

# John Edward « le chimiste »

« *Les emmerdes volent toujours en escadrilles* »

Qui êtes-vous ? Vous avez 25 ans et vous êtes un winner, belle baraque, belle bagnole, belle femme, la vie vous sourit. Votre métier chimiste dans l'industrie pharmaceutique, mais ce n'est pas ça qui vous fait gagner votre vie. Votre argent, vous le gagnez grâce à vos liens avec la mafia russe. Vous supervisez leur laboratoire de fabrication de drogue synthétique flambant neuf qu'ils ont créé il y a deux ans. Et grâce à ça vous menez un grand train de vie.

Il y a trois semaines, vous avez fait livrer un gros chargement de came le fruit d'un an de travail et là, c'est le drame ! Le chargement a brûlé dans dans un accident de la route, les flics n'ont rien vu. Ouf !! Mais la mafia ne va pas vous lâcher comme ça, un an de came c'est une quantité pognon phénoménal et ils veulent un retour sur investissement. Il va falloir cracher au bassinet. Mais à moins de vendre votre maison, vous n'avez pas le blé. Et hors de question de vendre votre maison, votre femme ne doit pas avoir vent de votre double vie.

Vous avez retourné la question plusieurs fois dans votre tête et la réponse vous est apparue : Votre grand père. Ça fait bien 10 piges que vous ne l'avez pas vu. Mais vous savez qu'il cache chez lui un magot : sous la forme d'un coffre rempli de pierres précieuses. Il y a quinze ans, il vous prenait régulièrement pour les vacances. Vous jouiez régulièrement, dans le grenier avec deux voisins. Un jour en fouinant, vous avez trouvé un coffre rempli de pierres précieuses, vous n'avez pas compris à l'époque mais il y en a probablement pour une fortune.

Ni une, ni deux, vous avez pris votre voiture et êtes allez voir si vous pouviez retrouver son magot. Vous êtes entré chez lui, sans sonner, pour lui faire la surprise. Vous êtes entré dans le salon et vous l'avez trouvé inanimé au sol. Vous avez cherchez son poulx : il n'y en a pas. Il est mort ! C'est alors que cinq personnes entrent dans la pièce deux par l'escalier du fond un drôle de bonhomme en tenu de chasseur avec une femme, un autre avec des vêtements usés, enfin deux derniers passent l'entrée. L'un deux doit être le fils du voisin ça fait dix ans que vous ne l'avez pas vu. L'autre crie : Police ! Que personne ne sorte, avant que nous ayons trouvé le coupable !

Vos objectifs :

\_Retrouvez le trésor du vieux, pour régler vos comptes avec la mafia et retrouvez votre femme.

PS : vous n'êtes pas le seul héritier alors si vous pouviez éviter de partager.

\_Vous disculper du meurtre.

Comment vous habillez ?

Avec classe et distinction, vous avez du flouze et ça se voit.

Tes pouvoirs :

Intuition scientifique : En cas d'énigme à résoudre tu pourras demander l'aide du MJ pour la débloquer (2 utilisations)

Tête vissée : Personne ne peut te prendre les objets que tu possède contre ta volonté.

# Georges Cavendish « Le paranoïaque »

« C'est moi qu'il regarde ! J'en suis sûr ! Il m'en veut ! »

Qui êtes-vous ?

Félicitation vous êtes le meurtrier.

Vous êtes un solitaire, les idiots du coin dirait plutôt un associable, voir un fou. « Associable », « fou » ? Qu'ils aillent tous au diable, ces cons... Non ! Vous voulez juste qu'on vous laisse en paix faire votre vie. C'est comme cet idiot de voisin ! Quand vous étiez petit, vous alliez jouer chez lui avec son petit fils John et ce voisin comment il s'appelait déjà ? Ah oui Peter ! Il a disparu un jour et personne ne sait ce qu'il est devenu.

Depuis vos parents sont morts et vous avez hérité de leur maison. Vous avez compris alors tous les désagréments que l'on peut avoir lorsque l'on a des voisins. Le chat du voisin qui vient pisser sur vos fleurs. Bah ! Il fait moins le malin depuis qu'il a bouffé la pâté aromatisée à la mort au rat que vous lui avez préparé ! Les fleurs piétinées, les ballons envoyés juste pour vous pourrir la vie. Le produit à désherber qu'il a utilisé soit disant pour ses plats de bandes. Mais non ! Il fait exprès d'en mettre trop pour faire crever vos beaux pétunias ! Les odeurs de barbecue... Quel enfoiré ce vieux ! Vous l'observiez régulièrement avec vos jumelles, vous narguez, voir quel coup fumeux il allait vous faire. Depuis un an, une jeune femme lui rend visite régulièrement, elle a même apporter un arc. Qu'est-ce qu'il pouvait faire avec elle ce gros dégueulasse ?

Un jour, vous avez décider de passer à l'acte. Alors que le vieux est parti dans sa maison vous êtes sorti de votre cachette et avez vidé une moitié de désherbant total dans son orangeade qu'il avait laissé traîné sur sa table de jardin. Tiens c'est pour mes pétunias, crétin ! Il est ressorti plus vite que prévu vous vous êtes caché derrière l'abri de jardin. Il a pris son verre et est rentré dans sa baraque. Vous avez décidé de le suivre jusqu'à l'entrée pour vérifier que votre plan marchait. C'est alors qu'une voiture est entrée sur le terrain. Ni une ni deux vous êtes entré dans la maison et vous êtes caché dans le placard. La personne qui est arrivée en voiture, est passée devant le placard, vous êtes ressorti en pensant pouvoir sortir. C'est alors qu'une deuxième personne est entrée en courant. La poisse ! Il vous demande si vous êtes le propriétaire de la voiture. Évidement non ! Il vous demande de l'accompagner jusqu'au propriétaire.

Vous entrez alors dans le salon. Le vieux est à terre à côté de lui son petit-fils que vous reconnaissez tout de suite malgré les 10 ans qui vous sépare de sa dernière visite. C'est alors que deux autres personnes entrent par l'escalier du fond : un homme armé d'un fusil et habillé en costume colonial de la fin du 19ème siècle et une femme. Une dernière personne entre dans la pièce juste derrière vous. C'est alors que l'homme qui vous accompagne crie : Police ! Que personne ne sorte, avant que nous ayons trouvé le coupable ! La poisse il va falloir jouer serré.

Vos objectifs :

- \_Ne pas être soupçonné du meurtre
- \_Retourner dans votre chère maison
- \_Faire chier le monde (leur faire foirer leur objectifs si possible)

Comment s'habiller ?

Votre apparence physique vous importe peu. Rien à foutre de ce que pense les autres. (vieux habits déglingués ou bien tee-shirt avec un message expressif du style : « tu veux ma photo ? » « Les autres sont des cons »...

Pouvoir du chiantos : Vous êtes tellement horripilant que vous pouvez faire échouer automatiquement une attaque d'une personne de votre choix. Et ça vous fait marrer... (Au moment où ça bardera vous devrez annoncer à l'avance quel personnage rateras son attaque au MJ, une seule utilisation)

# Michael Brown « le dealer »

Qui êtes-vous ?

Un dealer ? Oui ou plutôt vous étiez un dealer, il y a un an. Et un gros poisson de la mafia russe. Vous revendiez des drogues synthétiques qu'un individu qui se faisait appelé « le chimiste » créait pour votre famille. Mais malheureusement, une taupe vous à dénoncer. Qui ? Aucune idée, mais si vous le pouviez vous vous vengeriez. Vous avez été jugé et pris pour perpète. Un an de tôle ça endure... Mais surtout vous avez cherché à vous enfuir de cet enfer coûte que coûte.

Et il y a une semaine, vous avez eu l'occasion. Vous avez étranglé un nouvel agent d'entretien qui vous ressemblait beaucoup. Vous avez pris son uniforme, sa carte de laissez-passer et vous êtes sorti en vous faisant passer pour lui. Ah la liberté ! Vous êtes désormais en cavale. Vous avez cherché appui au près de la mafia, mais ils ont refusé de vous aider. Les ingrats, qu'ils crèvent tous ! Ils vous ont donné un peu d'argent, et vous ont dit que vous deviez disparaître. Facile dans un pays qui vous recherche comme l'ennemi public numéro 1.

Jusqu'à ce matin, rien ne permettait de vous laisser croire que les flics avait une piste. Mais voilà, ce matin deux flics ont débarqué dans le bistrot où vous traîniez. Vous avez filé aux toilettes la peur au ventre. C'est alors qu'un flic vous a suivi. Avait-il une envie pressante ou vous filait-il ? Aucune idée. Toujours est-il que sous le coup de l'adrénaline, vous avez décidé de vous en débarrasser. Vous l'avez étranglé, vous avez fouillé ses affaires et avez piqué son porte feuille, sa plaque et son flingue et vous vous êtes enfuit par la fenêtre.

Vous avez marché pendant de nombreuses heures jusqu'à un quartier tranquille. Vous avez fait l'inventaire de ce que vous aviez. Une plaque de flic, quelques euros et un flingue même pas chargé. Une voiture est passé devant vous et s'est garée dans une maison juste devant vous. Vous avez décidé d'user de votre plaque pour réquisitionner la voiture. On ne sait jamais sur un malentendu... Vous êtes entré dans la baraque et avez rencontré un petit bonhomme qui a sursauté à votre entrée. Bon ! Faut dire que vous n'avez pas sonné.

Après interrogation, il s'est avéré qu'il n'était pas le propriétaire de la voiture. Vous lui demandez de vous conduire auprès du propriétaire. Vous entrez avec lui dans le salon, et vous apercevez un homme habillé en costard agenouillée auprès d'un vieil homme visiblement mort. C'est à ce moment qu'entrent deux autres personnes par l'escalier du fond : un homme armé d'un fusil et habillé en costume colonial de la fin du 19ème siècle et une femme. Une dernière personne entre dans la pièce juste derrière vous. Qu'est ce que c'est que ce bazar ? Vous sortez votre plaque et hurlez : Police ! Que personne ne sorte, avant que nous ayons trouvé le coupable ! Il va falloir jouer serré.

Vos objectifs :

\_Jouer votre rôle d'enquêteur jusqu'au bout pour ne pas éveiller les soupçons.

\_Trouvez un moyen de vous mettre définitivement hors d'atteinte des flics. Le plus simple étant un gros paquet de pognon.

Comment s'habiller

Habits de tous les jours.

Tes pouvoirs :

Opportuniste : Tu peux voler à tout moment un objet à quelqu'un pendant que celui-ci est distrait.

Utilisable que deux fois dans la partie. (attention tu ne peux pas voler une arme pendant un combat)

# Première partie

## Indices

### **Cabanon**

Un charmant petit cabanon de jardin qui sert visiblement à ranger les outils de jardin.

1. Le cabanon est très bien rangé son propriétaire semble très méticuleux. Tiens ! une bouteille de désherbant total traîne sur l'établi .(objet récupérable sauf par l'assassin il ne va pas se trimbaler avec l'arme du crime quand même)
2. Les plates bandes derrière le cabanon semblent avoir été piétinées.

### **Voiture**

Une belle voiture de sport, un modèle qui en a sous le capot et qui coûte un bras, voir deux.

1. Vous trouvez une lettre adressée au chimiste. Il est écrit : « Nous vous rappelons que nous attendons le dédommagement pour la perte de marchandise suite à l'accident. Faute de quoi nous serons obligés de prendre les mesures qui s'imposent. » Pas de signature. (objet récupérable)
2. Dedans un GPS traîne. La dernière destination qui est rentrée est celle de cette maison. (objet récupérable)

### **Jardin**

un joli jardin très bien ordonné. On peut noter la voiture qui est garée, le cabanon au fond du jardin et la table de jardin sur la terrasse. Un cruchon d'orangeade traîne sur la table de la terrasse. Juste à côté une trace brunâtre en forme de rond marque le positionnement d'un verre.

### **Placard**

Des traces de pas terreuses sont visibles dans le placard.

### **Entrée**

Une carte magnétique traîne dans un coin. Il est marqué dessus que la personne est un balayeur. La photo ressemble au policier, bien que ce ne soit pas lui. (objet récupérable)

### **Salon**

Le salon semble bien rangé, ce qui fait désordre c'est surtout le cadavre. Un verre renversé a roulé par terre.

1. Le mort semble avoir souffert, un peu de vomi traîne, son front est ouvert comme si il avait été cogné par un objet contondant.
2. En observant de plus près la table basse on note un peu de sang sur un coin.
3. Le journal du jour est rangé dans un porte magazine. On peut y lire plusieurs articles : en ce moment la presse fait ces choux gras de la recrudescence de la consommation de drogue chez les jeunes des quartiers défavorisés, l'évasion d'un prisonnier qui a tué un agent d'entretien, de la plongé du PSG dans les méandres de la ligue 1, des cambriolages dans les banlieues tranquilles qui sont en augmentation, et de la faillite d'une banque bien connue. (non récupérable)

### **WC-Salle de Bain**

Une chose est sûre : les WC sont propres. Par contre en fouillant la poubelle on trouve une quantité impressionnante de poils et de cheveux. La baignoire est encore humide.

### **Cuisine**



Une cuisine bien ordonnée, tout est en place.

1 Le vieux avait un gros couteau de cuisine, c'est presque une épée courte. (objet récupérable)

2 Sous l'évier caché dans une boîte à chaussure vous trouvez une boîte en bois qui contient des pierres précieuses. (objet récupérable)

3 Dans un placard vous trouvez un ensemble de jeux de sociétés, avec une boîte remplie de jeux de carte et des dés. Pour Peter, et pour Eliana si ils le demandent, ils peuvent prendre les dés du jumanji. Si une autre personne demande, elle peut prendre tous les dés (elle ne saura pas faire la différence entre les dés).

## **Bureau**

Un bureau bien rangé, on trouve beaucoup de papiers personnels.

1 On trouve beaucoup de cartes postales (objet récupérable). Certaines sont signées John Edward. Visiblement c'est son petit-fils qui le remercie pour les vacances passées chez lui. Les cartes postales s'arrêtent il y a huit ans.

2 Une lettre est devant dans le presse papier (objet récupérable) :

Cher monsieur,

J'ai bien reçu votre demande d'expertise pour les livres de votre bibliothèque. Vous trouverez ci-joint le contrat pour l'expertise. Nous pourrions commencer le travail, dès que nous aurons reçu votre exemplaire signé.

Cordialement,  
Eliana.

## **Débarras**

Quel bazars là dedans, on trouve un tas de vieilleries recouverte de poussières : des cartons, des malles, une armoire, quelques vieux meubles.

1 Un espèce de jeu de l'oie en bois précieux traîne dans un coin, contrairement aux autres objets il n'est pas recouvert de poussière enfin pas autant que les autres objets. (objet récupérable mais son transport n'est pas discret matérialisé en donnant un gros objet au joueur qu'il ne peut dissimuler)  
Pour Peter et Eliana : C'est bizarre il manque les dés.

2 En cherchant bien on trouve un sac de sport dont l'aspect plus moderne contraste avec les vieilleries du grenier, il contient un arc et des affaires de sport visiblement féminine. (l'arc est récupérable mais ce n'est pas discret)

## **Chambre**

Une petite chambre bien rangée ! Les affaires de l'habitant sont pliées soigneusement rien en désordre. Des photos de famille sont dans un cadre. Tiens on retrouve son petit-fils à l'âge de dix ans avec deux autres enfants. Pour Peter, Georges et John : ils ressemblent bizarrement Peter et à Georges. (la photo n'est pas récupérable)

## **Bibliothèque**

La bibliothèque contient un grand nombre de livres anciens bien rangés.

1 En faisant bien attention au rayonnage on s'aperçoit qu'un livre est mal rangé et dépasse un peu,

en le retirait vous trouver, coincée dedans, une carte grossièrement griffonnée à la main : Apparemment la carte d'un coin de jungle. (objet récupérable)

2 Dans le tiroir du bureau, vous trouvez de vieux articles de journaux, la plupart parle d'événements du coin qui rendraient la rubrique des chiens écrasés pour palpitante. Un article datant de 10 ans semble parlé d'un événement tragique, il annonce la disparition d'un enfant du voisinage à l'âge de 13 ans. Un certain Peter smith. (objet récupérable)

### **Description des personnages :**

Chasseur/Van Gaal : C'est un drôle de bonhomme, avec son casque colonial et son habit de chasseur il semble sorti d'une autre époque. Tiens d'ailleurs il a des traces de sang frais sur son habit de chasseur.

Peter : Ses habits sont déchirés et extrêmement usés, il a une coupure sur le visage... Pour Brown et Edward : En le regardant plus attentivement, il vous rappelle quelqu'un de votre enfance. Pour le chasseur et Eliana : ses vêtements vous rappellent ceux de Peter.

Eliana : Une belle jeune femme qui a un charme certain, mais elle semble plus dure que son visage ne veut bien le laisser croire au premier abord.

Michael Brown/Le dealer : Il a une mine fatigué et ces vêtements sont défraîchis, visiblement, il n'a pas beaucoup dormi. Si un joueur demande : la photo sur la plaque de policier ne lui ressemble pas.

Georges Cavendish/Le paranoïaque : Ses habits sont d'un mauvais goût peu subtil, ils ne sont pas très propres, il a même un peu de terre sur ses chaussures.

John Edward/Le chimiste : Il est habillé smart et est très chic, mais il n'a pas l'air très affecté par la mort de son grand-père avait-il des problèmes avec lui ?

# Indices papier :

---

Eliana Palinsky  
Experte en livres anciens.

Cher monsieur,

J'ai bien reçu votre demande d'expertise pour les livres de votre bibliothèque. Vous trouverez ci-joint le contrat pour l'expertise. Nous pourrions commencer le travail, dès que nous aurons reçu votre exemplaire signé.

Cordialement,  
Eliana.

---

Pour le chimiste,

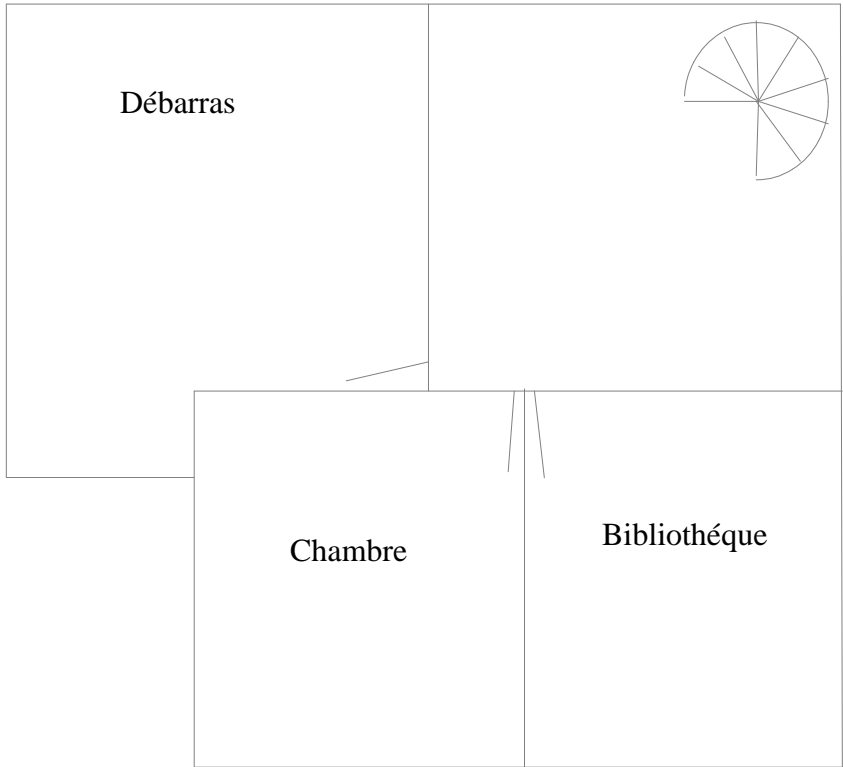
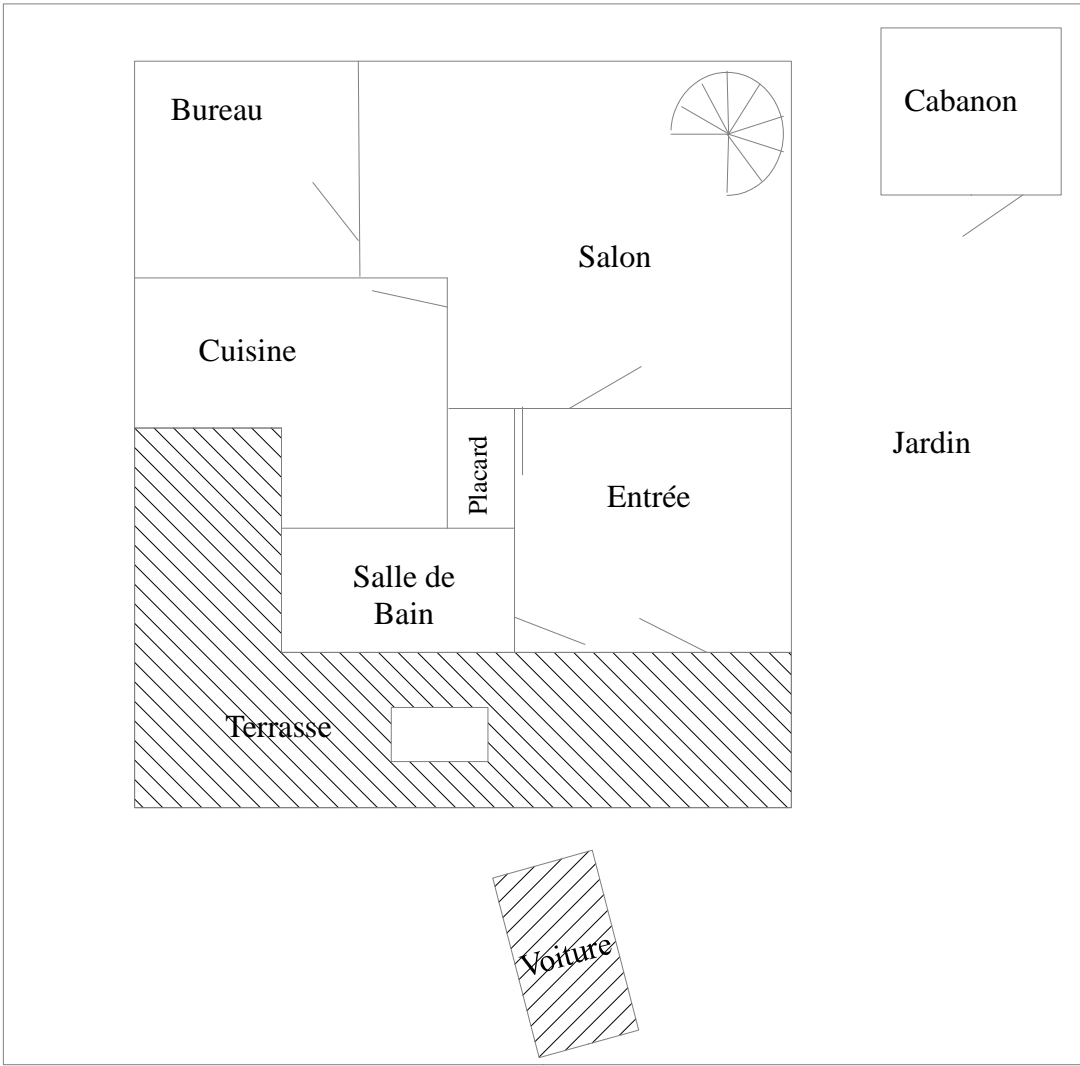
Nous vous rappelons que nous attendons le dédommagement pour la perte de marchandise suite à l'accident. Faute de quoi nous serons obligés de prendre les mesures qui s'imposent

X

---

C'est avec émotion que le quartier tranquille de notre petite ville, a appris la disparition d'un de ces enfants. Le petit Peter Smith qui a 13 ans, n'a plus donné signe de vie depuis désormais une semaine. Ces parents sont très inquiets et font tout leur possible avec les autorités de la ville pour le retrouver. Plusieurs battues ont été organisées, malheureusement sans résultat. La rédaction tient à assurer la famille du petit Smith de son soutien moral pour ces moments difficiles.

## Plan de la maison



# Deuxième partie

## Lieux à visiter

### 1er lieu : Cabane du chasseur

*Cette cabane est fermée à clef.*

Le chasseur possède la clef au début de l'histoire. Pour le chasseur (ou une personne qui aurait volé/obtenu la clef) :

*Une cabane très propre et bien rangée, de nombreux trophées de chasse et animaux empaillés, quelques affaires personnels. La seule chose vraiment utile est le fusil chargé.*

Le fusil est récupérable.

### 2ème lieu : le lac aux piranhas

*Au centre du lac, on voit une machinerie avec une lance plantée dessus. Une barque est sur le bord du lac mais elle est n'est suffisamment grande pour n'accueillir qu'une personne. Les piranhas du lacs n'ont pas l'air très accueillants.*

Lorsque les joueurs se sont mis d'accord sur la personne qui traverse en barque lisez ce texte :

*Vous arrivez sur l'île et posez le pied, la lance est fiché dans un piédestal dont dépasse un levier.*

La personne doit activer le levier sans cela elle ne peut récupérer la lance qui est coincée. Lorsqu'elle l'active :

*La lance est projetée sur les bords du lac.*

Elle est récupérée par la ou les personnes qui y sont restées. (Si elles sont plusieurs : tirez au sort qui la récupère).

### 3ème lieu : le marais enchanté

*Des feux follets tournoient autour d'une idole. Plus vous vous en approchez plus la température augmente. A quelques pas de l'idole la température est insoutenable. Un rire s'élève, Ce sont visiblement les feux follets qui rient de vos souffrances. Une voix s'élèvent abandonnez-nous une de vos armes et nous vous laisserons l'idole.*

Une fois l'arme abandonnée :

*Les feux follets virevoltent autour de l'arme de plus en plus prêt et celle-ci est détruite mais vous pouvez récupérer l'idole qu'ils ont délaissée.*

### 4ème lieu : la planque de Peter

*La planque est remplie d'objet divers de la vie quotidienne. On trouve une machette.*

(tirez au sort qui a trouvé la machette)

### 5ème lieu : l'arbre paratonnerre

*Un vénérable arbre foudroyer se tient devant vous. En haut se trouve un objet qui brille.*

Les joueurs doivent choisir celui qui grimpe (une seule et unique personne). L'autre/Les autres doit/doivent lui faire la courte échelle.

Pour celui qui grimpe en haut :

*Vous grimpez en haut de l'arbre et vous trouvez une épée qui a visiblement été plantée là pour attirer la foudre. (donnez l'épée à la personne qui est montée)*

### **6ème lieu : la grotte aux champignons**

*Au fond de la grotte se trouve un grand champignon avec une bouche. Alors que vous vous approchez celui-ci vous interpelle : Si tu trouves le passage, alors je t'apparais. Tu pourras me garder ou bien me partager. Mais si tu me partages, alors je disparais. Que suis-je ?*

Réponse : le secret. Si les joueurs trouvent la bonne réponse.

*Alors que vous donner la bonne réponse, une idole sort de terre au pied du champignon. Vous pouvez la récupérer.*

### **7ème lieu : la grande chute d'eau (Une énigme pas trop dur que les participants devraient trouver facilement)**

*Vous arrivez à la grande chute d'eau. A côté se trouve une grand balancier, deux jarres et une pancarte. Il est écrit dessus : Ces deux jarres font 5 et 3 galions, remplissez la grande jarre d'exactly 4 galions, posez la sur le balancier et vous obtiendrez l'idole de l'eau.*

Résolution : Plusieurs solutions sont possibles en voici une. Remplir la jarre de 5. La vider dans celle de 3. Vider celle de 3. Mettre les 2 galions restants de la jarre de 5 dans celle de 3. Remplir celle de 5. Compléter avec la jarre de 3. Il reste 4 galions dans la jarre de 5.

*Alors que vous poser la jarre sur le balancier celui-ci s'enfonce et une idole sort de l'eau de la grande chute.*

### **8ème lieu : le volcan des singes fous**

*Au fond du volcan, vous trouvez un totem avec autour quatre socles vides. Pas de doute c'est ici que vous devez poser les idoles.*

#### **Si ils ont les quatre idoles :**

Une énorme colonies de singes sabbat sur vous :

**Si ils n'ont pas les cinq armes et/ou ne sont pas six ensemble :** Vous utilisez toutes vos ressources et toutes vos armes mais vous n'arrivez pas à mettre en fuite les singes. Vous reviendrez lorsque vous serez mieux armé et/ou plus nombreux.

**Si ils ont les cinq armes et sont six.** Vous mettez en fuite les singes. Alors que vous vous remettez debout après l'attaque la terre se met à trembler et un torrent de lave se dirige vers vous. Vous n'avez que très peu de temps pour agir, il faut activer le totem après il sera trop tard. Chacun de vous doit prendre une des quatre idoles et la poser près du totem, il faut donc quatre volontaires. Mais ce sont vos derniers moments dans ce monde il est temps de régler vos querelles avant de revenir dans le monde réel.

Le dénouement rappel de l'organisation :

Chacun peut utiliser une fois son arme contre quelqu'un. Georges annonce la cible de son pouvoir (discrètement) puis les joueurs doivent annoncer leurs attaques en même temps. Toute personne désignée meurt (sauf Peter qui peut éviter une et une seule attaque). Puis le chasseur utilise sa deuxième attaque (si il est équipé). Les survivants peuvent piller le corps des morts mais ça doit être rapide (principalement pour le coffre de pierres précieuses).

Une fois le ménage fait quatre personnes sur les six (potentiellement encore en vie) doivent se désigner pour activer le retour dans le monde réelle. Si les quatre personnes ne sont pas trouvées tout le monde reste dans la jungle car les aventuriers n'ont pas le temps d'activer le totem avant l'arrivée de la lave sinon tout le monde (enfin les vivants uniquement) rentre.

### **9ème lieu :le rocher aux oiseaux**

*Vous arrivez prêt du rocher aux oiseaux, et observez une grande pancarte sur lequel est écrit :  
Les pies ne vous céderont l'idole de l'air qu'en échange de ce qui brille. Un perchoir avec un petit bol est dressé juste à côté de l'idole. Sur le rocher aux oiseaux on observe de nombreuses pies à côté d'une idole. Le rocher est entouré d'un lac dont les eaux sont manifestement entourées d'alligators.*

Les personnages doivent poser un objet brillant de petite taille (pierre précieuse) dans le bol. Une fois ceci fait :

*Alors que vous posez la pierre précieuse dans le bol, une pie prend son envol, avec dans ses pattes l'idole de l'air qui semble être très légère. Elle arrive sur le perchoir dépose l'idole, prend la pierre et s'envole. Félicitation vous avez trouvé une idole de plus.*

# Plan de la jungle





# Listes des pouvoirs de chacun des personnages

Peter : Sixième sens : si on l'attaque, la première attaque rate. (il en faut deux pour réussir à le tuer ce qui lui permet d'éviter une première attaque du chasseur)

Van Gaal : Frénésie du chasseur : si il a deux armes il peut attaquer une deuxième fois après la résolution du premier tour.

Eliana : charme ravageur : elle peut prendre un objet à une personne contre sa volonté. Utilisable que deux fois dans la partie, et avant l'attaque des singes.

Georges Cavendish : pouvoir du chiantos : Ce mec est tellement horripilant qu'il peut faire échouer automatiquement une attaque contre lui ou contre quelqu'un de son choix. Et ça le fait marrer... (une seule fois, il doit annoncer à l'avance quel personnage rate son attaque et ce avant la désignation des cibles)

John Edward : Intuition scientifique : Peut demander l'aide du MJ pour débloquer une énigme trop compliquée (2 utilisations) (ça sert juste à éviter que la partie se coince dans la jungle) / tête vissée : Immunité au charme et à l'opportunisme.

Michael Brown : opportuniste : Il peut voler à tout moment un objet à quelqu'un pendant que celui-ci est distrait. Utilisable que deux fois dans la partie, (il ne peut pas voler d'armes pendant/après l'attaque des singes)