

les salauds se cachent pour MOURIR

confidentiel ! dossier réservé à l'organisateur
confidentiel ! dossier réservé à l'organisateur

approx. 0,45 miles ca. 0,75 km

Dans les pages qui suivent nous vous exposons tout ce que vous avez besoin de savoir pour organiser cette Soirée Enquête et la rendre la plus vivante et agréable possible. Tout d'abord, sachez que vous devrez monter la soirée seul et jouer, nécessairement le Doc, un ancien médecin alcoolique, devenu soigneur officiel des truands de New-York. Votre rôle au cours de la partie est triple : vous devez gérer les actions entreprises par les joueurs (téléphone, fouilles, etc.), veiller à ce que tout le monde s'amuse et donner l'exemple en interprétant votre personnage au mieux. L'intrigue de cette Soirée Enquête que vous allez organiser est résumée dans le document intitulé "Le fin mot de l'histoire", mais ce n'est qu'en lisant la totalité des personnages et des indices que vous serez capable de gérer parfaitement la partie.

LES RÈGLES DU JEU

Comme pouvez le lire dans le dossier destiné aux joueurs, nous avons élaboré un système permettant de simuler un certain nombre d'actions de manière aussi fluide que simple. Lorsqu'un joueur désire accomplir une de ces actions, il vient vous voir et vous remet le nombre de Points Actions requis. Toutes les actions sont résolues dans une pièce isolée à l'écart de la pièce principale (l'entrée de votre appartement ou même la salle de bains). Essayez d'être discret lorsque vous livrez des informations à un joueur. Voici comment vous devez gérer ces séquences.

- CROCHETER UNE SERRURE

(Daddy, l'otage, Rocky, Smarty, Tub) : 1 Point Action

Cette action est nécessaire pour ouvrir les portes verrouillées. Une fois qu'une porte est crochétée, les autres joueurs peuvent fouiller la pièce sans problème, à moins que le personnage ayant ouvert la porte n'ait dépensé un second Point Action pour la refermer.

- ÉCOUTER LA RADIO

(tous les personnages) : 1 Point Action

Il ne s'agit pas de se brancher sur "KLF The real sound of the seventies" pour détendre l'atmosphère de la soirée, mais de guetter des bulletins d'informations

susceptibles de renseigner les joueurs sur les conséquences de leur casse et obtenir d'éventuelles informations intéressantes. Quand un joueur écoute la radio, il doit sortir de la pièce principale, au bout de 5 minutes, rejoignez-le et demander lui de tirer à pile ou face le résultat de son action : face, il obtient une information en relation avec le casse du fourgon GWE, cette information dépend de l'heure à laquelle il écoute la radio ; pile, il obtient une information à la con que vous pouvez choisir parmi celles que nous vous proposons.

Cas particulier : Rocky est un vrai américain et explorer la bande FM est pour lui un passionnant hobby. Il a donc acquis une certaine maîtrise de cette pratique culturelle. Aussi, quand il vient écouter la radio et ne capte que des âneries (en obtenant pile à pile ou face) il a la possibilité de dépenser un nouveau Point Action avec l'assurance d'obtenir une information intéressante.



- E-MAILS

(l'otage) : 2 Points Action (spécial)

Un ordinateur relié au net avec un modem se trouve dans le bureau de Volponi, mais les truands sont des blaireaux et pas un d'entre eux ne sait utiliser une bécane. Ils sont donc obligés de demander à l'otage de leur rendre ce service, si celui-ci ne le veut pas, ils peuvent toujours essayer de l'intimider.

Pour avoir accès à la liste des messages stockés, il faut d'abord trouver le code d'accès révélé par un des indices cachés dans la bibliothèque. Une fois que ce code est connu, les messages peuvent être découverts dans l'ordre, comme si il s'agissait d'une pièce à fouiller.



- ESPIONNER

(tous les personnages) : 1 Point Action

La confiance entre truands a ses limites et même si l'on convient que les personnages peuvent téléphoner ou se déplacer dans la maison, leurs complices craignent probablement quelques coups bas (après tout ils se méfient de celui ou celle qui les a balancés). Aussi quand un personnage veut téléphoner ou fouiller une pièce, les autres peuvent tenter d'intercepter son action : ils peuvent demander à l'accompagner, le frimer pour exiger de le suivre

ou encore l'espionner. Pour cela, un personnage qui souhaite en espionner un autre doit vous prévenir avant que sa cible accomplisse une action. Lorsque la cible vient vous demander de fouiller une pièce ou de passer un coup de téléphone, vous en avertissez l'espion qui doit se mettre hors jeu pendant la durée de l'action (en se rendant dans une autre pièce ou en se tenant à l'écart). Un espion n'obtient pas toutes les informations qu'a récolté sa cible. En cas de coup de téléphone, il peut simplement apprendre quel était le sujet sur lequel enquêtait la cible (en toute logique, il ne peut entendre ce qu'a répondu l'interlocuteur au bout du fil). En cas de fouille de pièce, il peut savoir si sa cible a trouvé un indice et la nature de cet indice (était-ce un document écrit trouvé dans le bureau de Volponi, un objet dans une valise, etc.). Espionner ne peut servir que pour intercepter une seule action. Si le joueur veut continuer à espionner le même personnage, il doit payer à nouveau 1 Point Action.



- FAIRE LES POCHE

(Sweety, Daddy, Smarty, l'otage, Manzoni, Tub) : 2 Points Action

Lorsqu'un de ces personnages décide de faire les poches d'un autre truand, il vient vous voir et vous en fait la demande. Vous remettez alors au pickpocket le petit papier marqué "surprise !" qui se trouve dans le chapitre des indices. Le voleur a 20 minutes pour glisser ce papier dans une des poches de sa victime. Ce temps écoulé, faites venir l'infortuné(e) dans la pièce organisateur et demandez-lui de vider le contenu de ses poches. Si le papier s'y trouve, annoncez-lui qu'il vient d'être la victime d'un pickpocket et dites-lui ce qui lui a été volé. Les indices qui ne peuvent être trouvés que par un pickpocket sont trouvés en priorité. Si la victime n'en a pas sur elle, un indice matériel qu'elle avait ramassé précédemment (une coupure de journal, un document) peut lui être dérobé. Puis, remettez discrètement le fruit de son larcin au voleur.

Si la victime ne portait aucun indice sur elle (C.F. Indices), le voleur ne perd qu'un seul Point Action.



- FOUILLER UNE PIÈCE

(tous les personnages) : 1 ou 2 Point(s) Action selon la pièce

L'appart de Volponi est assez vaste et comprend de nombreuses pièces dans lesquelles ont séjourné différents membres du gang pendant la préparation du casse. La plupart de ces pièces ne sont pas représentées physiquement au cours de la soirée et restent en quelque sortes des pièces virtuelles. Pour simuler l'exploration et la fouille de ces pièces virtuelles, on a recours au système des Points Action.

Lorsqu'un joueur désire fouiller une de ces pièces, il doit venir vous indiquer laquelle. Si cette pièce est inoccupée, il peut la fouiller. Il reste alors 2 minutes à l'extérieur de la pièce principale puis vous lui remettez l'indice qu'il a éventuellement découvert. Lorsqu'une même pièce recèle

plusieurs indices, ceux-ci sont numérotés selon l'ordre dans lequel ils doivent être découverts. Un indice ne peut être découvert qu'une seule fois (sauf contre-indication) et si un joueur fouille une pièce vidée de tous ses indices, il ne reçoit rien, mais ne perd pas les Points Action. Il ne peut y avoir qu'un seul joueur sorti pour fouiller une pièce. Les joueurs ne peuvent trouver qu'un seul indice par fouille et il faut donc venir fouiller plusieurs fois une même pièce pour en sortir tous les indices. Par exemple, un joueur ne peut pas dépenser 6 Points d'un coup pour trouver en une seule fois trois indices qui sont cachés dans la bibliothèque. Puisque les joueurs ne peuvent sortir qu'un par un pour fouiller et qu'ils ne peuvent trouver qu'un seul indice à la fois, cela laisse à tous les enquêteurs une chance de se mettre quelques indices sous la dent.



- FRIMER

(tous les personnages sauf l'otage) : 1 et 2 Points Action

L'otage mis à part, tous les personnages de cette Soirée Enquête sont armés. Cependant, avant le dernier quart d'heure de la soirée, il est interdit aux joueurs d'en faire usage et de commencer à se tirer dessus. Il serait dommage pour d'éventuels cadavres de passer la soirée à regarder la télé. Par contre, un flingue peut se révéler bien utile pour montrer à un personnage qui est le chef.

Concrètement, un personnage armé qui souhaite en frimer un autre doit venir vous signaler ses intentions belliqueuses ainsi que le genre de renseignements qu'il désire obtenir du personnage frimé. C'est également à lui de choisir si il veut accomplir son action discrètement ou en face de tout le monde. C'est ensuite à vous d'aller trouver la cible de la frime pour lui annoncer qu'il va falloir montrer ce qu'elle a dans l'entre. La victime a alors le choix entre deux possibilités : dépenser ou non un Point Action qui lui permettra de mieux résister à la frime.



	Angy	Rocky	Sweety	Beasty	Smarty	Daddy	Tub	Manzoni	L'otage	Doc
Angy	☺	⊗ / ⊗	☺ / ⊗	⊗ / ⊗	⊗ / ⊗	⊗ / ⊗	⊗ / ⊗	⊗ / ⊗	⊗ / ⊗	☺
Rocky	☺ / ☺	☺	☺ / ⊗	⊗ / ⊗	⊗ / ⊗	⊗ / ⊗	⊗ / ⊗	⊗ / ⊗	☺ / ⊗	☺
Sweety	☺ / ⊗	⊗ / ⊗	☺	⊗ / ⊗	☺ / ⊗	⊗ / ⊗	⊗ / ⊗	⊗ / ⊗	⊗ / ⊗	☺
Beasty	☺ / ☺	⊗ / ⊗	☺ / ☺	☺	☺ / ⊗	⊗ / ⊗	⊗ / ⊗	☺ / ⊗	☺ / ⊗	☺
Smarty	☺ / ☺	⊗ / ⊗	☺ / ☺	⊗ / ⊗	☺	⊗ / ⊗	⊗ / ⊗	⊗ / ⊗	☺ / ⊗	☺
Daddy	☺ / ☺	⊗ / ⊗	☺ / ⊗	⊗ / ⊗	⊗ / ⊗	☺	⊗ / ⊗	☺ / ⊗	☺ / ⊗	☺
Tub	☺ / ☺	☺ / ☺	☺ / ⊗	⊗ / ⊗	⊗ / ⊗	☺ / ⊗	☺	☺ / ⊗	☺ / ⊗	☺
Manzoni	☺ / ☺	⊗ / ⊗	☺ / ☺	☺ / ⊗	⊗ / ⊗	☺ / ⊗	⊗ / ⊗	☺	☺ / ⊗	☺
L'otage	☺ / ☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺
Doc	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺

☺ : Frime réussie ⊗ : Frime ratée ☹ : Frime impossible

LE TABLEAU DE LA FRIME

Le résultat de cette action dépend du tableau ci-dessous qui reproduit les rapports de force possible entre les personnages, ainsi que leur caractère (Sweety, qui est instable cède facilement à la menace d'une arme braquée sur lui).

La colonne de droite donne le nom du frimeur tandis que la ligne du haut indique celui de la cible, à l'intersection des deux se trouvent deux symboles : celui de gauche donne le résultat pris en compte si la cible n'a pas dépensé de Point Action tandis que celui de droite donne le résultat contre une cible qui a dépensé un Point Action. Le symbole J signifie que la cible est frimée, elle doit maintenant se conformer à une demande du frimeur, le symbole L signifie que la cible n'est pas une gonzesse et que le frimeur peut se carrer ses menaces quelque part, le symbole K signifie que cette action est impossible.

Le résultat d'un coup de frime

Un frimeur peut exiger d'être présent à une conversation téléphonique ou à la fouille d'un pièce d'un personnage qui vient d'être frimé.

Le frimeur peut exiger du frimé la réponse (exacte) à une question. Toutefois, certains personnages ne révéleront certains secrets à aucun prix :

- Sweety n'avouera jamais avoir tué Volponi.
- Smarty n'avouera jamais être inspecteur du FBI.
- L'otage (Tall) n'avouera pas être membre de la CIA avant que l'information ne soit divulguée par voie de presse.

Une fois que vous avez déterminé les résultats de l'action, informez-en les deux protagonistes qui n'ont plus qu'à simuler la scène.

Remarque : L'otage n'est pas armé et, étant donné sa condition, ne peut frimer personne. Par contre, c'est pas le genre de type (ou de nana) à se laisser impressionner et il résiste assez bien à la frime.



- SEARCH ON INTERNET

(L'otage) : 2 Points Action (spécial)

L'otage dépense 2 Points et vous énonce le sujet de sa recherche. Si son sujet ne correspond pas aux articles disponibles (aux mots clés) il ne trouve rien. Par contre, si sa demande peut logiquement l'amener à l'un des articles, vous lui livrez l'information. Pour chaque article, nous vous fournissons une série de mots-clés qui en ouvrent l'accès.



- SÉDUIRE

(Smarty) : 3 Points Action

Smarty a la possibilité de séduire n'importe quel individu de l'autre sexe. Pour ce faire, il ou elle doit vous signaler qui va être sa proie et vous donner 3 Points Action. Ensuite, il/elle doit réussir à parler en tête à tête avec sa victime durant 5 minutes sans être interrompue. Si 20 minutes après avoir dépensé les Points Action, Smarty n'est pas parvenue à s'isoler avec sa victime, la séduction n'a pas abouti, les Points sont perdus. Si au contraire, le charme fonctionne, allez voir la victime de Smarty et dites-lui qu'elle ressent une attirance profonde pour Smarty. Il est désormais inconcevable qu'il tente quoi que ce soit qui puisse lui nuire. Une si délicieuse créature...



- TÉLÉPHONER

(tous les personnages) : 2 Points Action

Le joueur vous donne le nom de son contact téléphonique et l'appelle. Vous vous référez à la feuille des indices téléphoniques et vous jouez le coup de téléphone "en vrai" (prenez le rôle de l'interlocuteur en jouant la conversation). Le joueur ne peut interroger son contact que sur un seul personnage, à moins qu'il ne dépense à nouveau deux autres Points Action. Si le joueur demande des informations concernant un personnage que son contact ne connaît pas, il perd un seul des deux Points Action.

Par convention entre les truands, aucun d'entre eux ne peut s'isoler pour passer un coup de fil et le Doc (c'est à dire

vous) accompagne quiconque veut téléphoner. Une tierce personne peut demander à être présente lors de la conversation téléphonique, si celui qui téléphone refuse la demande, le curieux peut tenter de le frimer ou de l'espionner (cf. plus haut).

\$ - TRANSACTION

Les joueurs peuvent tous échanger des Points Action selon leur convenance pour acheter une information, persuader un personnage d'accomplir une action, etc.

Aucune transaction en argent virtuel n'est autorisée si elle ne s'accompagne pas d'une dépense de Points Action (c'est trop facile de dépenser des millions virtuels !).

⚡ - UTILISER LE POUVOIR DE TÉLÉPATHE (Sweety) : coût spécial

Le pauvre Sweety est persuadé qu'il a le pouvoir de lire ce qui se passe dans les pensées d'autrui... Ce serait bien pratique, mais malheureusement pour lui, il n'en est rien ! Ce pouvoir c'est du pipeau. Aussi, quand le joueur incarnant Sweety vient vous voir pour utiliser ce talent vous pouvez lui répondre n'importe quelle ânerie qui vous passe par la tête, par exemple Sweety peut être persuadé que le personnage dont il croit sonder l'esprit est en train de penser :

" - C'est moi qui ait vendu le coup à la police parce que..."

" - Pourvu que personne ne découvre que je suis moi-même un membre du F.B.I. "

" - Je suis sûr que c'est Sweety qui nous a balancé aux keufs."

" - Je suis sûr que c'est Sweety qui a tué Volponi..."

Demeure un problème : il serait injuste de faire dépenser des P.A. au pauvre Sweety pour lui refiler des tuyaux crevés. Pour pallier cet inconvénient, il vous suffit de garder en tête (ou sur un papier libre) le nombre de points dépensés de cette manière et de les restituer au joueur sous forme de rabais sur les autres actions (lui faire payer un seul P.A. au lieu de 2 pour Fouiller une pièce ou Faire les poches d'un joueur) vous remarquerez que les coûts des actions sont variables sur la feuille de ce personnage.

⚡ - LA ZIZANIE

(Beasty) : 1 ou 2 Point(s) Action

Beasty est un désabusé et un misanthrope, il a le don de propager efficacement la piètre opinion qu'il a du reste de l'humanité.

Si Beasty dépense un Point, il peut répandre une rumeur parmi les suivantes :

- Sweety a tué Volponi parce qu'il était jaloux de Smarty. C'était ridicule mais un psychopathe comme Sweety est capable de tout.

- Daddy est gravement malade, il pourrait avoir balancé le coup aux flics en échange d'une assurance de soins appropriés.

- Si Manzoni est le commanditaire du coup, il a peut-être eu intérêt à balancer le coup aux flics avec l'espoir que Volponi se fasse descendre sans que le coup foire complètement. Il peut récupérer le butin sans avoir à partager avec Volponi...

- Tub a l'air beaucoup moins soumis à Manzoni qu'il ne semble au premier coup d'œil... C'est peut-être lui qui a balancé le coup aux flics pour mettre dans la merde son patron.

- Volponi se méfiait de plus en plus de Rocky... Il est vrai que le gros lard n'a certainement pas le profil d'un vrai truand...

- Smarty était "proche" de Volponi, elle en sait sûrement plus sur le coup qu'elle ne le prétend... Ça l'a peut-être rendue gourmande.

En échange de deux Points, le truand peut répandre une rumeur inventée. Dix minutes après que vous avez reçu le ou les Points Action, appelez deux autres joueurs (hormis celui qui est la cible de la rumeur). Convoquez les l'un après l'autre, expliquez leur qu'il viennent d'entendre une conversation entre tel et tel personnage et répétez leur la rumeur, ils penseront qu'il s'agit d'une super information, voilà la rumeur propagée...

QUELQUES DIFFICULTÉS À RÉSOUDRE

La nature de la situation dans laquelle sont plongés les personnages, la présence de l'otage, la possibilité d'une intervention policière impliquent des relations très tendues entre les protagonistes de cette Soirée Enquête. En particulier, il vous faudra veiller à l'utilisation des armes à feu, à laisser un peu de marge à l'otage et à déterminer le dénouement de la soirée.

L'OTAGE

L'otage ne peut bien évidemment pas faire ce qu'il veut. Le joueur a toutefois le droit de s'amuser autant que les autres et c'est à vous de veiller à ce que les autres personnages ne lui marchent pas trop sur les pieds.

L'otage est laissé libre à l'intérieur de l'appartement, il ne peut cependant se déplacer seul (en l'occurrence aucun personnage ne se déplace seul et tous sont accompagnés par le Doc) et n'a pas le droit de téléphoner. Sa situation est délicate mais il a deux atouts : il a 10 Points Action dont il ne peut pas faire grand chose et surtout, il est le seul à pouvoir utiliser Internet. Aussi, si un personnage veut découvrir un indice par ce biais, il doit trouver un arrangement avec l'otage. Frimer ne peut en aucun cas être utilisé pour forcer l'otage à chercher une information sur Internet. Le coût de cette action (2 PA) peut être payé par

l'otage ou par celui qui lui a demandé d'effectuer une recherche, ce détail étant à régler entre les joueurs.

L'UTILISATION DES ARMES

Les armes servent principalement à frimer, aucun joueur ne peut en descendre un autre avant l'extrême fin de la soirée. Environ un quart d'heure avant la fin, si un personnage souhaite en frimer un autre, vous pouvez l'informer qu'il peut descendre son adversaire plutôt que de simplement l'intimider. Contrairement à la frime, les résultats ne sont plus déterminés par un tableau mais simplement tirés à pile ou face avant l'action :

Face contre pile - Celui qui a tiré pile est mort, l'autre est debout et indemne.

Facé contre face - Les deux personnages sont gravement blessés, ils peuvent finir la partie mais ne peuvent plus se déplacer. Il souffrent et pissent le sang.

Pile contre pile - Celui qui a déclenché le duel est indemne, celui qui a été provoqué est blessé (voir ci-dessus).

Cas particulier : Tub est un tueur, si le tirage a pile ou face donne un résultat tel que son adversaire devrait être blessé, on considère que ce dernier est mort et pas seulement blessé.

En aucun cas, les personnages ne peuvent se tirer dessus hors de ce système de duel.

LE DÉNOUEMENT

Plusieurs événements (coups de téléphones, coups d'oeils à la fenêtre, infos radio) vont amener les truands à comprendre que l'étai se resserre autour de leur planque. Mais tout n'est pas perdu pour eux : à la fin de la soirée, ils peuvent s'enfuir si ils disposent d'un nombre suffisant de Points Action (d'où l'intérêt de s'entendre avec l'otage), s'entendre avec MacDowell, ou utiliser l'otage. Tout ceci dépendra de plusieurs facteurs.

À l'heure choisie, vous annoncez à tous les personnages que le moment est venu de tenter une sortie, les personnages ont cinq minutes pour prendre une décision collective ou individuelle quant à leur fuite.

Voilà comment il vous faut gérer le bazar :

- Chaque personnage peut fuir et tenter d'échapper à la police. Il réussira si il dispose encore d'au moins 4 Points Actions. Les joueurs savent que les Points Actions qu'ils ont conservés les aident à s'en sortir mais ils ne connaissent pas le nombre requis !

- Tous les personnages peuvent s'enfuir pour moitié moins de Points Actions si ils réussissent à contacter Skirt (voir le dossier **Indices**) avec des preuves de sa culpabilité et un moyen de pression (relation avec le journalisme, entente avec Smarty ou l'otage identifié comme un membre

de la C.I.A.). En effet Skirt, a les moyens de rapidement mettre à mal l'efficacité du dispositif policier.

- **S'enfuir avec l'otage** : il faut pour cela réussir à le frimer. Même si l'otage est frimé, cette méthode n'est pas une très bonne idée, puisqu'elle déclenchera une fusillade de la part des forces de police. Demandez à chacun des joueurs de tirer à pile ou face, ceux qui obtiennent pile sont abattus par les forces de police (y compris les flics infiltrés et l'otage !). Les autres peuvent fuir normalement (c'est à dire en payant le nombre requis de Points Action).

- Les personnages peuvent accepter l'offre de MacDowell (Cf. plus bas) et fuir en laissant dans l'appart Rocky et les plans du B.F.G. Ce n'est pas une bonne idée : MacDowell est une ordure qui va chercher à éliminer tous les témoins (sauf Rocky). Traitez cette situation comme le cas précédent : tous les personnages doivent jouer leur sort à pile ou face.

- **Smarty et Rocky** n'ont normalement pas à échapper à la police et si ils s'enfuient ils peuvent choisir de se rendre.

Quelles que soient les décisions des personnages, faites les sortir dans la pièce hors-jeu un par un afin de connaître leur choix puis lisez-leur le passage concernant leur fin :

- Il s'enfuit avec assez de Points Action

" Dehors le quartier commençait à être bouclé serré et t'as compris que t'allais devoir te la jouer Rambo. T'as vérifié que t'avais assez de munitions et t'a foncé. T'as réussi à te faire ouvrir la porte d'un autre appartement de l'immeuble et sous la menace de ton flingue, t'as demandé à la famille présente de se tenir tranquille. La fenêtre donnait sur une ruelle... Six mètres plus bas, les poubelles. T'as sauté. Plus bas, t'as pu courir jusqu'à la 65^{ème} rue, t'étais tiré d'affaire, mec ! C'est ce qui s'appelle avoir du bol !... "

- Il s'enfuit sans assez de Points Action

" Le quartier commençait à être sérieusement quadrillé par la volaille. T'as tenté ta chance jusqu'à l'escalier de service : l'issue était libre. T'as dévalé les marches quatre à quatre et t'a couru pour essayer de rejoindre une rue passante où tu serais tiré d'affaire. Tu te croyais sauvé quand t'as entendu quelqu'un gueuler derrière toi : " Bouges plus, les mains sur la tête et les jambes bien écartées... "

Tu t'es dit que t'as eu beaucoup de temps pour penser à toute cette histoire.

Merde ça devait être du gâteau "

- Il est abattu au cours d'une fusillade.

" Merde, dès que t'es sorti, ça a commencé à gueuler dans tous les coins. Putain y z'avaient envoyé l'armée ou quoi. Les quelques passants qui traînaient dans la rue ont beuglé et se sont rous jetés à terre. C'est sûrement là que t'as merdé. Au lieu de te coucher toi aussi, t'as dégainé et t'as commencé à tirer et à courir. C'était comme un film. T'entendais les balles siffler. Tu voyais les flics que tu mouchais s'effondrer

derrière une belle giclée écarlate ! Et puis il y a eu un gros flash rouge. Tout a tourné autour de toi. Tu as vu que tu tombais mais tu n'as pas senti le choc du sol. D'ailleurs tu sentais plus grand chose, juste une douleur sourde dans le bide. Ce que tu as vu ensuite était un mec allongé sur le bitume, un mec qui te ressemblait drôlement mec, avec une grosse tache rouge sur le ventre. C'est seulement là que t'as compris que t'étais en train de crever...

Merde quelle fin à la con !

PRÉPARATION DE LA SOIRÉE

LE CASTING

Après avoir choisi les joueurs que vous souhaitez convier à cette Soirée Enquête, vous devez répartir les 8 personnages entre eux. Il existe plusieurs méthodes. La plus simple est de proposer un, deux ou trois personnages à chaque joueur en en brossant un rapide portrait qui ne révèle que la façade du personnage. Voici le nom des personnages avec le descriptif rapide que vous en ferez aux joueurs (attention ces définitions correspondent à l'image que donnent d'eux les personnages, ce n'est pas forcément un reflet fidèle de la réalité).

- Rocky : un dur, pas vraiment sophistiqué, dénué de scrupules.
- Sweety : un jeune truand, très speed.
- Beasty : un type assez froid, plutôt secret.
- Smarty (conseillé pour une femme) : une jeune, qui en veut, assez sexy.
- L'otage : un pauvre type ramassé sur le bord de la route (attention ce rôle est particulièrement difficile).
- Tub : un tueur professionnel très consciencieux.
- Manzoni : un vieux mafiosi qui aime la tradition.
- Doc : c'est vous.
- Daddy : un truand de la vieille école qui a bientôt l'âge de la retraite.
- Angy : un truand un peu bavard, un peu fouille-merde (attention, ce personnage est subsidiaire).

Lorsque vous proposez les personnages aux joueurs, tenez compte de la personnalité de chacun afin de ne pas proposer un personnage très excentrique (Sweety par exemple) à quelqu'un de particulièrement renfermé. Choisissez notamment avec soin les joueurs qui incarneront Smarty et l'otage car leurs rôles sont difficiles. Comme vous l'avez sans doute remarqué, les personnages sont écrits au masculin sauf Smarty qui a été pensée comme un rôle féminin. Cela dit la plupart des rôles sont mixtes et peuvent être joués indifféremment par une fille ou un garçon. Si vous ne connaissez même pas au moins une fille pour incarner Smarty (et là je vous plains sincèrement), vous pouvez faire jouer ce rôle par un garçon. L'attrance de Volponi pour Smarty devient plus paternelle que sexuelle et le pouvoir de

séduction de ce personnage devient un puissant charisme. Nous vous conseillons enfin de demander à chaque joueur une petite participation aux frais de la soirée (photocopies et repas éventuel) de l'ordre de 10 à 30 francs par personne (ce qui revient donc beaucoup moins cher que n'importe quelle place de cinéma ou de théâtre !). Les joueurs n'en seront que plus motivés.

Une semaine avant la date fixée pour la soirée, vous remettrez à chaque joueur une enveloppe contenant les photocopies suivantes :

- la feuille de personnage du joueur
- les dix Points Actions

Contactez à nouveau tous les joueurs un ou deux jours avant la soirée pour répondre aux éventuelles questions, discuter du personnage et donner quelques conseils d'interprétation.

ATMOSPHÈRE, ATMOSPHÈRE...

L'idéal pour jouer cette Soirée Enquête est de disposer de deux ou trois pièces séparées. La première est la pièce de jeu principale (la salle à manger ou le salon de votre appartement), la deuxième est un lieu plus calme où les joueurs peuvent se retirer pour discuter à l'abri des oreilles indiscrettes. La troisième pièce représente le reste de l'appartement, c'est un lieu "hors des lieux" où vous recevrez les joueurs, c'est l'antre de l'organisateur et cela peut-être votre cuisine ou même votre salle de bains ! Si vous manquez de place, vous vous passerez de la deuxième pièce.

Essayez de décorer et d'agencer un peu les deux premières pièces en y mettant par exemple des objets insolites évoquant l'Amérique et le monde de la pègre (affiches de ciné, bouteilles de bourbon vides). Pensez également à la sonorisation qui doit être présente sans être obsédante. Vous pouvez ainsi dans la première pièce utiliser des enregistrements de sirène hurlante qui viendront inquiéter les truands. Des B.O., des standards de rock ou du gros rap qui tache peuvent contribuer à donner un bon feeling.

Nous n'insisterons enfin jamais assez sur l'extrême importance de la crédibilité des personnages et de l'ambiance au cours d'une Soirée Enquête. Dès le début de la soirée par exemple, accueillez les personnages en jouant votre rôle. Ne dites pas : "Salut Bébert ! Ouah top classe ton costard !" mais "Putain magne-toi l'cul, tu veux nous faire repérer ou quoi ?". À aucun moment vous ne devez vous départir de votre personnage afin d'inciter les joueurs à en faire autant. Quoique vous fassiez pour enrichir votre interprétation, votre look et l'atmosphère de la partie, demandez-vous toujours comment cela se passerait si le jeu était la réalité. Que penseriez-vous d'un film dont les trucages seraient apparents, où on verrait l'envers des décors et la perche du preneur de son ? Cela casserait toute l'ambiance. C'est absolument la même chose pour une Soirée Enquête. Bien sûr, vous changez totalement

d'attitude quand vous êtes dans la pièce "hors jeu", car vous y êtes l'organisateur et non plus le Doc.

LES PETITS DÉTAILS PRATIQUES.

Voici une liste de toutes les petites choses que vous aurez à faire pour préparer la partie. L'ensemble de ces préparatifs ne devraient pas vous prendre plus de deux ou trois heures.

LES INDICES :

- Photocopiez la première série d'indices (C.F. Timing) et rangez-les dans une enveloppe. Le nom de chaque personnage figure sur l'indice qui lui est destiné.
- Photocopiez les indices que les joueurs découvriront en fouillant les pièces de la maison, classez-les dans autant d'enveloppes qu'il y a de pièces et écrivez le nom de la pièce sur l'enveloppe. Ces indices sont tous numérotés selon l'ordre dans lequel ils seront découverts (ex : bureau 1, signifie qu'il s'agit du premier indice qui sera trouvé dans le bureau).
- Photocopiez les indices/coupures de journaux et collez-les dans des journaux appropriés que vous laisserez nonchalamment traîner dans la pièce de jeu.
- Photocopiez les indices téléphoniques et placez la feuille dans votre dossier jeu.
- Photocopiez le questionnaire ("La fête est finie !") que vous remettrez aux joueurs en fin de partie ainsi que la feuille de debriefing ("Le fin mot de l'histoire") qui explique ce qui s'est passé.

Tous les indices doivent être rangés dans un dossier jeu que vous mettrez dans la pièce hors jeu. Indiquez clairement sur le dossier qu'il est hors jeu et que les joueurs ne doivent pas l'ouvrir.

LES ACCESSOIRES ET LE REPAS

Cette Soirée Enquête est prévue pour se jouer en quatre à cinq heures. Si vous en avez la possibilité, nous vous conseillons de prévoir un casse-dalle : manger ensemble est toujours une occasion de conversation, même pour des truands en cavale. Étant donné le contexte, vous n'aurez pas à vous casser la tête pour nourrir vos joueurs sans rompre l'ambiance : des pizzas ou même du McDo feront bien "couleur locale". Veillez à ce que le repas ne soit ni trop abondant ni trop arrosé, ce serait préjudiciable au reste de la soirée.

QUE LE SPECTACLE COMMENCE !

Nous vous proposons ici un timing indicatif du déroulement de la soirée, en partant du principe que le jeu commence vers 19h30 et se termine vers minuit. Si vous organisez la partie dans l'après-midi, respectez simplement l'écart entre les événements.

19h15 - Arrivée des joueurs incarnant Manzoni et Tub.

19h30 - Arrivée des autres joueurs. Les présentations sont faites entre ces deux groupes de protagonistes. C'est à vous de faire le point sur l'enjeu de la soirée : démasquer le traître responsable de la mort de Volponi (enfin c'est ce que croient les personnages).

19h35 - Distribuez la première série d'indices

21h30 - Les sirènes se font de plus en plus fréquentes. C'est à vous d'en prévenir un ou plusieurs joueurs (ou de diffuser un son enregistré).

22 h 00 - Un hélicoptère commence à survoler le quartier. C'est à vous d'en prévenir un ou plusieurs joueurs. (ou de diffuser un son enregistré).

23 h 00 - MacDowell appelle les malfrats et leur propose de lui livrer les plans du B.F.G. sans faire d'histoire. Il les laisse s'enfuir si ceux-ci laissent les plans à Rocky et partent sans demander leur reste.

23h 15 - Le Doc, c'est à dire vous, demande à tous les truands de décider de ce qu'ils font : l'heure de la retraite stratégique est arrivée. Vont-ils fuir en emportant les plans du B.F.G., en menaçant l'otage ou vont-ils juste tenter leur chance.

23 h 30 - La partie est finie, distribuez les questionnaires "La fête est finie" aux joueurs.

23 h 45 - Ramassez les questionnaires, distribuez les feuilles "le fin mot de l'histoire". Laissez les joueurs discuter tout en vous aidant à ranger votre appart ("Aaaah ouais, moi j'ai dit ça parce que je croyais que c'était toi qui avait fait l'truc !").

24 h 00 - Mettez tout le monde dehors. Dodo...

confidentiel ! dossier réservé à l'organisateur
confidentiel ! dossier réservé à l'organisateur

Votre personnage

DOC

alcoolique, lâche, désabusé

TA VIE, TON OEUVRE

L'ABUS D'ALCOOL NUIT À LA SANTÉ

Tu avais tout : un beau métier, un gros salaire, une épouse respectable, une maîtresse docile, une charmante villa, d'adorable moutons et même un gentil chien. La chance était tellement généreuse avec toi que tu en oubliais de la remercier. T'aurais peut-être dû...

Tu étais chirurgien et un jour, un patient est mort au cours d'une opération pourtant banale. Ce genre de choses arrivent, les analyses préliminaires ne suffisent pas toujours à déceler une fatale faiblesse physiologique. Tu n'y étais pour rien, mais ce ne fut pas l'avis de la famille de la victime, ni celui son avocat. Et quand au procès un de tes collègues témoigna pour affirmer que tu avais bu un whisky et

trois bières avant l'opération, tu as compris que la chance avait tourné.

Tu as donc perdu ton boulot et ton salaire, puis ta maîtresse, puis ta femme, ta villa, tes gosses et ton chien. L'alcool qui t'avais condamné a été beau joueur, c'est depuis ce triste événement ton seul ami fidèle. Les années qui suivirent furent bien sombres, tu avais élu "domicile" à Bowery (la rue des clochards à New-York), entre deux poubelles. Tes journées consistaient à trouver de quoi te saouler et à éviter les mauvaises rencontres. Dur. Et puis, une nuit t'es tombé sur un truand qui venaient de se manger une bastos au cours d'un casse foireux. Tu l'as aidé à rentrer jusque chez lui, tu l'as allongé sur son pieux, tu l'as anesthésié à la marijuana et tu l'as soigné avec une simple pince à épiler et deux paires de ciseaux. Le malfrat s'est vite rétabli et il t'a été reconnaissant. Il t'a allongé quelques billets, t'a aidé à dégoter un meublé et surtout a contribué à te reconstituer une clientèle : tu es devenu en quelques années le chirurgien attitré de la pègre New-Yorkaise.

Tu têtes encore un peu sur la bouteille : juste assez pour ne pas trop penser au passé.

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

C'est Volponi qui t'avait demandé de te rendre à la planque au cas où un de ses hommes ait besoin de tes services. Tu as soigné Rocky qui était légèrement blessé et constaté que Volponi était bien mort.

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE

Le Doc se fout de tout, il soigne les blessés, encaisse les dollars et vide les bouteilles, voilà le sens de son existence misérable. Les préoccupations de ses clients ne l'intéressent pas et il ne s'en mêle pas.



feuille de personnage

PROLOGUE

" 9 mai 1997 - 18.22 PM. Brooklyn, à l'angle de Stuyvesant et Lafayette.

" Le chauffeur du camion blindé de la General Weapon Engineering roule lentement et sereinement : le secret de la cargaison transportée a été bien gardé et lui-même en ignore la nature. Et la valeur.

Il ne voit pas Beasty qui à cinquante mètres de son fourgon épaule un lance-roquettes et fait feu, explosant la cabine, le chauffeur et son copilote. Le reste va très vite. De deux bagnoles émergent Rocky, Sweety, Volponi et Angy, tous masqués. Une petite charge d'explosif suffit pour faire sauter la porte latérale du fourgon et deux balles de Sweety envoie les convoyeurs qui se trouvaient à l'intérieur au paradis des caves. Le butin dont s'empara Volponi ne prend pas beaucoup de place : une simple mallette.

C'est quand quelqu'un a fait feu sur la bande que tout commence à foirer. Daddy crie quelque chose en indiquant une voiture garée plus loin. Volponi se met à tirer sur la caisse, immédiatement imité par Sweety, Beasty, puis par Rocky et Daddy. Des types sortent aussitôt d'une autre bagnole pour se joindre à la fusillade. " On nous a donné " hurle Volponi. Ce sont ses dernières paroles : un pruneau l'atteint en pleine poitrine. Sous le feu nourri de la flicaille, Beasty rentre le corps du caïd et le butin dans une bagnole tandis que Rocky, touché à son tour par les flics, s'engouffre dans une autre. De son côté Sweety le déjanté prend le temps de braquer un pauvre mec qui passait par là et le force à monter avec lui dans la caisse conduite par Smarty.

Dans un grand crissement de pneus, les truands prennent la fuite, ralonnés par les keufs. Mais le quartier a été bien choisi : après une demi heure de rallye dans les ruelles de Brooklyn, le gang de feu Volponi parvient à semer ses poursuivants et à rejoindre la planque qu'avait loué le caïd pour ce coup : un loft entre la 50ème rue et la 11ème avenue.

À la planque, ils trouvent trois types en train de les attendre : Doc, le médecin attitré de la pègre, et deux gars venus de la côte ouest : Manzoni, apparemment un gros bonnet du milieu et Tub, son gorille.

Dehors, les sirènes hurlent, la chasse est ouverte.

Dedans, l'ambiance est plutôt tendue. Une seule chose est sûre : ce qu'il y a dans cette mallette doit valoir un paquet de fric et quelqu'un de bien renseigné a dû vendre la mèche à la volaille... Y faudra donc rester en planque le temps qui faut pour savoir. Rester caché. Pour mourir ?

QU'EST-CE QU'UNE SOIRÉE ENQUÊTE ?

Un polar noir, fantastique, une mystérieuse aventure dont vous allez être l'un des personnages principaux ! Ce personnage que vous incarnerez va être plongé dans une histoire qui promet d'être exaltante : un crime, un vol, un événement insolite ? Qui sait ? C'est à vous, ainsi qu'aux autres joueurs, et avec l'aide de l'organisateur qu'il appartiendra de donner beaucoup de vie au scénario que nous avons écrit.

UN PERSONNAGE

Votre personnage est évoqué plus loin. Nous avons résumé son histoire, brossé sa personnalité afin de vous guider dans votre interprétation. Lisez attentivement ce document. Plus vous "sentirez" votre rôle, plus vous prendrez de plaisir au cours de la Soirée Enquête. Des indications vestimentaires,

des tics de langage sont indiqués. Vous pouvez vous en inspirer ou interpréter le rôle différemment (auquel cas, faites-le en accord avec l'organisateur).

Votre personnage poursuit des buts qui lui sont propres. Ces buts spécifiques vous aideront beaucoup à le jouer, ne les perdez donc pas de vue mais ne les laissez pas non plus vous éloigner de l'enquête principale. Il vous faudra constamment maintenir un équilibre délicat entre ces deux activités.

Respectez votre rôle le plus possible, quoi que vous fassiez au cours de la soirée, quoi que vous disiez, faites-le en tant que personnage de la soirée. Le fait qu'un maximum de joueurs jouent le jeu en permanence est un des plus importants facteurs de réussite de cette fête.

Vous vous apercevrez que votre personnage entretient diverses relations avec les autres, ces relations sont

extrêmement importantes, ce sont elles qui vont structurer le développement de l'intrigue, qui vont nourrir le déroulement de la soirée. Bien qu'il faille toujours rester prudent lorsque vous discutez avec un autre joueur (qui sait, c'est peut-être l'assassin...) ne retenez pas trop longtemps les informations que vous possédez. Plus vous livrez intelligemment vos renseignements, plus vous en recevrez en retour, donnant-donnant !

LE DÉROULEMENT DE LA SOIRÉE

Dès le début de la soirée, vous jouerez votre rôle et serez plongé dans le contexte du scénario. Vous l'avez lu un texte d'introduction vous présentant rapidement les circonstances de la Soirée Enquête et les événements qui la précèdent. Lisez attentivement ces documents, afin de bien comprendre la situation. Si certains points ne vous semblent pas clairs, n'hésitez pas à demander des précisions à l'organisateur.

Lorsque cette soirée commence un " méfait " vient d'être commis. Le coupable est l'un des personnages. C'est peut-être vous d'ailleurs (si c'est le cas, cela figure sur votre feuille de personnage) ! Il vous faudra donc enquêter afin de démasquer le coupable tout en écartant les soupçons de votre personne.

Entre les personnages des suspicions vont naître, des alliances se nouer et se dénouer, et toutes ces situations vont donner vie au jeu. N'hésitez pas à construire des intrigues avec d'autres personnages et à nourrir la soirée en rebondissements de votre cru.

COMMENT MENER L'ENQUÊTE ?

DES INFORMATIONS

Votre principale occupation au cours de la soirée sera probablement... le bavardage. C'est en discutant avec les autres personnages que vous allez apprendre qui ils sont et ce qu'ils savent. Ces conversations constituent votre principale source d'information.

DES INDICES CACHÉS

Outre les informations que vous obtiendrez en discutant avec les autres personnages, vous aurez divers moyens d'obtenir des indices qui peuvent vous aider à progresser dans votre enquête.

Certains de ces indices sont tout simplement cachés dans l'une des pièces où se déroule la partie. Il peut s'agir d'une boule de papier traînant sous le divan ou d'un article de journal, d'une lettre au vu et au su de tous, alors ouvrez l'œil ! Attention toutefois à ne pas lire tout ce qui vous tombe sous les yeux. Il est ainsi interdit de lire la feuille d'un autre personnage, même si elle traîne par terre. De même,

l'organisateur possède un dossier jeu dans lequel sont rangés des papiers importants, n'ouvrez jamais ce dossier.

De nombreux autres indices peuvent être découverts en accomplissant certaines actions propres à votre personnage. Ces actions sont simulées grâce au système des Points Action. La nature des indices est très variable. Certains vous concernent (des papiers que votre personnage a égaré ou laissé traîner dans sa chambre) d'autres concernent les autres personnages, aussi ne soyez pas surpris si une rumeur à votre propos court parmi les autres personnages (si vous avez des doutes, si elle vous paraît fondée sur des preuves, parlez-en avec l'organisateur), pour la même raison quand vous dévoilez un de vos indices à un autre joueur essayer d'en avertir l'organisateur.

LE SYSTÈME DES POINTS ACTION

Au début de la soirée, vous avez un capital de 10 Points Action. Vous devrez gérer ce capital pendant toute la soirée et décider quelles actions vous semblent les plus pertinentes.

Vous ne pouvez simuler que les actions précisées sur votre feuille de personnage. Lorsque vous désirez le faire, vous devez toujours en avertir l'organisateur qui vous donnera quelques directives. Il se peut que l'organisateur vous demande de différer cette action. En aucun cas vous ne devez aller contre ses indications, car vous pourriez gâcher la soirée ou mettre en péril un événement prévu.

Une monnaie d'échange

Les Points Action servent également de monnaie d'échange. Vous pouvez aider un autre joueur et demander pour cela une rétribution en Points Action. Il n'y a pas de règles précises pour ce genre de transactions et c'est aux personnages de trouver un terrain d'entente.

Le salut ?

Cette Soirée Enquête a pour cadre la planque de malfrats après un casse qui a mal tourné... Les flics sont sur les dents et il se peut que la soirée se termine dans un bain de sang. Vous aurez peut-être à vous enfuir et quelques Points Action vous seront utiles dans votre fuite ! Combien ? Je n'en dirai pas plus.

LA FIN

Un événement ou une information détermineront la fin de la Soirée Enquête, vous pourrez alors quitter votre rôle et redevenir une personne plus ou moins normale. L'organisateur vous remettra ensuite un questionnaire, celui-ci portera sur les événements de la soirée et il vous sera également demandé de choisir un autre joueur dont vous avez particulièrement apprécié la prestation. Toutes ces questions permettront de déterminer le meilleur enquêteur de la soirée et le meilleur comédien qui gagneront tous deux le droit d'être acclamés (et d'organiser la prochaine Soirée Enquête).

Angy

alias UMBERTO TEMPERA
fouineur, risque-tout, marginal

TA VIE, TON OEUVRE ENTRE OMBRE ET LUMIÈRE

T'es né dans une honnête famille italo-américaine de Little Italy, à New-York. Ton père était maçon et tu te disais fièrement en contemplant les sommets hors d'atteintes des grattes ciels que c'était ton papa à toi qui construisais la fierté de l'Amérique. T'as pas tardé à réaliser que les WASP (White Anglo-Saxon Protestant, les anglo-saxons protestants blancs) voyaient pas la chose comme ça et que pour eux, toi et les tiens vous seriez toujours des ritals, des mètèques malhonnêtes à peine plus fréquentables que les nègres. Melting-pot mon cul ! Quand ton père est tombé d'un échafaudage et qu'il a même pas eu de pension suffisante pour faire vivre dignement sa famille, t'as compris que tu ne devrais jamais rien attendre d'Oncle Sam et que t'avais intérêt à être du côté des gagnants. Alors tu t'es battu sur le difficile terrain de l'école, t'en as bavé mais t'as gagné. Il y a cinq ans, t'as obtenu un diplôme et tu es devenu journaliste. Seulement pas question de vendre ton âme et ta plume aux exploiteurs du peuple, non, plutôt crever. Tu t'es mis à bosser en indépendant, vendant un papier par ci un papier par là. Tu avais un atout de poids, celui d'avoir conservé d'excellentes relations avec ceux qui, gamins, jouaient dans la même rue que toi et qui aujourd'hui, pour bon nombre d'entre eux, entretenaient des relations plus ou moins suivies avec la mafia. En fait, sans être toi même du côté des truands, tu n'as jamais réussi à les haïr. Tu les comprend trop bien : avec un peu moins de chance, toi aussi tu serais aujourd'hui un membre de la "famille". Et puis, il y a une chose que tu as apprise au cours de tes années d'études : les plus grands truands de ce monde ont bien souvent pignon sur rue, ils ont l'air respectable et s'affichent en première page des journaux, ils dirigent de vastes multinationales ou siègent parfois au Congrès.

Depuis plusieurs années, tu bosses sur une histoire compliquée de trafic international d'armes dans laquelle sont mouillés des politiciens et des flics américains ainsi que des caïds de la pègre sud-américaine. Voilà ce que tu as découvert et écrit dans divers articles (attention, certains de ces articles constituent des indices au cours de la soirée).

Quand, au cours des années quatre-vingt, plusieurs personnalités du Département d'État décidèrent de participer à la lutte clandestine contre les gouvernements

"de gauche" d'Amérique Centrale, ils élaborèrent une complexe opération visant à instaurer un dispositif d'écrans au sein même des plus hautes sphères des administrations de l'armée et du renseignement, dans le seul but de détourner des fonds d'armements et d'organiser des activités non-autorisées. Lorsque ce trafic prit fin, les aimables collaborateurs de l'Amérique avaient déjà mis sur pieds un efficace et discret réseau de pénétration et d'évasion de notre territoire qu'il eut été dommage d'abandonner et qu'ils reconvertirent aussitôt pour le trafic des stupéfiants. Une commission d'enquête a été récemment créée pour éclaircir les activités clandestines de la C.I.A. au cours de ce qu'on appelle déjà le Nicaragua-gate (en référence au Watergate). Malheureusement, plusieurs politiciens oeuvrent pour mettre fin aux travaux de cette commission. L'un d'eux est Alan Skirt, Sénateur de l'État de N.Y. et président de la commission de recherche en armements de pointe que tu soupçonnes d'avoir des liens avec un certain Manuel Azuleijo, citoyen péruvien ayant commencé sa peu recommandable carrière dans les milices d'extrême-droite, et qui travailla pendant de nombreuses années pour le compte de la C.I.A. Il est aujourd'hui certain qu'Azuleijo est l'une des figures les plus importantes du trafic de cocaïne.

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Grâce à tes contacts dans la pègre, tu as appris que Volponi montrait un coup téléguidé par Azuleijo. Toujours grâce à ce genre de relations, tu as réussi à entrer dans la bande de Volponi et tu as participé au coup contre le fourgon blindé de la General Weapon Engineering.



UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE

- Tes objectifs au cours de la soirée :
- Dissimuler ta véritable identité.
- En apprendre le plus possible sur cette bande, ses motivations et surtout leur véritable(s) chefs. Le projet BFG. est trop important pour qu'il n'y ait pas de grosses pointures derrière tout ça.
- Identifier la balance, si c'est un flic tu peux t'en faire un indic.

COMMENT TE LA JOUER ?

Serré. Tu es là pour récolter des informations ou mieux des preuves. Sûrement pas pour devenir un criminel ou pour faire à sa place le boulot de la police. C'est vrai que ça risque de pas être facile, les truands sont rarement des gens très bavards.

TON LOOK

Tu avais choisi un truc assez passe-partout pour le casse. Tu as en outre un flingue que tu préférerais ne pas avoir à utiliser et un masque de carnaval (c'était pour le casse).

TES RÉPLIQUES

- Y a trop de choses pas nettes dans c't histoire. Le mieux c'est qu'on mette en commun nos infos.
- Les flics y sont comme nous, mec. Pas meilleurs. Y sont juste de l'autre côté.
- J'suis un truand moi... Pas un assassin !

TU CONNAIS :

- Doc : le médecin attiré de la pègre, rien à redire un type réglo.
- Daddy : un truand de la vieille école, qui a connu Volponi il y a longtemps, un brave type au fond.
- Rocky : un gros sale yank', Volponi avait l'air obligé de le prendre dans son gang.
- Sweety : Un jeune complètement déjanté et dangereux comme une grenade dégoupillée.
- Smarry, une belle italo-américaine qui semblait beaucoup plaire à Volponi.
- A ta grande surprise, tu as reconnu un des membres du gang. Celui qui se fait appeler Beasty est en réalité José Teres, un des anciens hommes de main d'Azuleijo.
- Encore plus surprenant, l'otage n'est autre que James Tall, un membre de la C.I.A. appelé à témoigner dans l'affaire du Nicaragua-gate. Il n'était sûrement pas sur les lieux du braquage par hasard. Tu ne dois surtout pas révéler son identité aux autres...

TU SAIS EN FAIRE DES CHOSES :

- ÉCOUTER LA RADIO

Coût : 1 Point Action

Il ne s'agit pas de se brancher sur "KLF The real sound of the seventies" pour détendre l'atmosphère de la soirée, mais de guetter des bulletins d'informations susceptibles de te renseigner sur les conséquences de votre casse et obtenir d'éventuelles informations intéressantes.

- ESPIONNER

Coût : 2 Points Action

Pour espionner un personnage il te suffit d'en avertir l'organisateur qui te prévient à la première action de ta cible et te donnera les informations obtenues.

- FOUILLER UNE PIÈCE

Coût : 1 ou 2 Point(s) Action selon la pièce

L'appart de Volponi est assez vaste et comprend plusieurs pièces : outre le salon dans lequel se tiennent les joueurs, il y a la chambre de Volponi, un bureau, une bibliothèque avec une bécane, la chambre de Sweety et Daddy, celle de Beasty et Rocky, celle de Smarry. La plupart de ces pièces ne sont pas représentées physiquement au cours de la soirée et restent en quelque sorte des pièces virtuelles. Pour fouiller ces pièces, tu dois t'adresser à l'organisateur qui t'indiquera le coût en Points Action ainsi que la marche à suivre.

- FRIMER

Coût : 2 Points Action

L'otage mis à part, tous les personnages de cette Soirée Enquête sont armés. Cependant, avant le dernier quart d'heure de la soirée, il est interdit aux joueurs d'en faire usage pour se tirer dessus. Il serait dommage pour d'éventuels cadavres de passer la soirée à regarder la télé. Par contre un flingue peut se révéler bien utile pour montrer à un personnage qui est le chef. Si tu souhaites frimer un autre personnage, prévien l'organisateur qui t'indiquera le coût en Points Actions ainsi que la marche à suivre.

Le résultat d'un coup de frime

Frimer un personnage peut l'obliger à accepter ta présence pendant un coup de téléphone ou au cours d'une fouille, cela peut également te permettre d'exiger de lui un indice qu'il détient ou la réponse à une question.

- TÉLÉPHONER

Coût : 2 Points Action

Tu connais Ettore Gardiano, un vieux copain qui a ses entrées dans la pègre. Si tu veux lui passer un coup de fil, prévien l'organisateur qui t'indiquera la marche à suivre.

Beasty

Alias JOSÉ TERES
dubitatif, misanthrope, mélancolique

TA VIE, TON OEUVRE

VIVA LA MUERTE

C'est pendant les années quatre-vingt que tu as été amené à bosser pour Manuel Azuleijo, un trafiquant péruvien. À l'époque, tu faisais partie des Contrás au Nicaragua où tu luttais contre les assassins marxistes. Azuleijo servait de contact entre les unités combattantes de la liberté et l'Oncle Sam qui vous fournissait des armes en douce. Délégué par ton supérieur hiérarchique aux problèmes de ravitaillement et de maintenance tu travaillais de plus en plus sous les ordres d'Azuleijo. Comme tu étais pilote tu livrais du "matériel" qu'Azuleijo envoyait aux States et tu ramenaient du matos à viander la canaille communiste. Un jour que tu posais ton hydravion sur un plan d'eau du Nouveau Mexique, tu as eu la surprise de voir la douane t'accoster puis, ouvrant les caisses que tu transportais, t'arrêter pour trafic de stupéfiants : ces caisses étaient pleines de cocaïne pure. Ton entraînement militaire très poussé (tu avais profité d'un inspecteur Marine détaché de l'U.S. Army) te permit d'échapper aux douaniers sans trop de difficultés. Mais tu étais désormais considéré comme un criminel aux U.S.A. toi qui avais maintes fois risqué ta vie pour les saines valeurs du libre-échange ! Tu as pu regagner l'Amérique du Sud où tu comptais demander des comptes à Azuleijo, lequel a été vraiment amusé par ta réaction : " Business is business, t'expliqua-t-il, et si la personne qui nous livre les armes souhaite être payée en drogue, c'est elle que ça regarde. Je ne suis qu'un simple commerçant, un intermédiaire entre des gens qui ont des besoins complémentaires mais qui ne se connaissent pas. "

Tu aurais dû buter Azuleijo à ce moment là (quitter à le rejoindre en enfer directement sous le feu nourri de ses gardes du corps). Ou au moins le quitter pour rejoindre la guérilla. Mais cette dernière s'épuisait... Et puis tu venais de réaliser qu'il y avait quelque chose de pourri dans le combat pour lequel tu avais si longtemps vécu. Alors tu t'es contenté de continuer à bosser pour Azuleijo, tu es devenu trafiquant de drogue.

Ça avait ses bons côtés : le confort, les filles faciles, les après-midi de farniente au bord des piscines, les costards de chez Armani... Mais en réalité tu n'arrivais pas à profiter de tout ce luxe : sans vraiment t'en rendre compte, tu t'étais mis à te haïr autant que tu haïssais ton patron. Et puis Azuleijo,

t'a renvoyé aux States sous une fausse identité, pour surveiller un certain Volponi qui montait un casse pour le compte du Péruvien. Ce dernier soupçonnait le rital de vouloir le doubler. En outre, ta connaissance des armes de guerre serait utile puisqu'il y avait un fourgon blindé à arrêter à coups de lance-roquettes. Ça te changeait d'air.

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

En revenant à la planque vous êtes tombé sur un certain Manzoni et son gorille. La présence du mafieux en provenance de Californie n'était pas prévue...

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE :

Tes objectifs au cours de la soirée sont :

- Démasquer celui qui vous a sûrement balancé aux flics.
- T'assurer qu'il n'y a pas d'autres membres du gang sous les ordres directs d'Azuleijo (ils pourraient te causer des problèmes si tu ne te montres pas régulier envers ton boss).
- Mettre la main sur le butin (pour le remettre à Azuleijo ou le garder pour ta pomme).

COMMENT TE LA JOUER ?

T'es un dégoûté de la vie et tu sens que tu n'as plus grand chose à perdre dans cette vallée de larmes qu'est l'existence... Ceci dit, la mort de Volponi te fout les glandes : tu avais vraiment pris du plaisir à travailler sur ce coup et tu



envisageais même de reprendre une modeste carrière de petit truand. Le fait qu'il ait peut-être cherché à doubler Azuleijo n'arrange pas non plus tes affaires ; dois-tu rester fidèle au péruvien et essayer de lui ramener le butin du casse ou vaut-il mieux continuer à te faire passer pour un simple membre du gang en envoyant chier Azuleijo (ce que ce dernier ne te pardonnerait sûrement pas).

Tu parles avec un fort accent espagnol....

TON LOOK

Latino qui s'est fait beau : costard chics et chemise pastel, chaussures blanches, ray-ban et gomina, air ténébreux, cigarillos (enfin dans ce genre là).

Tu portes une arme et un masque.

TES RÉPLIQUES :

- La vie est oune grandé tarrine dé mierda qué l'on dégouchte un peu tous les jours...
- Le bien, le mal, au fond quel est la différenche ?
- Après tout, la muerte est oune délivranche...

TU CONNAIS :

- Daddy : un vieux youpin toujours à radoter, Volponi l'avait engagé pour conduire une des bagnoles du casse. Il a pourtant pas l'air d'être pilote de F1 !
- Doc : le médecin attiré de la pègre. Rien à redire un type rélo.
- Rocky : un gros lard, bête, vulgaire et pénible. Tu ne comprends pas pourquoi il a été embauché sur ce coup.
- Smarty : une fille qui a de la classe et qui a l'air assez maligne. Intéressante...
- Angy (si il est présent) : un rital un peu bavard mais qui n'a pas l'air très efficace.

TU SAIS EN FAIRE DES CHÈSES :

- ÉCOUTER LA RADIO

Coût : 1 Point Action

Il ne s'agit pas de se brancher sur "KLF The real sound of the seventies" pour détendre l'atmosphère de la soirée, mais de guetter des bulletins d'informations susceptibles de te renseigner sur les conséquences de votre casse et obtenir d'éventuelles informations intéressantes.

- ESPIONNER

Coût : 1 Point Action

Pour espionner un personnage il te suffit d'en avertir l'organisateur qui te préviendra à la première action de ta cible et te donnera les informations obtenues.

- FOUILLER UNE PIÈCE

Coût : 1 ou 2 Point(s) Action selon la pièce

L'appart de Volponi est assez vaste et comprend plusieurs pièces : outre le salon dans lequel se tiennent les joueurs, il y a la chambre de Volponi, un bureau, une bibliothèque avec une bécane, la chambre de Sweety et Daddy, celle de Beasty et Rocky, celle de Smarty. La plupart de ces pièces ne sont pas représentées physiquement au cours de la soirée et restent en quelque sortes des pièces virtuelles. Pour fouiller ces pièces, tu dois t'adresser à l'organisateur qui t'indiquera le coût en Points Action ainsi que la marche à suivre.

- FRIMER

Coût : 2 Points Action

L'otage mis à part, tous les personnages de cette Soirée Enquête sont armés. Cependant, avant le dernier quart d'heure de la soirée, il est interdit aux joueurs d'en faire usage pour se tirer dessus. Il serait dommage pour d'éventuels cadavres de passer la soirée à regarder la télé. Par contre un flingue peut se révéler bien utile pour montrer à un personnage qui est le chef. Si tu souhaites frimer un autre personnage, prévien l'organisateur qui t'indiquera le coût en Points Actions ainsi que la marche à suivre.

Le résultat d'un coup de frime

Frimer un personnage peut l'obliger à accepter ta présence pendant un coup de téléphone ou au cours d'une fouille, cela peut également te permettre d'exiger de lui un indice qu'il dérient ou la réponse à une question.

- TÉLÉPHONER

Coût : 2 Points Action

Tu connais El gato, le patron d'un bar hispanique, il sait tout sur tout le monde. C'est un ami qui pourrait sans doute répondre à quelques questions. Si tu veux lui passer un coup de fil, prévien l'organisateur qui t'indiquera la marche à suivre.

- LA ZIZANIE

Coût : 1 ou 2 Point(s) Action

Tu as le don de propager efficacement la piètre opinion que tu as du reste de l'humanité. Contre un Point tu pourras répandre une des rumeurs que te proposera l'organisateur ; contre 2 Points tu pourras inventer le bruit que se chargera de véhiculer l'organisateur.

Daddy

alias SAM STERN
pessimiste, mélancolique, radoteur

TA VIE, TON OEUVRE

LA VIEILLE ÉCOLE

T'avais huit ans, quand tes parents, fuyant l'horreur nazie, débarquèrent à Ellis Island (l'endroit où les immigrés attendaient une régularisation). T'as ainsi échappé aux camps de la mort. Mais pas à la misère. Ton père, qui était pourtant docteur en littérature germanique, s'est retrouvé derrière une chaîne de montage industriel de l'Oncle Sam. Il était de constitution plutôt fragile : l'amertume, la culpabilité de s'en être tiré et la pauvreté l'ont tué en dix ans. Toi, entre l'école rabbinique et l'école de la rue, tu as vite fait ton choix : à N.Y. le base-ball et la magouille te semblaient mieux considérés que la science talmudique. Tu commences seulement aujourd'hui à te dire que tu t'es peut-être planté. C'est sûr, quand t'avais vingt ans et que t'étais plutôt beau gosse, la vie, les filles et les arnaques étaient plutôt faciles. Mais tout a changé. Toi d'abord : tes réflexes ont baissé, tu as commencé à devoir être prudent, les filles ne se retournaient plus sur ton passage, tu as dû t'acheter un chat pour ne pas rentrer seul tous les soirs dans un appartement désert, en bref tu as vieilli. Mais le monde aussi a changé, les truands se sont fait de plus en plus violents. Les rues se sont progressivement remplies de jeunes cinglés sans morale ni honneur, des gamins prêts à tuer pour quelques billets ou quelques grammes de dope. T'étais mal placé pour jouer les moralistes alors t'as fermé ta gueule et tu t'es résigné.

Il y a cinq ans tu as été envoyé à l'ombre par un flic verveux : MacDowell, la prison à ton âge, c'est moyennement bon pour la santé. Quand tu es sorti, il y a six mois plus personne ne voulait bosser avec toi. Jusqu'à ce que Volponi te contacte. Marrant d'ailleurs que Volponi te propose ce boulot à un moment où tu en avais bien besoin : à la grande époque vous vous détestiez cordialement lui et toi. C'était la guerre. Ritals contre Youpins. En vieux seigneur Volponi avait su tendre la main à son ancien adversaire dans le besoin : le genre de geste que les voyous d'aujourd'hui peuvent pas comprendre.

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Juste avant d'attaquer le fourgon t'as repéré un flic en planque dans les parages. T'as prévenu Volponi qui n'a pas eu l'air de s'en inquiéter outre mesure. Tu t'es dit qu'il y avait anguille sous roche, il était fort possible que cet enfoiré de

MacDowell soit en cheville avec Volponi. Mais tu n'as pas pu continuer à réfléchir à ce problème, très vite après, ça a commencé à tirailler dans tous les coins et Volponi s'en est mangé une farale. Tu t'es précipité sur le corps du vieux caïd et tu as compris que tout était fini pour lui. Tu l'as quand même chargé dans une des bagnoles, tu ne voulais pas laisser son corps à la flicaille.

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE

Tes objectifs au cours de la soirée :

- Tout le monde te prend pour un vieux con ou un minable, ce coup devait prouver le contraire. C'est mal parti, mais tu peux peut-être encore te rattraper...
- Démasquer le traître.
- MacDowell est peut-être mouillé dans cette histoire, si c'est le cas t'aimerait lui en faire baver le plus possible. C'est quand même ce salaire qui t'as envoyé en taule.

COMMENT TE LA JOUER ?

T'es plutôt du genre casse-couille. Toujours à parler du bon vieux temps où les hommes étaient des vrais hommes et les femmes des vraies femmes, où les truands avaient le sens de l'honneur et où les flics et les malfrats se respectaient mutuellement. T'enjolives. Tu sens bien que t'as raté ton existence et de fait, t'en veux un peu à tout le monde. Mais laisse-moi te dire : le seul coupable c'est toi. T'as toujours manqué d'envergure, d'ambition, de courage, de ténacité.



Mais t'as pas que des mauvais cotés. À force d'avoir roulé ta bosse dans la fange, t'es devenu, sans bien t'en rendre compte, une espèce de philosophe : les petites ignominies du destin n'ont plus de prise sur toi, tu ne te laisses plus duper par la comédie du bien et du mal. Tu as compris que l'existence n'était qu'un long mélo de mauvais goût écrit par un créateur sans imagination. Tu attends patiemment la fin.

TON LOOK

Pas grand chose à dire. Tes fringues sont comme toi : elles ont fait leur temps. Et ça se voit. Ce que tu as sur le dos était une veste il y a bien longtemps, ça a même été à la mode : ce n'est plus qu'un sac informe et incolore qui met particulièrement en valeur ton dos voûté et tes épaules tombantes.

Tu as un masque (c'était pour le casse) et, bien sûr, un flingue.

TES RÉPLIQUES

- Joey la mitraille ! Ça c'était un homme. Et il avait pas besoin d'un flingue entre les mains pour se faire respecter.

- Mais nous, dans le temps, on était des artisans. Aujourd'hui y a plus que des voyous et des hommes d'affaires !

- Ça m'appelle ce qui était arrivé à Salomon Rosenblum. En 1955 si ma mémoire est bonne...

TU CONNAIS :

- Beasty : un hispano sympathique mais pas bavard, tu n'avais jamais entendu parler de lui avant ce coup.

- Doc : le médecin attiré de la pègre, rien à redire un type rélo.

- Smarty : un beau brun d'élite qu'y aurait plus sa place dans un bar ou à la maison. Il semblerait qu'elle en ait dans l'carafon. Elle traîne dans le milieu depuis environ un an et Volponi l'avait engagée pour conduire une des voitures.

- Rocky : un gros con, ce qu'Oncle Sam fait de pire. Tu n'as jamais entendu parler de lui et en plus il est pas trop le genre de Volponi. Qu'est-ce qu'il foutait là ?

- Manzoni : un caïd de la côte ouest. Il y a une dizaine d'années il était sur N.Y. et a même bossé avec Volponi.

- Angry (s'il est présent) : un rital qui connaît pas mal de monde mais dont tu n'avais jamais entendu parler non plus. Pas étonnant que ce coup ait foiré avec un gang qui ressemble à une pouponnière.

TU SAIS EN FAIRE DES CHOSES :

- CROCHETER UNE SERRURE

Coût : 1 Point Action

Cette action est nécessaire pour ouvrir les portes verrouillées. Une fois qu'une porte est crochétée, les autres

joueurs peuvent fouiller la pièce sans problème, à moins que tu ne dépenses un second Point Action pour la refermer

- ÉCOUTER LA RADIO

Coût : 1 Point Action

Il ne s'agit pas de se brancher sur " KLF The real sound of the seventies " pour détendre l'atmosphère de la soirée, mais de guetter des bulletins d'informations susceptibles de te renseigner sur les conséquences de votre casse et obtenir d'éventuelles informations intéressantes.

- ESPIONNER

Coût : 2 Points

Pour espionner un personnage il te suffit d'en avertir l'organisateur qui te prévient à la première action de ta cible et te donnera les informations obtenues.

- FOUILLER UNE PIÈCE

Coût : 1 ou 2 Point(s) Action selon la pièce

L'appart de Volponi est assez vaste et comprend plusieurs pièces : outre le salon dans lequel se tiennent les joueurs, il y a la chambre de Volponi, un bureau, une bibliothèque avec une bécane, la chambre de Sweety et Daddy, celle de Beasty et Rocky, celle de Smarty. La plupart de ces pièces ne sont pas représentées physiquement au cours de la soirée et restent en quelque sorte des pièces virtuelles. Pour fouiller ces pièces, tu dois t'adresser à l'organisateur qui t'indiquera le coût en Points Action ainsi que la marche à suivre.

- FRIMER

Coût : 2 Points Action

L'otage mis à part, tous les personnages de cette Soirée Enquête sont armés. Cependant, avant le dernier quart d'heure de la soirée, il est interdit aux joueurs d'en faire usage pour se tirer dessus. Il serait dommage pour d'éventuels cadavres de passer la soirée à regarder la télé. Par contre un flingue peut se révéler bien utile pour montrer à un personnage qui est le chef. Si tu souhaites frimer un autre personnage, prévient l'organisateur qui t'indiquera le coût en Points Actions ainsi que la marche à suivre.

Le résultat d'un coup de frime

Frimer un personnage peut t'obliger à accepter ta présence pendant un coup de téléphone ou au cours d'une fouille, cela peut également te permettre d'exiger de lui un indice qu'il détient ou la réponse à une question.

- TÉLÉPHONER

Coût : 2 Points Action

Tu connais Rébecca, une vieille maquerelle qui pourrait sans doute répondre à quelques questions. Si tu veux lui passer un coup de fil, prévient l'organisateur qui t'indiquera la marche à suivre.

L'otage

alias Capitaine JAMES TALL
manichéen, fanatique, rusé

TA VIE, TON OEUVRE

MR. PROPRE

Tu es né dans Brooklyn, à New-York, la ville du vice et de la corruption. Contrairement à tes camarades d'enfance qui succombèrent à l'appel du crime, tu as su rester dans le droit chemin. Élevé dans la stricte observance des saintes écritures, tu savais que tout homme doit choisir entre le Bien et le Mal. Quand, à la fin des brillantes études de droit que t'avais permis de suivre une bourse fédérale, deux hommes en noir sont venus te proposer de rembourser ta dette à la société en rejoignant la Central Intelligence Agency, tu n'as pas cherché à éviter ton devoir. Bien au contraire, tu avais hâte de lutter contre l'emprise du malin sur ce beau pays d'Amérique. En septembre 1985, tu commenças avec enthousiasme ta croisade contre le crime. Un mois plus tard le Seigneur t'envoya une épreuve : alors qu'ils revenaient de la messe, tes parents tombèrent sous les balles perdues d'un règlement de compte entre Ritals et Latinos. Loin de te décourager, ce triste événement t'incita à redoubler d'ardeur.

Si tu avais été plus honnête, tu aurais réalisé que le genre d'affaires sur lesquelles tu bossais à l'époque n'étaient pas à l'honneur de l'Amérique : il s'agissait de livrer discrètement des armes à de soi-disant combattants contre-révolutionnaires d'Amérique Centrale. Ce n'est que plusieurs années plus tard que tes chefs et toi même avez compris que vous aviez armé les barons de la cocaïne. Ça t'as fait un coup cette histoire. Tu as demandé à ne plus être affecté à des opérations internationales et tu t'es attaché à des tâches moins spectaculaires et politiquement moins risqué.

L'affaire du suivi de production du Blaster Fury Gun, une nouvelle arme mise au point à la demande du gouvernement par une société privée, la General Weapon Engineering, devait être une de ces missions de routine : sécurité de l'usine, contrôle et surveillance des responsables du projet, du gâteau. La seule fragilité du dispositif de sécurité que tu identifias fut le transfert prévu des plans du BFG jusqu'à l'aéroport Kennedy, d'où ils devaient être acheminés par avion spécial jusqu'à une usine d'Arizona. Étrangement, ta demande de renforts pour protéger ce transfert ne fut pas prise en considération par ta hiérarchie... C'était pas normal et tu as décidé de surveiller ce fameux transfert tout seul, comme un grand.

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Tu avais pourtant prévenu les ronds de cuir : le transfert jusqu'à l'aéroport aurait dû être surveillé. Ce qui devait arriver arriva : le fourgon qui transportait les plans de cette arme révolutionnaire a été attrapé. Quand l'assaut a commencé, tu as vraiment flippé alors tu as sorti ton arme et tu as commencé à tirer sur les malfrats. C'était un geste plutôt désespéré. Surtout que ton arme a choisi ce moment précis pour s'enrayer, de rage tu l'as balancée. C'est alors que la cavalerie est intervenue : les truands ont riposté à tes coups de feu en visant des bagnoles garées plus loin. Les occupants des dites bagnoles devaient être des flics puisqu'ils ont sorti leurs armes... Une fusillade a éclaté et tu es resté hors du coup en te demandant pourquoi c'était la police qui intervenait alors que le projet était sous protection C.I.A.

Avant de prendre la fuite, un des truands a couru vers toi alors que tu t'occupais d'un passant qui avait pris une balle perdue. Le malfrat t'a alors forcé sous la menace de son arme à monter dans une de leurs voitures.

Heureusement pour toi, ton portefeuille avec dedans ta carte de la C.I.A. sont restés dans ta veste dont tu as couvert le blessé auquel tu portais secours. Ça t'a probablement sauvé la vie...

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE

Tes objectifs au cours de la soirée :

- Dissimuler ton appartenance à la C.I.A.
- Rester en vie et ne pas avoir à regretter d'avoir joué les cow-boys.
- En apprendre le plus possible sur cette bande, ses motivations et surtout leur véritable(s) chef(s). Le projet B.F.G. est trop important pour qu'il n'y ait pas de grosses pointures de la pègre derrière tout ça.



COMMENT TE LA JOUER ?

Tu hais les criminels, cette lie de l'humanité qui a tué tes parents et te voilà obligé de passer la soirée en une aussi mauvaise compagnie. Tu ne dois rien laisser transparaître et tenter de passer pour un pauvre type tout à fait normal qui avait juste la malchance de passer au mauvais endroit au mauvais moment. Le fait de t'être laissé embarquer était limite suicidaire, mais t'aimes bien jouer les bons soldats héroïques (les travers d'une éducation puritaine assurément).

Ton rôle n'est pas facile du tout car ta marge de manœuvre est très mince. On n'a qu'une seule chose à te dire : bon courage.

TON LOOK

Quelque chose de bien strict fera l'affaire : un subtil mélange entre l'employé de banque modèle et le pasteur avec une dose de raideur militaire. Si tu es une fille : tailleur gris, grosses lunettes et chignon bâclé, le tout le moins sexy possible.

TES RÉPLIQUES

- Je vous en prie, surveillez votre langage, être un mauvais garçon ne vous dispense pas d'un peu de politesse...
- Messieurs, je vous le dis sans ambages, vous êtes la honte de notre nation !
- Allez-y tuez moi, je ne crains nullement de rencontrer mon créateur !

TU CONNAIS :

- À ta grande surprise, tu reconnais l'un des malfrats qui t'ont embarqué : celui qui se fait appeler **Beasty** se nomme en réalité José Teres. C'était un des hommes de main d'un certain Manuel Azuleijo, trafiquant péruvien avec lequel tes services fricotaient à l'époque où **Oncl Sam** fourguait discrètement des flingues aux "combattants de la démocratie" d'Amérique Centrale ! Heureusement Teres ne t'a jamais vu.

TU SAIS EN FAIRE DES CHOSES

- CROCHETER UNE SERRURE

Coût : 1 Point Action

Cette action est nécessaire pour ouvrir les portes verrouillées. Une fois qu'une porte est crochétée, les autres joueurs peuvent fouiller la pièce sans problème, à moins que tu ne dépenses un second Point Action pour la refermer.

- ÉCOUTER LA RADIO

Coût : 1 Point Action

Il ne s'agit pas de se brancher sur "KLF The real sound of the seventies" pour détendre l'atmosphère de la soirée, mais de guetter des bulletins d'informations susceptibles de te renseigner sur les conséquences de votre casse et obtenir d'éventuelles informations intéressantes.

- ESPIONNER

Coût : 1 Point Action

Pour espionner un personnage il te suffit d'en avertir l'organisateur qui te prévient à la première action de ta cible et te donnera les informations obtenues.

- FOUILLER UNE PIÈCE

Coût : 1 ou 2 Point(s) Action selon la pièce

L'appart de Volponi est assez vaste et comprend plusieurs pièces : outre le salon dans lequel se tiennent les joueurs, il y a la chambre de Volponi, un bureau, une bibliothèque avec une bécane, la chambre de Sweety et Daddy, celle de Beasty et Rocky, celle de Smarty. La plupart de ces pièces ne sont pas représentées physiquement au cours de la soirée et restent en quelque sortes des pièces virtuelles. Pour fouiller ces pièces, tu dois t'adresser à l'organisateur qui t'indiquera le coût en Points Action ainsi que la marche à suivre.

- FAIRE LES POCHES

Coût : 2 Points Action

Si tu veux faire les poches d'un des truands, prévien l'organisateur qui te remettra un papier portant la mention "Surprise!". Si tu parviens à glisser ce papier dans une poche de ta victime en moins de vingt minutes, ruras tounsi.

- SEARCH ON INTERNET / E-MAIL

Coût : 2 Points Action (spécial)

La planque de Volponi est équipée d'une bécane branchée sur le Net. Heureusement pour toi, tes ravisseurs sont des blaireaux incapables de s'en servir, ce qui les obligera à avoir recours à tes services et te fournira un bon moyen de pression sur eux. Rien ne t'oblige à payer les Points Actions de ta poche !

Monsieur Manzoni

conservateur, autoritaire, susceptible

TA VIE, TON OEUVRE

TU VEUX JOUER L'AMÉRICANO

Tu as quitté Napoli pour le Nouveau monde il y a une bonne trentaine d'années et tu n'as jamais eu à regretter cette décision : ceux qui prétendent qu'on ne peut déguster d'authentiques minestrone qu'en Italie sont des ânes qui ne connaissent sûrement pas les bonnes adresses. Dès ton arrivée, tu es entré en contact avec tes nombreux oncles et cousins déjà établis aux States et tu as rapidement intégré la " Famille ". Tu avais toutes les qualités requises pour en devenir un membre important : obéissant avec tes aînés, autoritaire avec tes cadets, doté d'un sacré sens des affaires et largement dénué de scrupules. Au sein du grand bizness qu'est le crime tu as tout fait : le racket, les putes, les casinos, les braquages, la dope, la politique. Tu as presque tout réussi.

Mais tu n'es pas un vrai salopard, il t'arrive de faire preuve de sentiments et certaines valeurs te restent chères par exemple quand le mari de ta cousine Antonia Martini, le comptable de " l'Organisation " a été raconter sa vie à la flicaille tu n'étais pas de ceux qui votèrent sa mort : pour toi il aurait suffi de renvoyer le traître au " pays ". Mais ton avis n'a pas été suivi par la " Famille ". Ça t'a fait de la peine pour Tonia et sa petite fille Francesca, quand le cousin Gino et le cousin Marco ont réglé le compte du comptable, alors tu as un peu aidé financièrement la veuve. Comme quoi il t'arrive d'avoir un cœur !

Il y a une dizaine d'années tu bossais pour Volponi, vous aviez déclenché une grosse offensive contre les hispanos de New-York en mettant un terme aux ambitions démesurées du vieux Carlos Duarte qui prétendait étendre l'influence de ses gangs. Et puis Volponi t'avait trahi, il s'était plus ou moins acoquiné avec MacDowell un flic pourri du N.Y.P.D. (la police de New-York) et d'autres gros bonnets politicards, il avait un peu bavé sur ton dos, le bordel que tu possédais (le Dolce Vita) avait été investi par la police (en souvenir, tu gardes une coupure de journal à ce sujet). En 87, tu avais donc du changer d'air et d'expatrier sur la côte ouest. Ce qui s'est révélé être une bonne chose : tu as encore prospéré et le climat était meilleur que dans la grosse pomme. Mais tu n'as pas pardonné pour autant à Volponi. Aussi quand il t'a demandé de faire la paix en te proposant de refourguer les plans d'une arme révolutionnaire : le Blaster Fury Gun, (un truc d'une valeur de plus de 15 Millions de dollars) tu as accepté sans hésiter, tu refourguerais le truc, mais tu ne filerais jamais sa part à ton ancien complice.

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Comme convenu avec Volponi, tu es venu l'attendre à sa planque pour prendre livraison des documents juste après l'attaque du fourgon. Cette impatience de la part de Volponi ne te plaisait pas beaucoup. En te vendant les plans il était peut être en train de doubler quelqu'un. Tu pensais qu'après tout c'était ses oignons.

Malheureusement le plan de Volponi ne s'est pas déroulé comme prévu : il est mort et tout laisse à penser qu'il y avait un traître dans sa bande !

Te voilà ennuyé : tu voudrais bien récupérer les plans du B.F.G. mais il va falloir convaincre la bande de Volponi de te les filer (et ce d'autant plus que tu n'as pas d'argent liquide sur toi, l'accord passé avec le boss défunt impliquant un paiement ultérieur). Tu ne peux pas non plus jouer les gros bras : tu n'es venu qu'avec un seul honime de main, Tub. En outre les rues autour de la planque grouillent de flics et ce n'est pas le moment de se faire remarquer... Quel dilemme !

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE

Tes objectifs au cours de la soirée :

- Récupérer les plans du B.F.G.
- Identifier le traître, pour le principe.
- En mourant, Volponi t'a volé ta vengeance... Mais tu peux encore salir sa mémoire !



COMMENT TE LA JOUER ?

T'es un parrain, un vrai. Avec des principes, mais pas trop. Avec le sens de la famille, jusqu'à certaines limites. Tu parles lentement et sans jamais hausser la voix. Plus tu es en colère plus ton débit ralentit car tu as constaté que ce genre de comportement effraie encore plus tes interlocuteurs que d'authentiques engueulades. Cependant, tu n'as aucune autorité légitime sur la bande de Volponi et il faudra certainement lutter pour t'imposer.

TON LOOK

Tu as l'air d'un homme d'affaire tout à fait comme les autres, ce que tu considères être d'ailleurs.

TES RÉPLIQUES

- Oh petit, ne me parles pas comme ça, tu me fais de la peine ! (d'un air froidement menaçant).
- La pasta, ça se mange avec du veau, pas avec du bœuf.
- Tub, explique au gamin qu'il me chauffe les oreilles.

TU CONNAIS :

- Doc : le médecin attiré de la pègre, rien à redire un type réglo.
- Daddy : quelque chose comme le doyen de la pègre New-yorkaise.
- Tub, ton garde du corps. Un mec froid mais très réglo qui bosse pour toi depuis quelques années. L'air de New-York lui manquait et il t'a proposé de t'accompagner, ça t'arrangeais : Volponi te réservais peut-être un mauvais coup.

TU SAIS EN FAIRE DES CHOSES :

- CROCHETER UNE SERRURE

Coût : 1 Point Action

Cette action est nécessaire pour ouvrir les portes verrouillées. Une fois qu'une porte est crochétée, les autres joueurs peuvent fouiller la pièce sans problème, à moins que tu ne dépenses un second Point Action pour la refermer.

- ÉCOUTER LA RADIO

Coût : 1 Point Action

Il ne s'agit pas de se brancher sur "KLF The real sound of the seventies" pour détendre l'atmosphère de la soirée, mais de guetter des bulletins d'informations susceptibles de renseigner sur les conséquences de votre casse et obtenir d'éventuelles informations intéressantes.

- ESPIONNER

Coût : 1 Point Action

Pour espionner un personnage il te suffit d'en avertir l'organisateur qui te prévient à la première action de ta cible et te donnera les informations obtenues.

- FOUILLER UNE PIÈCE

Coût : 1 ou 2 Point(s) Action selon la pièce

L'appart de Volponi est assez vaste et comprend plusieurs pièces : outre le salon dans lequel se tiennent les joueurs, il y a la chambre de Volponi, un bureau, une bibliothèque avec une bécane, la chambre de Sweety et Daddy, celle de Beasty et Rocky, celle de Smarry. La plupart de ces pièces ne sont pas représentées physiquement au cours de la soirée et restent en quelque sorte des pièces virtuelles. Pour fouiller ces pièces, tu dois t'adresser à l'organisateur qui t'indiquera le coût en Points Action ainsi que la marche à suivre.

- FRIMER

Coût : 2 Points Action

L'otage mis à part, tous les personnages de cette Soirée Enquête sont armés. Cependant, avant le dernier quart d'heure de la soirée, il est interdit aux joueurs d'en faire usage pour se tirer dessus. Il serait dommage pour d'éventuels cadavres de passer la soirée à regarder la télé. Par contre un flingue peut se révéler bien utile pour montrer à un personnage qui est le chef. Si tu souhaites frimer un autre personnage, prévient l'organisateur qui t'indiquera le coût en Points Actions ainsi que la marche à suivre.

Le résultat d'un coup de frime

Frimer un personnage peut l'obliger à accepter ta présence pendant un coup de téléphone ou au cours d'une fouille, cela peut également te permettre d'exiger de lui un indice qu'il détient ou la réponse à une question.

- TÉLÉPHONER

Coût : 2 Points Action

Tu connais Carlo Andreati, un vieux truand rital sans grande envergure. Mais il connaît tout le monde. Si tu veux lui passer un coup de fil, prévient l'organisateur qui t'indiquera la marche à suivre.

Rocky

alias ROBERT HOOVER
lourd, vulgaire, fan d'Elvis

TA VIE, TON OEUVRE

MADE IN AMERIKKK

T'es né dans la banlieue d'Asheville (Caroline du Nord), dans les Montagnes Bleues. Autant dire le trou du cul bien profond des States. Si t'avais eu du courage, t'aurais sûrement pu reprendre le garage / station-service familial. Seulement voilà, t'étais (et tu l'es encore) assez fainéant. Après quelques années de glandage et une sacrée biture qui dégénéra en baston au cours de laquelle t'as laissé ton vieux à moitié crevé sur le lino crasseux de la cuisine, t'as décidé de tenter ta chance à la ville et t'es parti en stop pour la grosse pomme, avec quelques billets verts en poche, un morceau de porc frit dans un sac en papier et un vieux jean sur les fesses. C'était en 1985. New-York t'as vite déçu. Dégoûté même : une ville dégueulasse pleine de nègres prétentieux, de tantouzes arrogantes et de youpins fortunés. Pendant des jours et des jours, t'as ramé à essayer de trouver un job convenable. Mais rien. T'allais tout de même pas finir larbin chez des mètèques, toi un vrai américain ! Alors que t'essayais de noyer ton amertume dans un verre de bourbon, tu t'es retrouvé à discuter avec un type qui t'as tout de suite plu. Le premier vrai mec que tu rencontrais à N.Y. Il s'appelait MacDowell, un flic du N.Y.P.D. (New-York Police Department). Si, de prime abord, tu te sentais pas trop la vocation de l'uniforme, MacDowell a vite réduit tes scrupules à néant : pas question de servir de chien-chien aux pédés bureaucrates. Non, être flic c'est la belle vie : les putes te paient un petit impôt de protection spéciale (en liquide ou en nature, au choix !), les mètèques te font pas chier et il y a plein d'occasions d'arrondir ses fins de mois.

Par exemple, le premier coup que t'as monté après être entré dans l'équipe de MacDowell : du gâteau, puisqu'il s'agissait simplement de fermer les yeux sur un règlement de comptes entre la bande de latinos de Carlos Duarte et les ritals. Ça t'as permis de payer les premières traites d'un petit appartement cossu au nord de Queens. Drôle de coïncidence, pour ce premier coup tordu, Volponi était déjà mouillé, il faisait parti de la bande ritals qui avaient décimé les latinos... Comme qui dirait l'amitié, ça crée des liens.

Cette fois-ci, MacDowell ne t'as pas fourni beaucoup d'indications, il a juste trouvé un moyen de te faire rentrer dans la bande de Volponi (lequel ne t'as pas reconnu, il t'avais entr'aperçu quelques instants il y a 12 ans). Le lieutenant t'a juste dit que Volponi était sur un gros coup et

il t'a recommandé de bien ouvrir tes yeux et tes oreilles. Sans faire de zèle. Sûr qu'il s'agit d'autre chose que d'une banale opération de police. C'est pas le genre de MacDowell de risquer ses hommes juste pour "protéger et servir".

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Le coup monté par Volponi consistait en une attaque de fourgon blindé. Au début, c'était du tout cuit, un de tes "complices" avait bien repéré MacDowell en planque mais Volponi, pas autrement surpris avait ordonné de continuer sans y faire attention. C'est juste quand vous commenciez à charger votre butin, qu'on a commencé à vous tirer dessus. Tes complices ont immédiatement riposté en tirant sur la bagnole de MacDowell qu'ils avaient repéré, ainsi que sur une autre voiture banalisée de la police. Il y a eu une fusillade assez nourrie à laquelle tu n'as participé que pour la forme. Et puis Volponi s'est effondré. Et puis toi même, alors que tu t'engouffrais dans une bagnole, tu t'es mangé un pruneau dans le gras du bide. Pas grave mais douloureux.

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE

Tes objectifs au cours de la soirée :

- Dissimuler ton appartenance à la volaille. T'as beau être un ripou, tes "complices" risquent d'apprécier très moyennement la plaisanterie.
- Comprendre ce qui a foiré : soit il y a une autre balance dans la bande, soit MacDowell t'as fait un enfant dans l'dos.
- Découvrir qui a buté Volponi. MacDowell t'as bien recommandé d'ouvrir les mirettes et les esgourdes.



COMMENT TE LA JOUER ?

T'es vraiment le beau ricain dans toute sa splendeur. Tu aimes (dans l'ordre) la bière, le fric, l'Amérique et Elvis. Tu hais (dans le désordre, parce qu'en matière de haine, c'est plus difficile d'établir des priorités) : les nègres, les latinos, les pédés et les démocrates (c'est pareil), les femmes, les gauchistes, les pacifistes et surtout le rap (musique de métèques, insulte à la mémoire du King).

TON LOOK

Excuses-moi de l'dire mais t'es répugnant : t'es gras (allez un coussin sous le T-shirt !), tu transpires, tu pues, tu souffles comme un bocuf, t'as les cheveux grasieux. Tes fringues sont à chier : veste en jean avec des franges et un écusson confédéré, T-shirt Elvis, tiags, etc. Total blaireau made in ameriKKK.

Tu as un flingue et le Doc a fait un bandage pour stopper l'hémorragie de ta blessure.

TES RÉPLIQUES

- Tout ça, c'est de la faute à ces pédés de gauchistes suceurs de nègres qui nous gouvernent !
- Love me tender... Ça c'est de la musique (avec de l'émotion dans la voix) !
- Putaaain, j'ai maaal (à cause de ta blessure).

TU CONNAIS :

- **Beasty** : un métèque hispano. Il prend des airs et cause pas beaucoup de lui. Volponi prétendait que c'était un as des armes de guerre.
- **Doc** : le médecin attiré de la pègre, rien à redire un type réglo.
- **Daddy** : un vieux youpin toujours à radoter. Une vraie plaie dans le cul. Volponi jouait-il les assistantes sociales ?
- **Smarty** : la radasse de Volponi. Une p'tite ritale pas dégueux à qui tu f'rais bien sentir le vrai goût de l'Amérique.
- **Sweety** : Un hispano complètement déjanté..
- **Angy** (si il est présent) : un rital un peu bavard qui prétend connaître du monde mais qui n'a pas l'air très efficace.

TU SAIS EN FAIRE DES CHOSES :

- CROCHETER UNE SERRURE

Coût : 1 Point Action

Cette action est nécessaire pour ouvrir les portes verrouillées. Une fois qu'une porte est crochétée, les autres joueurs peuvent fouiller la pièce sans problème, à moins que tu ne dépenses un second Point Action pour la refermer.

- ÉCOUTER LA RADIO

Coût : 1 Point Action

Il ne s'agit pas de se brancher sur " KLF The real sound of the seventies " pour détendre l'atmosphère de la soirée, mais de guetter des bulletins d'informations susceptibles de te renseigner sur les conséquences de votre casse et obtenir d'éventuelles informations intéressantes.

- ESPIONNER

Coût : 1 Point Action

Pour espionner un personnage il te suffit d'en avertir l'organisateur qui te prévient à la première action de ta cible et te donnera les informations obtenues.

- FOUILLER UNE PIÈCE

Coût : 1 ou 2 Point(s) Action selon la pièce

L'appart de Volponi est assez vaste et comprend plusieurs pièces : outre le salon dans lequel se tiennent les joueurs, il y a la chambre de Volponi, un bureau, une bibliothèque avec une bécane, la chambre de Sweety et Daddy, celle de Beasty et Rocky, celle de Smarty. La plupart de ces pièces ne sont pas représentées physiquement au cours de la soirée et restent en quelque sortes des pièces virtuelles. Pour fouiller ces pièces, tu dois t'adresser à l'organisateur qui t'indiquera le coût en Points Action ainsi que la marche à suivre.

- FRIMER

Coût : 2 Points Action

L'otage mis à part, tous les personnages de cette Soirée Enquête sont armés. Cependant, avant le dernier quart d'heure de la soirée, il est interdit aux joueurs d'en faire usage pour se tirer dessus. Il serait dommage pour d'éventuels cadavres de passer la soirée à regarder la télé. Par contre un flingue peut se révéler bien utile pour montrer à un personnage qui est le chef. Si tu souhaites frimer un autre personnage, prévient l'organisateur qui t'indiquera le coût en Points Actions ainsi que la marche à suivre.

Le résultat d'un coup de frime

Frimer un personnage peut l'obliger à accepter ta présence pendant un coup de téléphone ou au cours d'une fouille, cela peut également te permettre d'exiger de lui un indice qu'il détient ou la réponse à une question.

- TÉLÉPHONER

Coût : 2 Points Action

Tu connais un indic surnommé Le Plombier (parce qu'il a toujours de bons tuyaux). Si tu veux lui passer un coup de fil, prévient l'organisateur qui t'indiquera la marche à suivre.

Smarty

*alias FRANCESCA MARTINI
séductrice, têtue, rusée*

TA VIE, TON OEUVRE

DO THE RIGHT THING

Tu es né à Ridgewood, le quartier rituel de Queens à New-York. Les premières années de ta vie furent agréables et sans histoire. Papa avait un bon métier et maman une grande famille pleine de tontons très gentils et très généreux. Et puis un soir, papa est rentré à la maison très inquiet, il s'est disputé avec maman et tous les deux se sont mis à pleurer. C'est à ce moment que tonton Gino et tonton Marco sont arrivés. Mais ils n'avaient pas de cadeaux pour toi et ils n'avaient pas l'air de bon humeur. Maman a commencé à crier sur eux et elle a même frappé tonton Gino qui l'a frappé à son tour. Maman est tombée par terre. Papa s'est levé sans rien dire, il a pris sa veste, il a embrassé maman et il est parti avec tonton Gino et tonton Marco.

Il n'est jamais revenu. Ce n'est que plusieurs années plus tard que tu as compris ce qui s'était passé.

Ta mère avait pris ses distances avec sa famille et elle a essayé de t'élever seule. C'était pas facile. Mais tu avais un atout considérable : une tête bien pleine et un beau petit cul. Ça t'a bien aidé à survivre dans la jungle de béton new-yorkaise : tes petits copains étaient toujours des caïds et tu parvenais toujours à les mener par le bout du nez. Toutefois, tu n'étais pas satisfaite, tu ne voulais pas qu'un minable te passe la bague au doigt et tu ne voulais surtout pas renouer avec la "Famille". C'est en te faisant ramasser par les flics pour une histoire de trafic d'herbe que tu as trouvé la solution. Le vieil inspecteur qui t'a interrogé était un brave type, malin comme un singe et il a vite compris où tu voulais en venir : il a accepté de t'aider à rentrer dans la police et t'a présenté à un certain Mace, du F.B.I. Mace était un type super qui t'a appris à avoir confiance en la justice, à respecter les lois et à aimer la nation. Il a fait de toi une flic.

Il y a environ un an il t'a mis sur une mission assez compliquée, au cours de laquelle tu t'es infiltrée auprès d'un truand nommé Volponi. L'objectif était d'identifier les têtes pensantes d'un nouveau réseau criminel international. Ça ne te plaisait pas trop de te retrouver dans ce genre d'ambiance : tu as beau haïr la mafia pour ce qu'elle a fait à ton père, tu ne peux t'empêcher de te sentir proche de ce genre de vieux truand rituel parmi lesquels tu as été élevée.

Quand Volponi a organisé le casse du fourgon de la G.W.E. tu as bien évidemment prévenu Mace, sans savoir exactement quels étaient ses projets.

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

L'intervention de Mace t'a surprise car elle risque bien de compromettre ta couverture. En outre, il te semble que d'autres services de police sont intervenus. Si c'est le cas cela implique que quelqu'un les avait mis au parfum....

La mort de Volponi n'arrange certainement pas les choses car les autres membres de la bande sont tous à cran.

En rentrant à la planque de Volponi, deux types s'y trouvaient déjà, visiblement ils voulaient discuter business avec feu Volponi. L'un des deux est Federico Manzoni, un cousin de ta mère qui vous a aidé financièrement après la mort de ton père à laquelle il était d'ailleurs opposé. Il ne peut pas reconnaître la petite fille qu'il faisait sauter sur ses genoux, mais ça risque de bien compliquer tes affaires.

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE

Tes objectifs au cours de la soirée :

- Dissimuler ton appartenance au F.B.I. et le fait que c'est toi qui a balancé le casse du fourgon.
- Connaître la nature du butin et celle des commanditaires du casse.
- Survivre.

COMMENT TE LA JOUER ?

Volponi t'avait à la bonne. Il s'était même bien entiché de toi, ce qui n'a pas été sans causer quelques jalousies parmi les autres membres de la bande : il y en a sûrement quelques uns qui attendent la bonne occasion de te chercher des poux dans la tête.



Ta situation est de toute façon très délicate : les truands ne doivent pas apprendre qui tu es mais tu ne peux pas non plus rester sans rien faire, d'autant plus que si les flics vous retrouvent, ça risque de tourner à la fusillade et ce serait dommage de mourir par la balle d'un autre flic.

TON LOOK

Sexy, élégante, du genre qui s'en laisse pas conter. Sous des dehors très dignes et presque sévères on sent bouillonner ton chaud sang latin : la belle italo-américaine dans toute sa splendeur.

Tu as un flingue et un masque (c'était pour la casse).

TES RÉPLIQUES

- Je sens que vous, je peux vous faire confiance...
- Si on s'en tire, j'ai de grands projets pour nous. Nous pourrions être les nouveaux Bonny & Clyde.
- En avoir dans le pantalon ne suffit pas toujours mon bonhomme, faut aussi en avoir dans le crâne.

TU CONNAIS :

- **Beasty** : un hispano qui a l'air d'en avoir pas mal bavé et qui ne manque pas de charme. C'est sans doute pour sa connaissance des armes lourdes que Volponi l'a engagé. Il parle anglais avec un fort accent espagnol.
- **Doc** : le médecin attrité de la pègre, rien à redire un type réglo.
- **Daddy** : un truand de la vieille école que Volponi semblait connaître depuis pas mal de temps. Un brave type au fond.
- **Rocky** : Ce gros con joue les durs mais tu te demande quelles sont ses réelles compétences. Volponi semblait dire que Rocky l'avait plus ou moins mit sur le coup du fourgon. Pourtant il n'a pas l'air d'être assez malin pour ça...
- **Sweetie** : un jeune complètement déjanté et dangereux comme une grenade dégoupillée.
- **Manzoni** : Il est de ta famille qui n'est pas toujours très nette...
- **Angy** (si il est présent) : un italo-américain un peu bavard mais qui n'a pas l'air très efficace. D'après quelques conversations que vous avez eu, il semble bien connaître le milieu.

TU SAIS EN FAIRE DES CHOSES :

- CROCHETER UNE SERRURE

Coût : 1 Point Action

Cette action est nécessaire pour ouvrir les portes verrouillées. Une fois qu'une porte est crochétée, les autres joueurs peuvent fouiller la pièce sans problème, à moins que tu ne dépenses un second Point Action pour la refermer.

- ÉCOUTER LA RADIO

Coût : 1 Point Action

Il ne s'agit pas de se brancher sur "KLF The real sound of the seventies" pour détendre l'atmosphère de la soirée, mais

de guetter des bulletins d'informations susceptibles de te renseigner sur les conséquences de votre casse et obtenir d'éventuelles informations intéressantes.

- ESPIONNER

Coût : 1 Point Action

Pour espionner un personnage il te suffit d'en avertir l'organisateur qui te prévendra à la première action de ta cible et te donnera les informations obtenues.

- FOUILLER UNE PIÈCE

Coût : 1 ou 2 Point(s) Action selon la pièce

L'appart de Volponi est assez vaste et comprend plusieurs pièces : outre le salon dans lequel se tiennent les joueurs, il y a la chambre de Volponi, un bureau, une bibliothèque avec une bécane, la chambre de Sweetie et Daddy, celle de Beasty et Rocky, celle de Smarty. La plupart de ces pièces ne sont pas représentées physiquement au cours de la soirée et restent en quelque sorte des pièces virtuelles. Pour fouiller ces pièces, tu dois t'adresser à l'organisateur qui t'indiquera le coût en Points Action ainsi que la marche à suivre.

- FRIMER

Coût : 2 Points Action

L'otage mis à part, tous les personnages de cette Soirée Enquête sont armés. Cependant, avant le dernier quart d'heure de la soirée, il t'est interdit d'en faire usage pour descendre un type. Il serait dommage pour d'éventuels cadavres de passer la soirée à regarder la télé. Par contre un flingue peut se révéler bien utile pour montrer à un personnage qui est le chef. Si tu souhaites frimer un autre personnage, préviens l'organisateur qui t'indiquera le coût en Points Actions ainsi que la marche à suivre.

Le résultat d'un coup de frime

Frimer un personnage peut l'obliger à accepter ta présence pendant un coup de téléphone ou au cours d'une fouille, cela peut également te permettre d'exiger de lui un indice qu'il détient ou la réponse à une question.

- TÉLÉPHONER

Coût : 2 Points Action

Tu connais Big Mouth, un jeune black qui te doit la vie et est dingue de toi. Sous sa casquette de raper il est beaucoup plus finaud qu'il n'en a l'air. Il n'a pas seulement une grande gueule (son surnom) il a aussi des oreilles très fines et toujours un renseignement utile. Si tu veux lui passer un coup de fil, préviens l'organisateur qui t'indiquera la marche à suivre.

- SÉDUIRE

Coût : 3 Points Action

Tu es très sexy (ou très beau gosse si tu es un mec) et tu peux très bien manipuler une personne pour que cette dernière soit complètement sous ton charme et ne tente plus rien à ton encontre. Préviens l'organisateur qui t'indiquera la marche à suivre.

Sweety

alias JUAN DUARTE
instable, frimeur, parano

TA VIE, TON OEUVRE

NÉ GANGSTA

T'es né à Queens, dans une enclavé latino de la grosse pomme et les premières années de ta chienne de vie restent tes seuls bons souvenirs. Ton père, Carlos Duarte était un caïd, un vrai dur qui faisait la loi dans le quartier : l'argent manquait rarement à la maison, tu bouffais toujours à ta faim et ta mère était toujours sapée comme une princesse. Le bon temps. Tout a changé le soir du 15 octobre 85. T'avais douze ans seulement mais tu t'en souviens comme si c'était hier. Les "associés" du vieux étaient passés le chercher vers dix-neuf heures pour aller collecter l'"impôt spécial de protection" dans les bars et boîtes du quartier. Le vieux ne revint jamais de sa tournée. Ce sont les porcs (les flics quoi !) qui sont venus le lendemain matin annoncer à ta mère que son homme s'était fait refroidir. On avait retrouvé la vieille "Chevy" (chevrolet) familiale avec un nouveau putain de système d'aération : plus de 55 impacts de balles ! Quand ta mère s'est effondrée en larmes, ces pourritures de flics se sont marrés et ils ont dit comme ça que la mort du vieux c'était rien qu'une ordure en moins dans cette ville. T'as crié et tu leur a foncé dessus pour les faire taire et les étrangler de tes petites mains. Tu t'es juste mangé une torgnole et un de ces enclavés t'as dit que tu ferais mieux de te tenir à carreaux. Que, sinon, tu finirais comme ton père : étalé dans le sang et la gerbe au bord d'un caniveau.

À partir de là tout a foiré, mec ! Y'avait plus personne pour vous protéger ta mère, tes soeurs et toi. Y'avait plus de frics à la maison. Y'avait plus rien. Tu t'es mangé des méchants coups, tu t'es retrouvé dans les plans les plus foireux des gangs les plus merdiques. Quant à tes soeurs, elles se sont retrouvées à vendre leur cul du côté de Time Square.

T'as vraiment commencé à remonter la pente y'a environ quatre ans. T'étais en train de te farcir un "Wine & Liquors" chink sur Roosevelt quand soudainement t'as distinctement entendu le caissier dire qu'il allait appuyer sur l'alarme, le plus drôle c'est qu'il bougeait même pas les lèvres ! Mec, tu captais ce qu'il avait dans la cafetière comme si c'était une putain de radio ! Inutile de préciser que tu lui a pas laissé le temps d'envoyer l'alarme : bang bang et adios connard !

Y en a eu pas mal d'autres après lui : des salauds qui voulaient te doubler, des putes qui se foutaient de ta gueule, des indics prêts à te balancer. T'es comme Dieu le père, mec ! Impossible pour les caves de te cacher leurs mauvaises pensées.

C'est comme ça que t'as pu envisager te venger ton père et ta famille en retrouvant ceux qui l'avaient tué et qui avaient

envoyé tes soeurs au tapin. Un certain Little avait été coincé et accusé mais dans l'quartier tout le monde savait que le cave portait le chapeau à la place de quelqu'un d'autre. T'as découvert au bout de quelques mois d'enquête que le salaud qui avait liquidé le vieux était un rital appelé Volponi. Quand t'as appris que ce "hijo de puta" cherchait des mecs sûrs pour monter un coup, tu t'es débrouillé pour en être (ta réputation de frappé t'as bien aidé). Une fois dans la bande, t'aurais plus qu'à attendre l'occasion pour le faire payer !

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

approx. 0.45 miles ca. 0.75 km

Le coup sur le fourgon avait l'air bien préparé. Pourtant y'a eu une couille puisque juste après avoir pillé le fourgon vous avez été la cible de coups de feu. Ça tirait sec. C'était l'occase que t'espérais en t'engageant dans la bande : au plus fort de la confusion, t'as mis une balle direct dans le palpitant de Volponi, une bonne bastos dans l'dos. Tout ce qu'y méritait.

Ouais mec, c'est toi qui a buté Volponi. Mais c'était pas un meurtre. C'était la justice.

C'est également toi qui a eu la bonne idée de prendre un otage au cas où les flics se mettaient à vous setter d'un peu trop près.

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE

Tes objectifs au cours de la soirée :

- Ne pas te faire gauler par les autres : ils risquent de pas apprécier ton sens de la justice.



- Découvrir si il y a pas d'autres enfoirés mêlés à l'exécution de ton vieux.

- Il est possible qu'il y ait un traître dans la bande, faut le trouver et peut-être en profiter pour lui mettre la mort de Volponi sur le dos.

COMMENT TE LA JOUER ?

T'es assez branque. Bien speed, bien agité. Tu supportes pas qu'on te prenne pour un con. Ou pour un cave. Ou pour un minable. Alors tu la ramènes pas mal : toujours à parler des filles que t'as emballées, des coups que t'as montés, des mecs que t'as corrigés...

Pourtant, et tout à fait entre nous, t'en as pas des caisses dans l'calbar. Le coup de Volponi par exemple c'est bien dans ton style : de dos et sans risques...

TON LOOK

Look de voyou qui aime jouer les durs : cuir, bracelets de force, T-shirt avec slogan destroy. Dernier détail : tu as un masque sur la tête (c'était pour le casse) et bien sûr tu portes un flingue.

TES RÉPLIQUES

- Putain j'avais m'le faire si y continue à s'foutre de ma gueule.
- Ouais, ouais répète. Allez répète pour voir.
- Tu parles pas comme ça d'ma mère.

TU CONNAIS :

- **Beasty** : un hispano comme toi. Il prend des airs et cause pas beaucoup de lui, il a été engagé pour sa connaissance des armes lourdes.
- **Doc** : le médecin attiré de la pègre, rien à redire un type réglo.
- **Daddy** : un vieux youpin toujours à radoter. C'est paraître il un chauffeur hors pair.
- **Smarty** : la radasse de Volponi. Tu t'la f'rais bien la p'tite pute, elle saurait c'que c'est qu'un vrai mec.
- **Rocky** : un gros con, tu l'débarasseras volontiers du gras du bide à coup de rasoirs si tu t'écoutes, bizarre que Volponi ait engagé ce cave.
- **Angy** (si il est présent) : un rital un peu bavard mais qui n'a pas l'air très efficace, il prétend connaître beaucoup de monde dans le milieu.

TU SAIS EN FAIRE DES CHOSES :

- ÉCOUTER LA RADIO

Coût : 1 Point Action

Il ne s'agit pas de se brancher sur "KLF The real sound of the seventies" pour détendre l'atmosphère de la soirée, mais

de guetter des bulletins d'informations susceptibles de te renseigner sur les conséquences de votre casse et obtenir d'éventuelles informations intéressantes.

- ESPIONNER

Coût : 1 Point Action

Pour espionner un personnage il te suffit d'en avertir l'organisateur qui te prévient à la première action de ta cible et te donnera les informations obtenues.

- FAIRE LES POCHEs

Coût : 2 Points Action

Si tu veux faire les poches d'un de tes complices, prévien l'organisateur qui te remettra un papier portant la mention "Surprise !". Si tu parviens à glisser ce papier dans une poche de ta victime en moins de vingt minutes, tu a réussi.

- FOUILLER UNE PIÈCE

Coût : 1 ou 2 Point(s) Action selon la pièce.

L'appart de Volponi est assez vaste et comprend plusieurs pièces : outre le salon dans lequel se tiennent les joueurs, il y a la chambre de Volponi, un bureau, une bibliothèque avec une bécane, la chambre de Sweety et Daddy, celle de Beasty et Rocky, celle de Smarty. La plupart de ces pièces ne sont pas représentées physiquement au cours de la soirée et restent en quelque sortes des pièces virtuelles. Pour fouiller ces pièces, tu dois t'adresser à l'organisateur qui t'indiquera le coût en Points Action ainsi que la marche à suivre.

- FRIMER

Coût : 2 Points Action

L'otage mis à part, tous les personnages de cette Soirée Enquête sont armés. Cependant, avant le dernier quart d'heure de la soirée, il est interdit aux joueurs d'en faire usage pour se tirer dessus. Il serait dommage pour d'éventuels cadavres de passer la soirée à regarder la télé. Par contre un flingue peut se révéler bien utile pour montrer à un personnage qui est le chef. Si tu souhaites frimer un autre personnage, prévien l'organisateur qui t'indiquera le coût en Points Actions ainsi que la marche à suivre.

Le résultat d'un coup de frime

Frimer un personnage peut l'obliger à accepter ta présence pendant un coup de téléphone ou au cours d'une fouille, cela peut également te permettre d'exiger de lui un indice qu'il détient ou la réponse à une question.

- UTILISER LE POUVOIR DE TÉLÉPATHE

Coût : 1 Point Action

Comme tu l'as lu plus haut, tu as le pouvoir de connaître ce que pense les gens autour de toi. Si tu veux utiliser ce don, prévien l'organisateur qui t'indiquera la marche à suivre.

Tub

alias NELSON LITTLE
froid, professionnel, cruel

TA VIE, TON OEUVRE

BAD BOY

Hé Mec, t'es un vrai dur ! Du genre taillé dans le roc à la dynamite. Faut dire que t'es né dans South Bronx et que ce genre d'environnement prépare mieux au crime qu'au séminaire. À douze ans tu faisais ton premier braquage à main armée en attaquant un magasin avec une horde de marmots aussi cramés que toi ; à treize t'étais en maison de correction ; à quatorze tu sortais et tu te mettais à dealer de la came à la sortie des "High schools" ; à quinze tu étais ton premier mec, un junk qui avait eu le malheur d'essayer de t'arnaquer. Tu te l'es fait au curter, lentement, méthodiquement, consciencieusement. Ce genre d'attitude n'a pas tardé à te valoir une réputation qui tenait éloignés les merdeux : "Nelson Little est un tueur". En 1985, ton vieux a été écopé pour une fusillade contre un gang d'hispanos à laquelle il n'avait même pas participé et tu l'as eu mauvaise, surtout quand il s'est fait poinçonner par un détenu pour une histoire de vol de clopes. Tu as juré que tu ferais payer l'enfoiré qui avait fait plonger ton père et l'avait ainsi condamné à mort. Tout en débutant une prometteuse carrière de tueur, tu as commencé ton enquête. À dix-sept ans tu tenais ton premier contrat : un petit bourgeois de Manhattan qui avait hâte de soulager les douleurs de la grand tante dont il était l'unique héritier. T'as tué la vieille à coup de poings... Avec l'argent tu t'es acheté un vrai matériel de pro, un beretta avec silencieux. Une belle machine noire et brillante dont le bruit, un "tub, tub" très discret, est devenu ton surnom.

Depuis que tu as fait cette acquisition, t'as jamais eu à faire la queue pour un job : ton carnet de commandes est bien rempli.

Du côté vengeance, ça progressait lentement mais sûrement. Tu avais retrouvé le nom du flic qui avait coffré ton père : un certain MacDowell, ainsi que le nom d'un caïd de la pègre californienne, un certain Manzoni qui en 85 faisait partie de la bande de ritals qui avait nettoyé Carlos Duarte et son gang pour faire ensuite porter le chapeau à ton vieux. Quand on t'a dit que Manzoni employait des gars, t'as pas hésité, t'as sauté dans un avion pour L.A.

Devant tes "qualifications", Manzoni a pas hésité, y t'a embauché illico. Depuis ce temps, tu ronges ton frein en

attendant le moment où tu sauras qui avait organisé l'embrouille dont ton père avait été la victime.

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Quand Manzoni t'a dit qu'il devait aller sur N.Y. pour affaires avec Volponi, un vieux pote à lui, tu t'es dit que tu t'nais peut-être une piste et tu lui as proposé de l'accompagner.

Sauf que le Volponi est mort dans un casse et que sa bande n'est peut-être pas prête à lâcher le butin pour lequel Manzoni s'est déplacé. D'après les commentaires de Volponi avant votre départ de L.A. ce butin doit valoir une sacrée fortune.

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE

Tes objectifs au cours de la soirée :

- Identifier le traître et le refroidir, pour le principe !
- En apprendre plus sur la mort de ton vieux.
- Découvrir si il n'y a pas un moyen de te faire un gros paquet de fric qui te permettrait de passer le restant de tes jours aux Caraïbes.



COMMENT TE LA JOUER ?

Tu es l'archétype du nœur, cruel et cynique. Tu n'as peur de rien et la vie n'a pour toi que peu d'importance, surtout celle des autres. Ta profession t'a rendu solitaire, méfiant et particulièrement orgueilleux : tu as l'impression d'être invincible, de jouer avec la mort. Cet aspect de ton caractère te rend particulièrement insupportable puisque tu ne cesses jamais de faire la leçon, d'étaier des platitudes que tu proclames comme des vérités bibliques, de donner ton opinion sur les sujets les plus divers, de ponctuer ta conversation de proverbes approximatifs que tu cites comme si c'était du Shakespeare.

TON LOOK

Quelque chose de chic et pas trop voyant, mais avec quelques détails qui puent la frime (des pompes qui brillent comme un miroir, une toquante en or d'une bonne livre, des bijoux bien dorés, etc.).

TES RÉPLIQUES

- Et mec, quel est le conard qui prétend que le Pepsi est aussi bon que le Coca ? C'r' absurde, mec !
- La gachette du Beretta est bien plus sensible que celle du Smith & Wesson, mec. Dans mon métier, ce genre de détails, ça compte...
- Tant va la cruche à l'eau que ça fait déborder le vase, mec !

TU CONNAIS :

- Doc : le médecin attiré de la pègre, rien à redire un type réglo.
- Manzoni : ton patron. Il se prend pour le parrain, mais c'est qu'un petit truand. Il a été mêlé à la fusillade pour laquelle a été condamné ton vieux, tu lui as laissé la vie sauve jusqu'ici pour en apprendre plus.

TU SAIS EN FAIRE DES CHOSES :

- CROCHETER UNE SERRURE

Coût : 1 Point Action

Cette action est nécessaire pour ouvrir les portes verrouillées. Une fois qu'une porte est crochétée, les autres joueurs peuvent fouiller la pièce sans problème, à moins que tu ne dépenses un second Point Action pour la refermer.

- ÉCOUTER LA RADIO

Coût : 1 Point Action

Il ne s'agit pas de se brancher sur " KLF The real sound of the seventies " pour détendre l'atmosphère de la soirée, mais de guetter des bulletins d'informations susceptibles de te renseigner sur les conséquences de votre casse et obtenir d'éventuelles informations intéressantes.

- ESPIONNER

Coût : 1 Point Action

Pour espionner un personnage il te suffit d'en avertir l'organisateur qui te prévient à la première action de ta cible et te donnera les informations obtenues.

- FAIRE LES POCHE

Coût : 2 Points Actions

Si tu veux faire les poches d'un de tes complices, prévient l'organisateur qui te remettra un papier portant la mention " Surprise ! ". Si tu parviens à glisser ce papier dans une poche de ta victime en moins de vingt minutes, tu a réussi.

- FOUILLER UNE PIÈCE

Coût : 1 ou 2 Point(s) Action selon la pièce

L'appart de Volponi est assez vaste et comprend plusieurs pièces : outre le salon dans lequel se tiennent les joueurs, il y a la chambre de Volponi, un bureau, une bibliothèque avec une bécane, la chambre de Sweet et Daddy, celle de Beast et Rocky, celle de Smarty. La plupart de ces pièces ne sont pas représentées physiquement au cours de la soirée et restent en quelque sortes des pièces virtuelles. Pour fouiller ces pièces, tu dois t'adresser à l'organisateur qui t'indiquera le coût en Points Action ainsi que la marche à suivre.

- FRIMER

Coût : 2 Points Action

L'otage mis à part, tous les personnages de cette Soirée Enquête sont armés. Cependant, avant le dernier quart d'heure de la soirée, il est interdit aux joueurs d'en faire usage pour se tirer dessus. Il serait dommage pour d'éventuels cadavres de passer la soirée à regarder la télé. Par contre un flingue peut se révéler bien utile pour montrer à un personnage qui est le chef. Si tu souhaites frimer un autre personnage, prévient l'organisateur qui t'indiquera le coût en Points Actions ainsi que la marche à suivre.

Le résultat d'un coup de frime

Frimer un personnage peut t'obliger à accepter ta présence pendant un coup de téléphone ou au cours d'une fouille, cela peut également te permettre d'exiger de lui un indice qu'il détient ou la réponse à une question.

- TÉLÉPHONER

Coût : 2 Points Action

Tu connais Carlo Andréotti, un vieux truand réal sans grande envergure. Mais il connaît tout le monde. Si tu veux lui passer un coup de fil, prévient l'organisateur qui t'indiquera la marche à suivre.

indices



PREMIÈRE SÉRIE D'INDICES

Découpez ces indices et distribuez-les aux joueurs correspondant dès le début de la partie.



POUR MANZONI

Tu te souviens que de ton temps Daddy avait la réputation de porter la poisse... Certains prétendaient même que c'était une balance.



POUR ANGY

Quelques jours avant le casse, tu as surpris Volponi en pleine conversation téléphonique. D'après ce que tu as saisi de la conversation, il se méfiait de l'un des membres de son gang et a dit "ces gens là ne plaisantent jamais"...



POUR DADDY

Quand les flics sont intervenus, il t'a semblé que Rocky avait l'air particulièrement surpris et a mis quelques temps avant de réagir.



POUR TUB

Quand le gang de Volponi a ramené le cadavre de ce dernier, tu as eu le temps d'y jeter un petit coup d'œil. En vrai pro, tu as immédiatement vu qu'il avait été abattu dans le dos et à bout portant.



POUR L'OTAGE

Pendant l'attaque des flics contre le gang de Volponi, il te semble qu'il y avait deux équipes distinctes de police agissant sans aucune concertation. L'une de deux équipes a mis pas mal de temps à réagir...



POUR SWEETY

Juste avant l'attaque du fourgon, il t'a semblé que Volponi avait repéré une des voitures de flics qui vous a attaqué. Curieusement il n'y attachait aucune importance. Pauv'con !



POUR ROCKY

La veille du casse du fourgon, tu as surpris Beasty au téléphone... Il causait espingouin et t'as rien capté, mais ça avait l'air d'une discussion animée. En outre, le nom de Volponi revenait souvent dans les paroles de l'idalgo.



POUR SMARTY

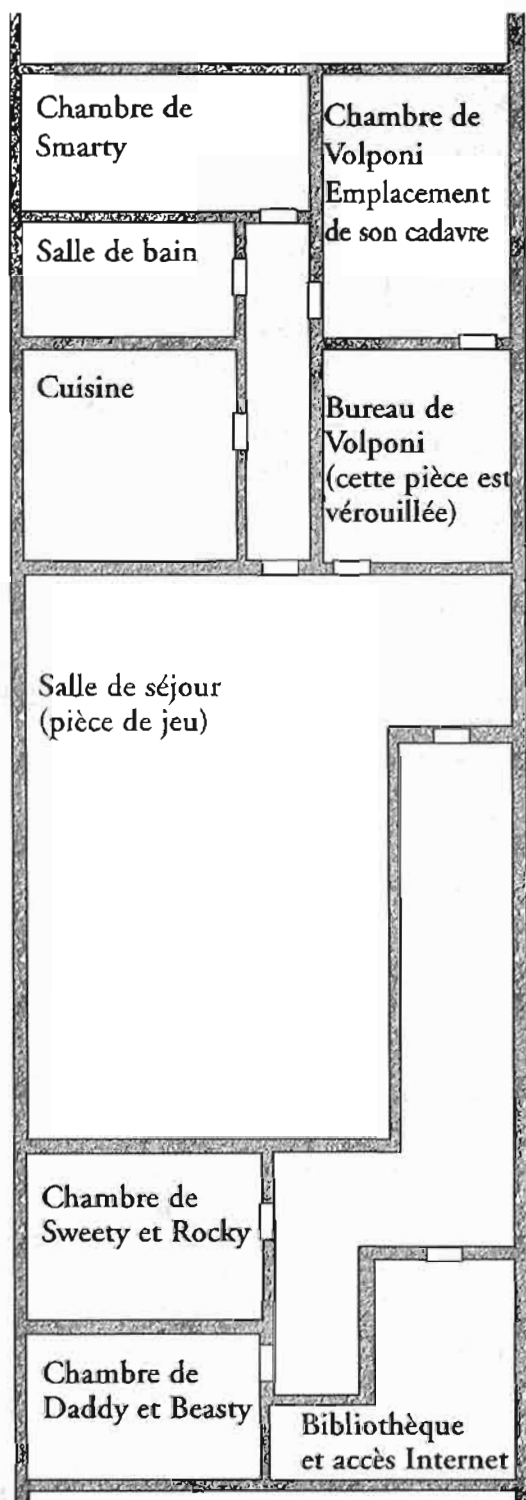
Quand ce con de Sweety a eu l'excellente idée d'embarquer un otage, il t'a semblé que ce dernier avait l'air bien calme. Trop calme pour un simple quidam embarqué dans une telle histoire...



POUR BEASTY

Tu as remarqué que Sweety passait son temps à parler à voix basse en espagnol. Il semble parler sans cesse de son père et de ses soeurs humiliées...

LES INDICES À DÉCOUVRIR DANS L'APPARTEMENT



L'APPART' DE VOLPONI

Voici le plan de l'appartement occupé par Volponi, quelques uns de ses complices y ont également séjourné quelques jours. Chaque fois qu'un joueur désire fouiller une pièce montrez lui ce plan afin qu'il puisse choisir laquelle.



LE BUTIN

Le butin, se trouve dans une mallette qui est elle même placée dans la pièce où se joue la soirée. Elle peut être ouverte par quiconque capable de crocheter une serrure.

Cet indice est une simple description du butin emmené par le gang de Volponi. Si un de ces disques est introduit dans la bécane du bureau de Volponi, la mention Projet B.F.G. apparaît, puis un message requiert un code d'accès secret.

Ce code est inviolable.



BUREAU DE VOLPONI

L'indice 1:

Le premier indice permet d'identifier le butin du casse.

L'indice 2 :

C'est une lettre envoyée par MacDowell à Volponi, c'est la preuve de complicités bien placées dans l'organisation du casse.

L'indice 3 :

Ce mot est la réponse d'un indicateur à Volponi qui lui avait demandé d'enquêter sur Rocky.

General Weapon Engineering

we keep you stronger



LE BUTIN

Dans la
mallette, il n'y a
que 3 disques lasers.



BUREAU 2

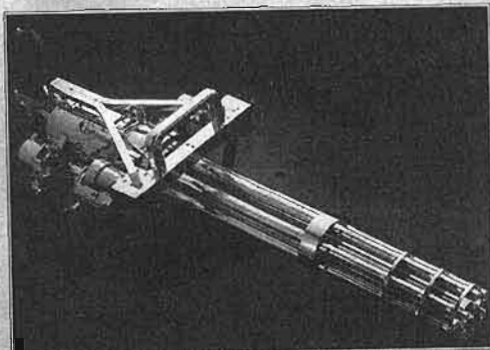
Dans le secrétaire, tu
découvres une lettre.
L'équipage dont il est question
correspond à celui du fourgon de
la G.W.E.

Mr S. m'a confirmé les informations
dont je vous ai fait part la semaine
dernière au téléphone. L'équipage du
fourgon sera composé d'un chauffeur et
de son assistant. À l'arrière se
trouvent deux hommes armés de calibres
9mm et protégés par des gilets pare-
balles. Une charge minimale de plastic
placée sur le côté gauche de la serrure
devrait suffire à la foutre H.S.

McD

VERS L'ARMÉE DU FUTUR

Selon des sources autorisées, il semblerait que le Congrès ait passé la commande d'une nouvelle génération de fusil d'assaut qui devrait encore confirmer l'écrasante supériorité du soldat américain. Cette arme, baptisée Blaster Fury Gun, est équipée d'un système de visée laser automatique et d'analyse informatique de la cible qui en fait une arme dite "intelligente". En outre, le Blaster Fury Gun dispose d'un arsenal intégré qui lui permet d'être une arme efficace aussi bien à l'encontre des fantassins que contre des équipements blindés. La puissance de pénétration des projectiles utilisés dépasse de très loin toutes les armes à feu existant à ce jour. En effet ces projectiles utilisent une technologie récente basée sur les propriétés électromagnétiques qui confèrent au projectile une vitesse croissante. C'est une



Le BFG pourrait bien ressembler à ce prototype

société privée basée à New-York, la General Weapon Engineering, qui a développé le concept du Blaster Fury Gun. Ce fait est assez surprenant pour qu'on le remarque : on peut à New-York se réjouir que les technologies de pointe ne soient plus le monopole exclusif de la Silicone Valley ou de Seattle.

H.K. Boner



BUREAU 1

Dans le secrétaire, tu trouves une coupure de presse.



BUREAU 3

Dans une pile de dossiers, tu trouves un mot manuscrit.

ROBERT HOOVER EST BIEN
MEMBRE DU N.Y.P.D., AUX
ORDRES DU LIEUTENANT
MACDOWELL, CE QUI
CONFIRME VOS SOUPCONS.

PAS D'INQUIÉTUDE, DONC.

CHAMBRE SWEETY ET ROCKY

Sweety garde précieusement 2 coupures de journal qui rapportent la mort de son père en évoquant à mots couverts la responsabilité de gangs italo-américains.

CHAMBRE SWEETY ET ROCKY 1

C'est dans cette pièce que Sweety a séjourné la veille du casse. Dans un sac de sport, tu trouves une vieille coupure de journal.

La guerre des gangs va-t-elle reprendre ?

Tôt dans la matinée d'hier, les services de polices ont découvert une Chevrolet percée de plus de 55 impacts de balles. En dépit de leurs nombreuses blessures, les occupants de la voiture ont pu être rapidement identifiés, il s'agit de Mrs Carlos Duarte, Manuel Rimenez, Marco Nunes et Felipe Moure tous bien connus des services de police. Carlos Duarte était en effet considéré comme l'une des personnalités du milieu hispanique new-yorkais dont les ambitions croissantes étaient vues d'un très mauvais œil par les organisations criminelles "implantées" depuis plus longtemps à N.Y. On est en droit de se demander comment les services de la police de la ville ont pu laisser commettre une telle exécution collective qui risque de déclencher une nouvelle et meurtrière guerre des gangs.

T. Adams



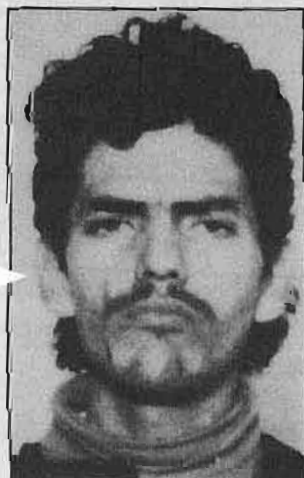
Carlos Duarte

New-York Times
17 octobre 1985

CHAMBRE SWEETY ET ROCKY 2

C'est dans cette pièce que Sweety a séjourné la veille du casse. Dans un sac de sport, tu trouves une vieille coupure de journal.

L'auteur de l'exécution du "gang des hispanos" arrêté



Théodore Little

C'est après seulement quelques jours d'enquêtes et une course poursuite dans les ruelles de South Bronx que Théodore Little a été appréhendé dans le cadre de l'enquête sur la fusillade du 15 octobre au cours de laquelle quatre hommes trouvèrent la mort. Le suspect, bien connu des services des polices et déjà condamné pour vol, agression à main armée et Coups et blessures aurait agi sous l'emprise de stupéfiants. Si cette arrestation n'a fait l'objet d'aucun commentaire officiel, elle laisse dubitative plusieurs personnalités de la communauté hispanique de Queens qui pensent que Little n'aurait pu à lui seul éliminer quatre gangsters "professionnels".

H.I.

W. Beeloot

NEW-YORK TIMES
21 OCTOBRE 1985

de se demander que... est... arrêté.



CHAMBRE DADDY ET BEASTY

L'indice 1 est une lettre adressée à Daddy par Volponi qui lui proposait de se joindre au coup du fourgon de la G.W.E. Les querelles passées sont celles qui opposèrent la pègre italo-américaine et la pègre d'origine juive. L'indice 2 est une lettre envoyée à Beasty par son patron Azuleijo, elle est écrite en espagnol et seuls Beasty, Angy, Tall et Sweety peuvent la traduire, cette lettre prouve que Beasty était dans la bande pour surveiller Volponi et aux ordres de quelqu'un au dessus de ce dernier..



CHAMBRE DADDY ET BEASTY 1

Dans la vieille valise en carton de Daddy, tu trouves une lettre chiffonnée



Ton vieux Sam,

Comment vas-tu vieille fripouille ?
On m'a dit que tu avais été surpris de la proposition que je t'ai faite indirectement. Je tiens à te dire que pour ma part, j'ai oublié nos vieilles querelles. J'essaie d'oublier TOUTES les vieilles querelles. Les temps ont changé et il est normal que les gars comme nous se soutiennent en dépit du passé. En outre, j'ai besoin de quelqu'un de sûr pour cette "affaire". Passe donc à la maison manger la pasta et on parlera du coup, c'est du gros et je t'assure que si tout s' passe comme prévu on finira nos jours aux Bahamas.

Antonio Volponi

José,
Si te da tiempo véte a casa de Marina y dále un abrazo de mi parte y de parte de su hermanito.
Ojo con el italiano ya que unos rumores inquietantes me llegaron a los oídos ! Si me traiciona este hijo de puta, no tendré piedad.
Manuel



CHAMBRE DADDY ET BEASTY 2

BEASTY 2

Dans un sac de cuir Vuiton, tu trouves une carte postale, le verso représente un paysage de montagnes boisées.



CHAMBRE DADDY ET BEASTY 2 - TRADUCTION

José,
Si tu as le temps passe chez Marina et embrasse la de ma part ainsi que de celle de son frangin. Surveille bien le rital, des rumeurs inquiétantes me sont parvenues jusqu'aux oreilles. Si ce fils de pute me double, je serai sans pitié.
Manuel

LE CADAVRE DE VOLPONI

N'importe qui peut l'examiner, il a été placé dans la chambre de Volponi, sur le lit. Le premier indice est une simple observation du cadavre que peuvent réaliser tous les personnages, le deuxième indice est un itinéraire du fourgon adressé à Volponi par MacDowell. Pour trouver ce deuxième indice, il faut qu'un même joueur ait déjà examiné le cadavre (et trouvé le premier indice). Le dernier indice est un numéro de téléphone, celui du sénateur Skirt que Volponi gardait sur lui pour le joindre en cas de coup dur.

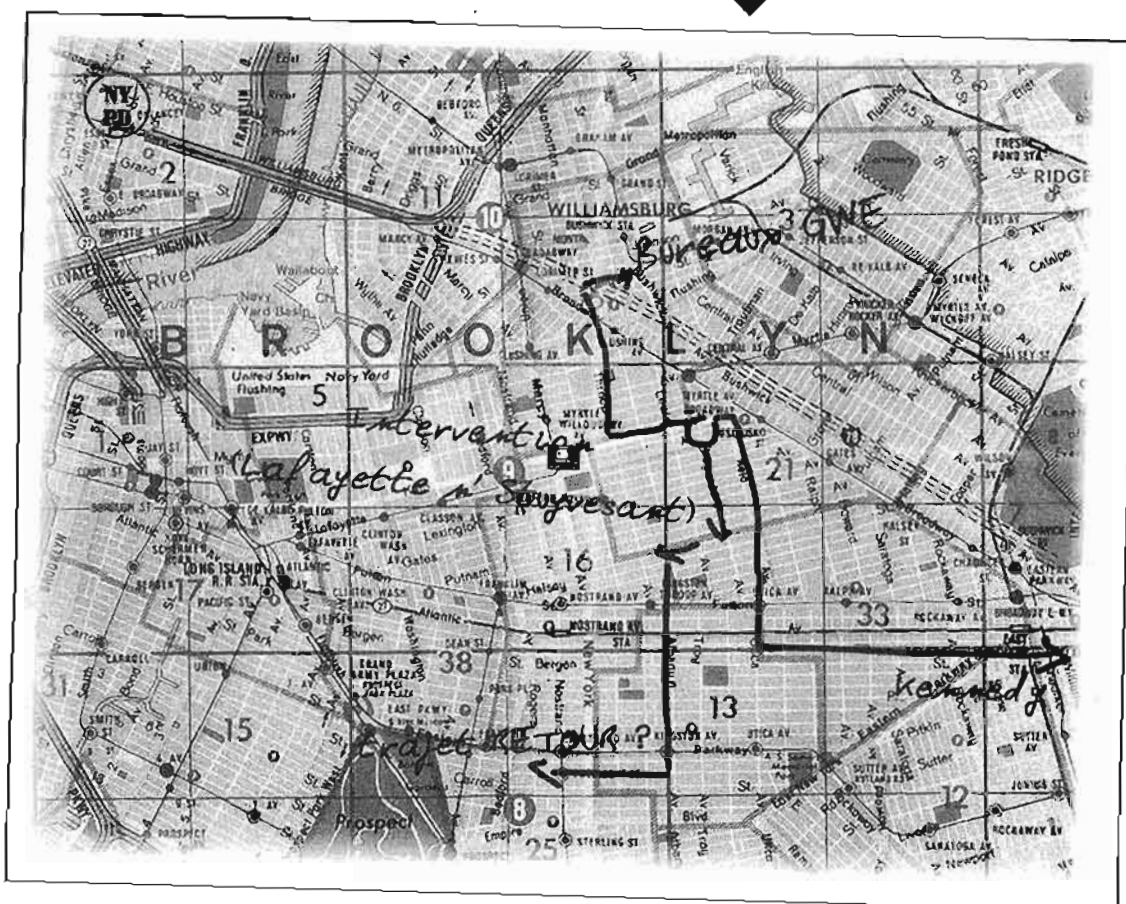
CADAVRE 1

En te penchant sur le cadavre du boss, tu examines sa blessure.

La taille de la plaie semble indiquer que le coup qui a tué Volponi a été tiré à bout portant et de dos... L'assassin est l'un des complices du casse !

CADAVRE 2

Dans une des poches du boss, tu trouves une feuille pliée en 4.



ALAN SKIRT
The american spirit

459 48th Av
Manhattan
248 86 53

CADAVRE 3

Dans une des poches du boss, tu trouves une feuille pliée en 4.



CHAMBRE VOLPONI

Le premier indice est une liste de numéros téléphoniques, seul le deuxième numéro, celui de Valerio Scalfarro est utile. L'indice 2 est un article dans un journal posé sur la table de chevet, il permet d'identifier Tall comme un membre de la C.I.A. ayant livré des armes à certaines organisations d'Amérique centrale. Cet indice permet aussi de relier Skirt à ces mêmes activités. L'article a été rédigé par Tempera qui doit le reconnaître.



CHAMBRE VOLPONI 1

Près du téléphone, tu trouves une feuille de papier.



586-5858

387-4718

875 8585



CHAMBRE VOLPONI 2

Un journal est posé sur la table de chevet, un article attire ton attention.



Des témoignages ambigus dans l'enquête sur le Nicaragua-gate

Le Capitaine J. Tall de la C.I.A. a été entendu par la commission spéciale qui tente d'éclairer les activités de certaines administrations américaines au cours des années quatre-vingt, lesquelles auraient clandestinement fournies du matériel de guerre à plusieurs organisations paramilitaires qualifiées à l'époque d'"antimarxistes". Si le Capitaine Tall a avoué à mots couverts qu'il avait bien œuvré pour la livraison d'armements aux contras du Nicaragua, il dément catégoriquement avoir été en relation avec d'autres organisations bien plus inquiétantes, telles que les escadrons de la mort ou telles que les cartels de la cocaïne. Cependant, le capitaine Tall a avoué

qu'il "était parfois difficile de faire la différence entre un authentique combattant de la liberté et un mercenaire opportuniste". En dépit de nombreux témoignages et des aveux timides de plusieurs anciens acteurs de ces livraisons douteuses, il est malheureusement probable qu'un terme soit mis à l'enquête de la commission spéciale. En effet, un groupe de Sénateurs, conduit par Mr A. Skirt, Sénateur de l'État de New-York et président de la commission de recherche en armements de pointe, a déposé un recours en annulation des travaux de la commission spéciale pour vice de forme.

U. Tempera

Un réseau de prostitution international démasqué à Tiunana



BIBLIOTHÈQUE

C'est dans cette pièce que Volponi rangeait ses dossiers et les coupures de presse qu'il conservait à propos de ses adversaires, de ses ex-complices ou d'affaires qui le préoccupaient. Le premier indice est un peu particulier, c'est le code qui permet d'avoir accès à la boîte aux lettres du Mail sur la bécane de Volponi. L'indice 2 est une photo où l'on voit MacDowell et le Sénateur Skirt ensemble (Angy et l'otage reconnaissent le sénateur, Rocky reconnaît son patron). Les indices 3 et 4 concernent Manzoni, sa fuite sur la côte ouest et un article concernant les activités de trafiquant d'arme de Manzoni qui a donné l'idée à Volponi de contacter son ancien "ami". L'indice 5 est un article de journal concernant les activités d'Azuleijo, il a été rédigé par Tempepa qui le reconnaîtra si il l'a sous les yeux.



BIBLIOTHÈQUE 2

Probablement tombée derrière un meuble, tu découvres une photo.



BIBLIOTHÈQUE 1

Une lettre du serveur internet à Volponi



e@stline

Faster, easier, cheaper

Cher client,

Vous trouverez ci-joint le programme qui vous permettra de vous connecter aisément sur notre réseau. En cas de difficulté, n'hésitez pas à joindre notre hot line qui se fera un plaisir de vous venir en aide.

Votre adresse E-mail est :

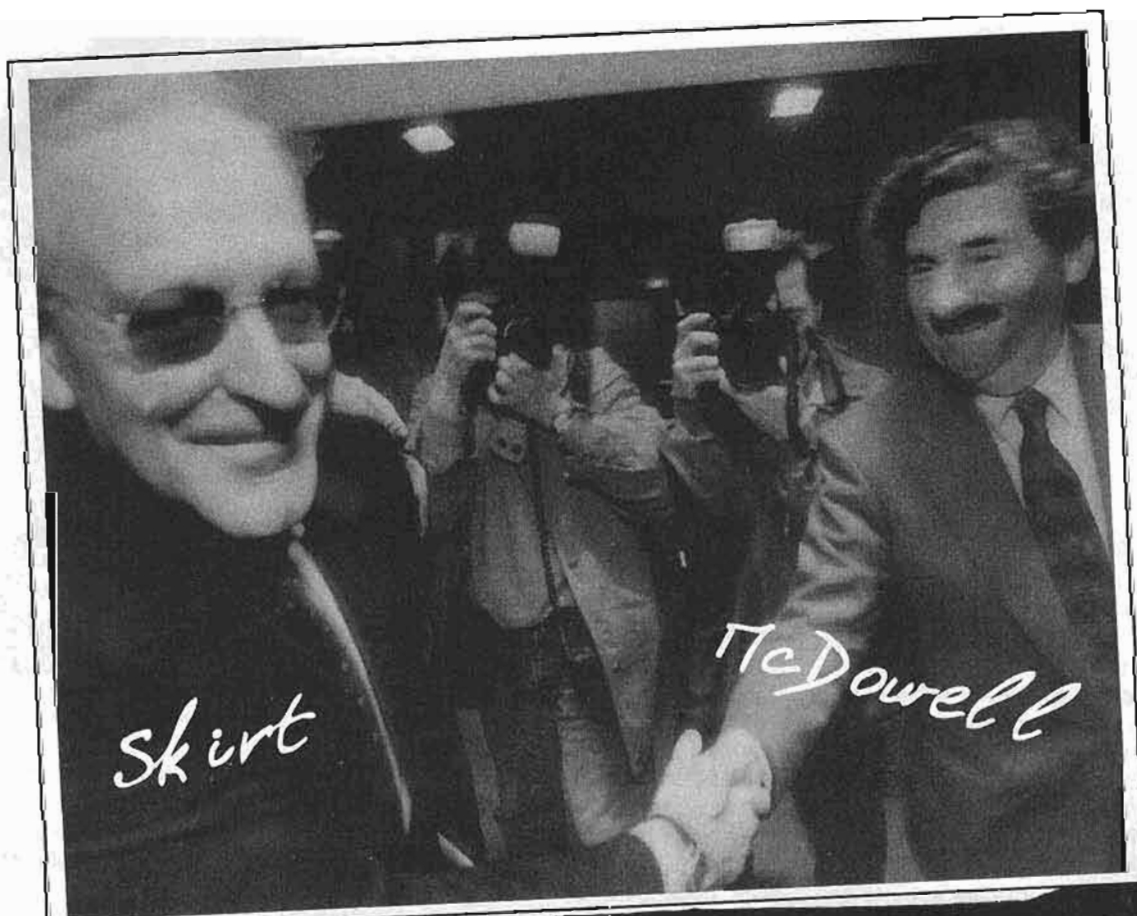
volponi@eastline.com

Votre code secret d'accès est :

KDZ5N

Salutations,

Le responsable commercial,
Harry Buntergaden



...d'abord, il faut s'assurer que les opérations de...
...sont à réa...
...net. Rien...
...ailleurs que les opérations de...
...marché, le dépôt et la conservation des... MCP...
...liées, ainsi que la gestion de l'ordonnancement.

Au "Dolce Vita" on menait la belle vie !

C'est un hôtel coquet à la façade avenante que le "Dolce Vita" situé dans Mulberry, à Little Italy. Seuls les tarifs devaient sembler quelque peu prohibitifs pour les simples touristes qui ignoraient que les prestations offertes par l'hôtel étaient d'un genre tout à fait particulier. Le "Dolce Vita" était en effet ce que les français appellent une "maison de tolérance", un lieu de prostitution. Parmi les "pensionnaires" de la maison, la police a recensé au moins huit jeunes femmes mineures et plusieurs autres visiblement sous influence. La police a procédé à une dizaine d'arrestations, dont le gérant de l'hôtel. Malheureusement, le propriétaire de l'établissement, un certain Manzoni, semble avoir échappé à la vigilance du lieutenant MacDowell qui dirigeait l'opération.

E. Rosen.

New-York Times - 84.05.87



BIBLIOTHÈQUE 3

Quelques dossiers regroupent de vieilles coupures de journaux : les souvenirs de Volponi !

L.A. Herald Tribune
08.08.95

NON-LIEU POUR MANZONI

La cour de Sacramento a hier innocenté Mr Manzoni, citoyen américain résidant à Los Angeles, accusé de recel et de trafic d'armes. Me Pistoletto, l'avocat de Mr Manzoni, a déclaré qu'il "était bon de voir que les cours de justice ne se laissent pas influencer par la haine aveugle et obsessionnelle de certains services de police, qui mettent un acharnement particulier à harceler des citoyens modèles". Sans commentaires.

K.G.



BIBLIOTHÈQUE 4

Quelques dossiers regroupent des coupures de journaux : les souvenirs de Volponi !



BIBLIOTHÈQUE 5

Dans un magazine, vous trouvez une coupure de presse.

Des armes à la drogue, une reconversion professionnelle aidée par la C.I.A.

Quand, dans les années quatre-vingt, plusieurs personnalités du département d'État décidèrent de participer à la lutte clandestine contre les gouvernements "de gauche" d'Amérique centrale, ils élaborèrent une complexe opération visant à instaurer un dispositif d'écrans au sein même des plus hautes sphères des administrations de l'armée et du renseignement, dans le seul but de détourner des fonds d'armements et d'organiser des activités non-autorisées. La fin de l'administration Reagan, ainsi que l'évolution du contexte international mirent une fin naturelle à ces manœuvres souterraines. Ce que l'on sait moins, c'est que l'arsenal mis en place par les généraux et les politiciens qui participèrent à cet épisode peu glorieux de notre histoire ne fut jamais démantelé et que ce fait reste un handicap majeur dans la lutte contre la criminalité internationale.

Une des plus grosses aberrations de cet arsenal fut de livrer des informations essentielles concernant la surveillance de nos frontières aux trafiquants qui prenaient en charge le matériel militaire exporté afin que ceux-ci ne soient pas trop souvent

importunés par les officiers de la police de l'air et des frontières. Dans le langage populaire on appelle ça faire entrer le loup dans la bergerie.

Car quand ce trafic prit fin, les aimables collaborateurs de l'Amérique avaient déjà mis sur pieds un efficace et discret réseau de pénétration et d'évasion de notre territoire qu'il eut été dommage d'abandonner et qu'ils reconvertirent aussitôt pour le trafic des stupéfiants. Un certain Manuel Azuleijo, citoyen péruvien ayant commencé sa peu recommandable carrière dans les milices d'extrême-droite, travailla pendant de nombreuses années pour le compte de la C.I.A. Il est aujourd'hui presque certain que Mr Azuleijo est l'une des figures les plus importantes du trafic de cocaïne. Si les preuves manquent, les indices sont légions : de nombreux collaborateurs réguliers d'Azuleijo ont en effet déjà été condamnés ou accusés de trafic de stupéfiants sur notre territoire : José Teres, Salvatore Riba, Ernesto Paran.

L'aspect le plus inquiétant de ce système reste cependant la forte probabilité que d'étroits liens tissés à l'époque entre des



Des spécialistes enseignaient aux "combattants de la liberté" l'art de se battre.

membres influents de l'armée ou des administrations et ces cadres de la pègre n'aient pas été rompus et continuent à constituer pour ces criminels le plus efficace des boucliers contre la justice.

U.T

SEARCH-ON-INTERNET



INTERNET 1

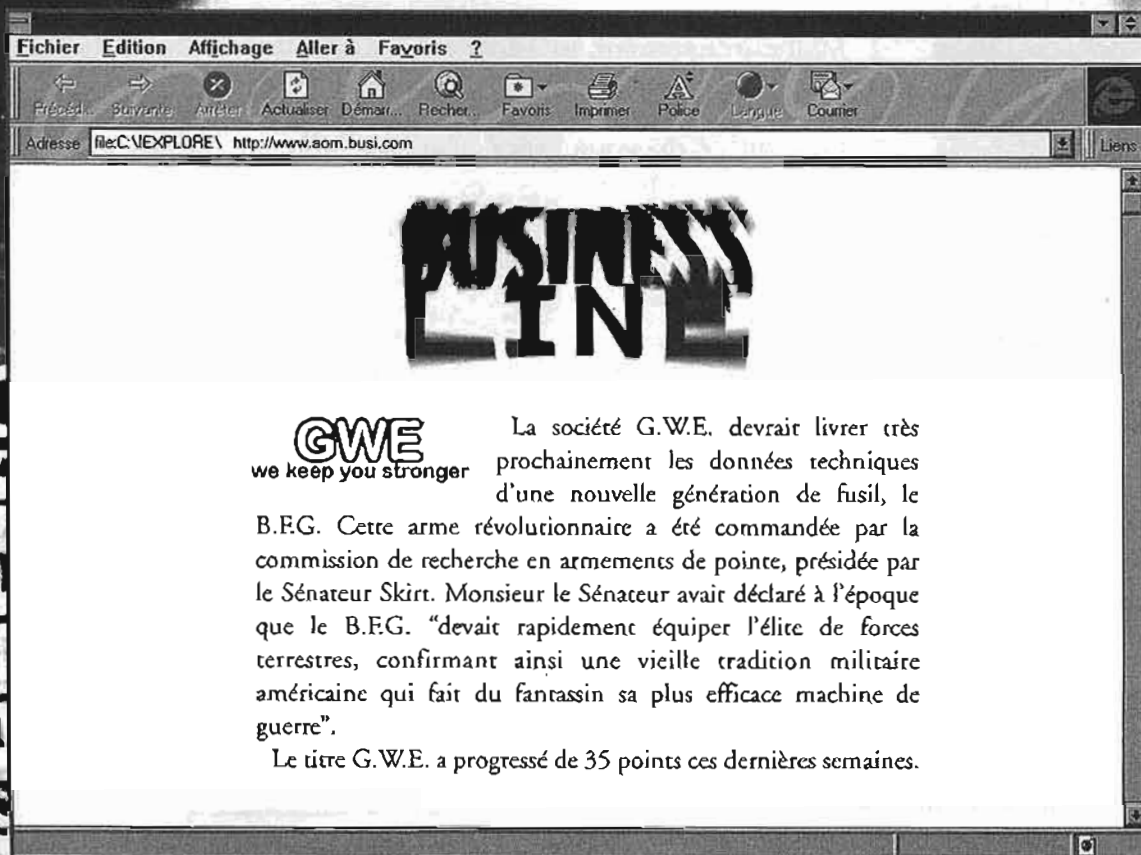
Mots de passe : Skirt - B.F.G. - G.W.E.

Il s'agit d'une information économique établissant un lien entre la G.W.E., la commission de recherche en armement de pointe et le Sénateur Skirt.

INTERNET 2

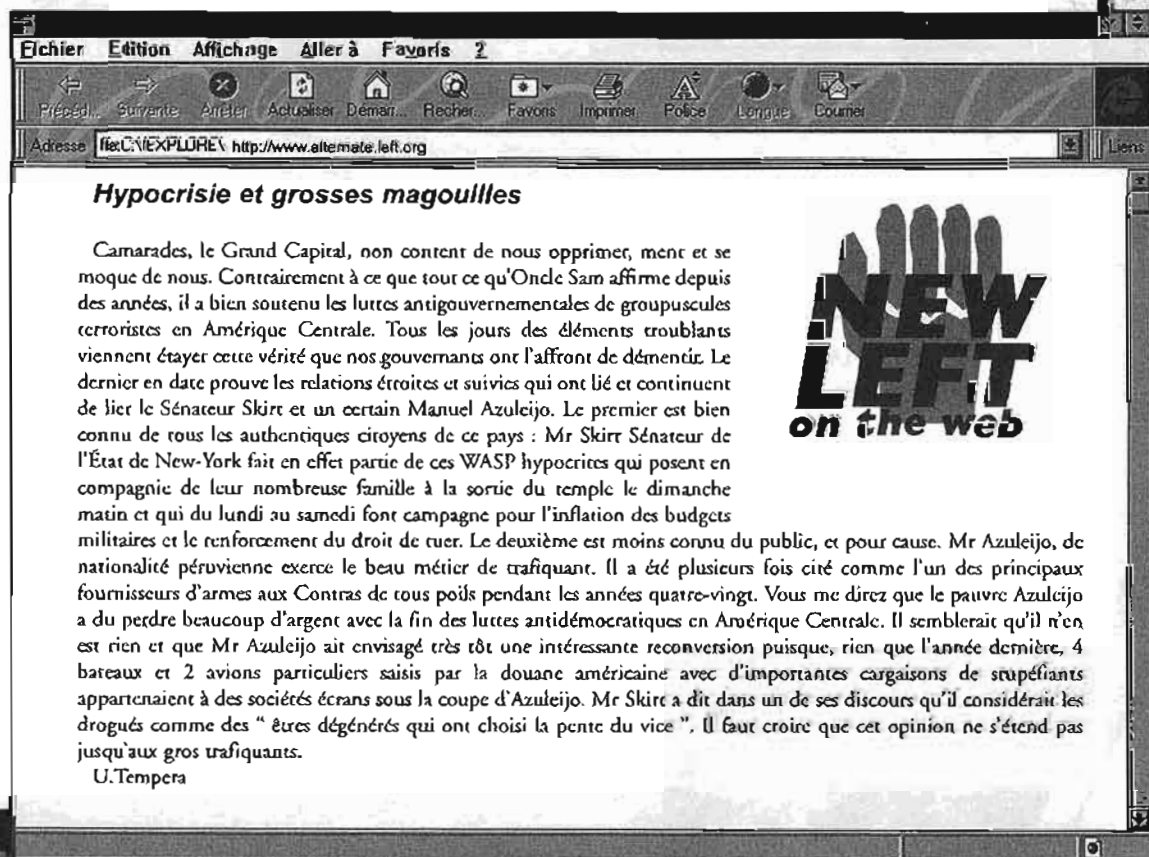
Mots de passe : Azuleijo - Skirt - Trafic de cocaïne - Trafic d'armes - Activités CIA en Amérique Centrale - Contrás

Cette information est très importante puisqu'elle établit une relation entre Skirt et Azuleijo. C'est un article écrit par Angy qui doit le reconnaître.



INTERNET 1

Source :
Business Line



INTERNET 2

Source :
New Left on
the Web





E-MAILS

Attention, l'accès au Mail requiert la connaissance du code secret, lequel est spécifié sur une lettre du serveur de Volponi (Indice Bibliothèque)

Mail 1

Il s'agit d'un message adressé à Volponi par un correspondant anonyme concernant la refourgue des plans du B.F.G.

Mail 2

Il s'agit d'un message adressé à Volponi à propos de Smarty. Deux versions sont proposées selon le sexe de la personne incarnant Smarty.

From : XXX
To : Volponi@eastline.com
Subject : Contact commercial
Date : 8.04.97

J'ai bien reçu votre proposition. Intéressante. Malheureusement, je ne suis pas dans la possibilité de négocier ce genre de quincaillerie actuellement. Je vous suggère de contacter notre ami Manzoni, ce qui vous permettrait de vous reconcilier avec lui et d'effacer les malentendus passés.

From : Tonio
To : Volponi@eastline.com
Subject : Excuses
Date : 10.05.97

Volponi, accepte mes excuses ! Mais qu'est-ce qui te prends de t'amouracher d'une gamine dont on ne sait presque rien. En tout cas tu pourrais avoir des problèmes parce que la famille Martini était liée à la " famille " jusqu'à ce que le père aille faire le bavard chez les flics, moi tu sais je te dis ça en toute amitié.



MAIL 2

Si Smarty est un garçon.



MAIL 1



MAIL 2

Si Smarty est une fille.

From : Tonio
To : Volponi@eastline.com
Subject : Excuses
Date : 10.05.97

Volponi, accepte mes excuses ! Mais qu'est-ce qui te prends de jouer les pères avec un gamin dont on ne sait presque rien. En tout cas tu pourrais avoir des problèmes parce que la famille Martini était liée à la " famille " jusqu'à ce que le père aille faire le bavard chez les flics, moi tu sais je te dis ça en toute amitié.



FAIRE LES POCHEs

Les poches de Rocky 1

Cet indice permet de connaître l'identité de Rocky.

Les poches de l'otage

Ces indices sont un peu particuliers, puisqu'ils peuvent être obtenus en faisant les poches de l'otage ou en le fouillant consciencieusement (le coût est de 2 points). Le premier indice permet de connaître l'identité de l'otage, le second indique qu'il s'occupait de la sécurité de la G.W.E.



LES POCHEs DE ROCKY 1

Dans les poches de Rocky, tu trouves une carte de crédit.



Emma Tall
578 Covent Road
Pittsburg

Cher James,

Voilà bien longtemps que nous n'avons pas eu de nouvelles de toi, ta cousine et moi. Peut-être que la maison de Pittsburg te rappelle trop de mauvais souvenirs, nous y étions si heureux quand vous veniez nous rejoindre pour les vacances, tes parents et toi. Je comprends ta douleur et saches que nous la partageons ici. Mais la vie doit reprendre ses droits, et comme me le disait souvent ton père, mon bien aimé frère : nous ne devons pas pleurer nos morts car ils sont dans la paix du Seigneur si ils ont vécu dans le bien et ils ne sont que justement châtiés si ils se sont détournés de Lui. Tes parents ont toujours vécu dans le respect des écritures et aussi je suis sûre qu'ils sont désormais au royaume des cieux et qu'ils se désolent de la vie que tu mènes. Tu devrais réellement te détourner de la violence, prendre une épouse et vivre en bon chrétien.

Nous attendons une réponse de ta part et nous espérons ta visite.

Ta tante qui t'aime

Emma



LES POCHEs DE L'OTAGE 1

Étrangement, l'otage n'a pas de portefeuille sur lui, cependant dans une poche de chemise de l'otage, tu trouves une lettre.



Cher Monsieur,

Je tiens par la présente à confirmer le rendez-vous dont nous avons oralement convenu la semaine dernière. Ainsi que vous l'avez souhaité, j'ai pris mes dispositions afin de vous faire visiter l'ensemble de nos cabinets et laboratoires pour y contrôler les normes de sécurité.

Je vous joins par la présente une mise à jour des fiches de renseignements confidentiels à propos de nos collaborateurs affectés à la conception du B.F.G. Ainsi que vous pourrez le constater nous avons pris un risque minimum en filtrant systématiquement les personnalités instables.

Salutations

F.J. Stones
Vice-président.



LES POCHEs DE L'OTAGE 2
Dans la poche de pantalon de l'otage, une lettre.



FAIRE LES POCHEs

LES POCHEs DE SWEETY

Cette carte permet de connaître le vrai nom de Sweety

LES POCHEs DE BEASTY

Le billet permet de connaître l'identité de Beasty et de savoir qu'il vient d'Arequipa (et don d'établir un lien éventuel avec Azuleijo)



LES POCHEs DE SWEETY BEASTY
Dans une poche de sa veste, Beasty a oublié un billet d'avion.



LES POCHEs DE SWEETY
Dans la poche arrière de Sweety, tu trouves une carte froissée.

TAA Trans American Airlines	
DESTINATION : N.Y.(Kennedy Airport)	n° FLIGHT : TA45086
DEPARTURE : Arequipa	DATE : 16 04 97
VIA : La Paz	DEPARTURE TIME : 02.35 PM
	ARRIVAL : 07.17 PM
Mr : TERES José	Class : Business
	Seat n° : 85
Caution ! This is not a boarding pass and can not be used as such.	
PRICE :	765 \$

FAIRE LES POCHES



LES POCHES D'ANGY

Cette carte permet de connaître le vrai nom d'Angy

LES POCHES DE MANZONI

Cette coupure est la même que celle que l'on peut trouver dans bibliothèque que Volponi. Manzoni, rancunier la garde sur lui comme en souvenir de la trahison de son ancien complice.

LES POCHES DE TUB

Cette carte permet de connaître le vrai nom de Tub.



LES POCHES D'ANGY

Dans une des poches d'Angy, tu trouves une carte.



★ **AMERICAN PRESS UNION** ★

Mr/Mrs : *Umberto Tempera*

is a certified member
of the AMERICAN PRESS UNION.

Signature : *[Signature]*



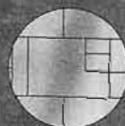
LES POCHES DE MANZONI

Dans la poche du veston du caïd, tu trouves une coupure de presse.



LES POCHES DE TUB

Dans la poche du veston de Tub, tu trouves une carte de crédit.



CASH EXPRESS

MR : LITTLE NELSON

N° 5456-1233-005

Au "Dolce Vita"

on menait la belle vie !

C'est un hôtel coquet à la façade avenante que le "Dolce Vita" situé dans Mulberry, à Little Italy. Seuls les tarifs devaient sembler quelque peu prohibitifs pour les simples touristes qui ignoraient que les prestations offertes par l'hôtel étaient d'un genre tout à fait particulier. Le "Dolce Vita" était en effet ce que les français appellent une "maison de tolérance", un lieu de prostitution. Parmi les "pensionnaires" de la maison, la police a recensé au moins huit jeunes femmes mineurs et plusieurs autres visiblement sous influence. La police a procédé à une dizaine d'arrestations, dont le gérant de l'hôtel. Malheureusement, le propriétaire de l'établissement, un certain Manzoni, semble avoir échappé à la vigilance du lieutenant MacDowell qui dirigeait l'opération.

E. Rosen.



TÉLÉPHONE

LE PLOMBIER - HELMUT SCHWARTZKOPF
(CONTACT DE ROCKY)

C'est le tenancier d'une maison de passe qui est un spécialiste du renseignement au sein de la pègre. Il doit évidemment ce surnom à cette activité : il a toujours un tuyau à vendre. Comme tout professionnel, il vend des informations sans se mêler de l'usage que peuvent en faire ses "clients". Il s'exprime avec un accent germanique assez prononcé.



LE PLOMBIER

À PROPOS DE MANZONI

"Ach... Un fioux de la fille. Il était sur la côte est jusqu'à la fin des années quatre-vingt puis il a bouché sur la côte ouest suite à quelques problèmes avec Volponi. À l'époque on disait que Volponi avait donné Manzoni aux flics !"



TÉLÉPHONE

CARLO ANDRÉOTI
(CONTACT DE TUB ET MANZONI)

Un vieux truand rital sans grande envergure. Mais il connaît tout le monde. Il a évidemment l'accent italien et parle avec un débit peu commun.



CARLO ANDRÉOTI

À PROPOS DE ROBERT
HOOVER

"Ma qué oui. Oui. Yé déjà ou affaire à louti. Oune gros yankee du N.Y.P.D., oune gros pourri, ouna merda, il vendrait le papa et la mama pour oune poignée dé pasta. Et, si mes souvenirs sont bons, il travaille sous les ordres dou Lieutenant MacDowell qui est lé plous gros encoulé dé la police dé Niou-York. Allez Ciao !"



LE PLOMBIER

À PROPOS DE TUB

"De son frai nom Nelson Little, il est fou, armé et danchereux. Che croyais qu'il avait quitté la ville, on raconte qu'il feut se vencher, mais personne ne sait pourquoi ni contre qui...".



LE PLOMBIER

À PROPOS DE JOSÉ TERES

"Ch'ai connu un meque qui s'appelait Teres. Il a été mouillé dans des histoires de trafic de dope, mais il semble qu'à l'origine son biz c'était plutôt la quincaillerie si tu vois ce que ch'veux dire. Il en achetait pour le compte de toutes sortes de milices d'Amérique zentrale."



CARLO ANDRÉOTI

À PROPOS DE JOSÉ TERES

"José Teres est recherché pour trafic de stoupefiants et d'armes. C'est devénu oune des hommes de main de Manuel Azuleijo, oune gros trafiquant pérouvien."



CARLO ANDRÉOTI

À PROPOS DE DADDY

"Daddy, je lé croyais en taule lé vieux youpin. Y s'était fait coïncer y a cinq ans par MacDowell et je croyais bien qu'il aurait perpéré. Remarque, il s'est peut-être arrangé avec cet enfoiré de MacDowell, avec des flics comme louti y a toujours oune moyen dé s'arranger."



TÉLÉPHONE

BIG MOUTH (CONTACT DE SMARTY)

Ce jeune black doit la vie à Smarty et il est dingue d'elle. Sous sa casquette de rapeur il est beaucoup plus finaud qu'il n'en a l'air. Il n'a pas seulement une grande gueule (son surnom) il a aussi des oreilles très fines et toujours un renseignement utile.



BIG MOUTH

À PROPOS DE JUAN DUARTE

" Un petit merdeux complètement psycho'. C'est le fils d'un type qui s'appelait Carlos Duarte et qui a été descendu par les ritals en 85. On raconte que les pigs du N.Y.P.D. avait fermé les yeux sur ce règlement de comptes. Hey man, on raconte tellement de choses..."



BIG MOUTH

À PROPOS DE TUB

" Hey man, ce type est dangereux comme de la putain de nitroglycérine ! Handle with care (à manipuler avec précautions). Un vicieux qui n'hésiterait pas à tuer père et mère pour quelques dollars. Je le croyais sur la côte ouest ! "



BIG MOUTH

À PROPOS DE ROBERT HOOVER

" Hey Man (Big Mouth appelle tout le monde man, même les filles). Tu parles que j'connais ce gros tas d'graisse. A real Motheu'Fucké' (un vrai baiseur de mère). Tu peux l'acheter pour un Menu MacDo ! Il fait la lèche à ce son of beatch (fils de pute) de MacDowell qui est sans doute l'officier le plus corrompu de New-York et l'un des plus gros bârards de la planète ! "



TÉLÉPHONE

EL GATO (CONTACT DE BEASTY)

Le patron d'un bar hispanique que cotoient toutes sortes de types plus ou moins louches, il sait tout sur tout le monde. Il a un accent espagnol à couper au couteau, même si il est né à N.Y.



EL GATO

À PROPOS DE MACDOWELL

" Oune véritable chalopéerie que cé flic. Corrompou et sans scroupoules. Il semblerait qu'après s'être contenté de racketter les filles pendant plusieurs années, il soit passé à la vitesse supérieure. Yé mé souis laissé dire qu'il grenouillait avec des politiciens pas trop propres, j'ai entendou plusieurs fois citer le nom dou sénateur Skirt. "



EL GATO

À PROPOS DE MANZONI

" Ch'est oune ancien complice de Volponi qui l'avait donné à MacDowell, Manzoni a du se retirer en Californie. J'ai entendou dire qu'il était rancounier et qu'il attendait l'occajione dé sé venger. "



EL GATO

À PROPOS DE CARLOS DUARTE

" Il y avait oune big boss du milieu des années quatre-vingt qui s'appelait Carlos Duarte. Il a été descendou par les ritals en 85 ou 86, y en a qui pensent que Volponi était dans le coup. C'est tout ce dont yé m'souviens. "



EL GATO

À PROPOS DE DADDY

" Ouais, yé connais bien Daddy. Y'est dans l'bizness depouis longtemps et y en a pas mal qui disent qu'il y est depouis trop longtemps pour être honnête. La vérité c'est que c'est oune minable, il porte la poisse. "



TÉLÉPHONE

ETTORE GARDIANO (CONTACT D'ANGY)
Un vieux pote qui a ses entrées dans la pègre, il parle avec assurance.



ETTORE GARDIANO À PROPOS DE CARLOS DUARTE

" Il y avait un big boss du milieu hispano des années quatre-vingt qui s'appelait Carlos Duarte. Il a été descendu par les ritals en 85 ou 86. C'est tout ce dont je m'souviens. "



ETTORE GARDIANO À PROPOS DE ROBERT HOOVER

" Une vraie raclure. Complètement ripou, tu peux l'acheter pour quelques dollars, il est sous les ordres de MacDowell qui est sans doute l'officier le plus corrompu de New-York ! "



ETTORE GARDIANO À PROPOS DE DADDY

" Ouais, j'connais bien Daddy. Y'est dans l'bizness depuis longtemps et y en a pas mal qui disent qu'il y est depuis trop longtemps pour être honnête. Y s'raient pas loin de croire qu'est une balance. "



ETTORE GARDIANO À PROPOS DE MANZONI

" Un vieux de la vieille. Il était sur la côte est jusqu'à la fin des années quatre-vingt puis il a bougé sur la côte ouest suite à quelques problèmes avec Volponi. À l'époque on disait que Volponi avait donné Manzoni aux flics ! "



TÉLÉPHONE

RÉBÉCA (CONTACT DE DADDY)

C'est une vieille maquerelle qui s'est reconvertie dans le renseignement, c'est la meilleure de la " Grosse Pomme " pour ce genre de chose.



RÉBÉCA À PROPOS DE TUB

" Y'a un tueur qui s'faisait appeler Tub, mais son blase c'était Little, Nelson Little. Un gars de South Bronx, un frappé, j'ai entendu dire qu'il cherchait à venger son vieux tombé à la place de quelqu'un d'autre y a une douzaine d'années. "



RÉBÉCA À PROPOS DE CARLOS DUARTE

" Dis moi mon chéri tu mets à jour tes archives ou quoi ? Il y avait un big boss du milieu hispano des années quatre-vingt qui s'appelait Carlos Duarte. Il a été descendu par Volponi et Manzoni dans les années quatre-vingt. Faudras que tu passes m'voir un d'ces quar', prendre un verre et parler du bon vieux temps. "



RÉBÉCA

À PROPOS DE SMARTY

" La petite qui bosse avec Volponi, ouais, elle est apparue y a environ un an. Avec une mignonne petite gueule comme la sienne, elle a pas du avoir trop de peine à être bien vue du vieux rital. Y en a qu'ça fait jaser ! "



RÉBÉCA

À PROPOS DE SMARTY SI C'EST UN GARÇON

" Le petit qui bosse avec Volponi, ouais, il est apparue y a environ un an. Avec une mignonne petite gueule comme la sienne, il a réveillé l'instinct paternel du vieux rital. Y en a qu'ça fait jaser ! "



TÉLÉPHONE

Le numéro de téléphone trouvés dans la chambre de Volponi

Un seul des numéros listés donne quelque chose (les autres ne sont pas pris en compte et n'occasionnent aucune perte de Points Action). Il s'agit du numéro personnel de Valerio Scalfarro, un des amis de Volponi qui parle avec une voix enrouée (le parrain quoi !). C'est à vous de juger si le joueur qui compose ce numéro parvient à justifier d'une manière ou d'une autre la nature de son appel (par exemple en parlant de la possible trahison d'un membre du gang).

Si le joueur y parvient, il peut utiliser Scalfarro comme une source d'information à traiter comme les autres.



SCALFARRO

À PROPOS DE MACDOWELL

" D'après ce que j'ai compris, c'est MacDowell lui même qui avait monté le coup du fourgon. Rien d'étonnant parce qu'il est pourri comme c'est pas permis. "



RÉBÉCA

À PROPOS DE TEMPERA

" Tempera... Attends ça m'dit quelque chose. Mais ouais, ça m'revient. C'est un p'tit gars de Little-Italy, y passait m'voir en voisin à la fin de ses études de journalisme, y m'a interviewé figures-toi ! Y faisait un article sur la " misère de la prostitution " à New-York. J'ai r'vu des articles signés Tempera dans l'New-Yorker et d'aut' canards. Mais j'avais l'impression qui s'préoccupait plus de politiques et d'machins compliqués que d'pauv'vieilles putes comme moi. "



RÉBÉCA

À PROPOS DE MANZONI

" Certains prétendent que Volponi avait contacté son ancien complice pour un coup fumant. Mais j'vais r'dire, j'ai bien connu l'oiseau et ben Manzoni c'est pas le genre à pardonner, plutôt rancunier tu vois. "



SCALFARRO

À PROPOS DE ROCKY OU ROBERT HOOVER

" Ouais c'est un des gars que Volponi avait recruté pour monter son dernier coup. En fait un flic, mais un flic de MacDowell. Alors. "



SCALFARRO

À PROPOS DE CARLOS DUARTE

" Oh, c'est une vieille histoire ça. C'était un des caïds du milieu hispano. Il s'était montré de plus en plus gourmand et en 85, Volponi et Manzoni ont mis fin à son ambition. "



Muzet ailleurs que... marchés le dépôt et la consommation du M.C.P. ainsi que le gain de l'économie.



SCALFARRO

À PROPOS DE SMARTY

" Elle s'appelle en réalité Francesca Martini, et pour tout dire, je me méfiais pas mal d'elle. J'ai proposé à Volponi d'appeler Gino Martini, l'oncle de Francesca mais Volponi s'y est refusé. Je crois qu'il en pinçait pour la petite."



SCALFARRO

À PROPOS DE SMARTY SI C'EST UN GARÇON

" Il s'appelle en réalité Francesco Martini, et pour tout dire, je me méfiais pas mal de lui. J'ai proposé à Volponi d'appeler Gino Martini, l'oncle de Francesco mais Volponi s'y est refusé. Je crois qu'il avait de l'affection pour le petit."



TÉLÉPHONE

GINO MARTINI

C'est l'oncle de Francesca dont les coordonnées peuvent-être obtenus simplement en en faisant la demande à Scalfarro. Il sait depuis peu que sa nièce est vendue aux flics. Il ignorait qu'elle faisait partie de la bande de Volponi. Gino Martini (qui a abattu le père de Francesca) est un homme colérique qui hurle au téléphone et insulte sa nièce.



GINO MARTINI

À PROPOS DE FRANCESCA MARTINI

" Francesca ! La petite pute, la garce ! Et ma sœur qui avait épousé une fiotte de balance qui a eu cette raclure ! Une flic dans la famille ! Elle est passée à l'ennemi. Si je lui mets la main dessus je la tonds et je l'envoie faire de l'abattage dans les pires bordels du South Bronx, je la vends à un réalisateur de snuff qui la fera violer par des une horde de sadiques, je la (et ça continue comme ça) "



SCALFARRO

À PROPOS DE MANZONI

" Comment va cette vieille crapule. Il avait beaucoup travaillé avec nous, avant de se brouiller avec Volponi qui l'avait un peu mouchardé à cet enfoiré de MacDowell, mais je crois que c'est fini maintenant..."



GINO MARTINI

À PROPOS DE FRANCESCO MARTINI

" Francesco ! L'immonde petit salaud ! Et ma sœur qui avait épousé une fiotte de balance qui a eu ce batard ! Une flic dans la famille ! Il est passé à l'ennemi. Si je lui mets la main dessus je le tues de mes propres mains, je lui arrache les ongles un par un, je lui broie les membres, le lui écrase les couilles et j'en fais de la bouffe pour chats, je le ... (et ça continue comme ça) "



Téléphone

Téléphoner à Skirt

Le Sénateur Skirt est mouillé jusqu'à l'os dans l'attaque du fourgon de la G.W.E. organisé par Volponi. Les personnages peuvent tenter de le joindre pour faire pression sur lui et obtenir une certaine garantie de liberté (ce qui leur permettra de réussir à fuir à la fin de la soirée avec moins de Points Action, Cf. le dossier réservé à l'organisateur). Il suffit que les joueurs disposent de certains indices (Photo de MacDowelle et Skirt, plan rédigé à la main par MacDowell, Articles de presse évoquant la collusion entre Azuleijo et le Sénateur, témoignage de Rocky concernant les activités illégales de son patron, témoignage de beasty concernant l'implication d'Azuleijo) et de moyens de pression (C.I.A via Tall, F.B.I. via Smarty ou la presse via Angy) pour que le sénateur accepte de parlementer avec les truands et fasse relâcher le dispositif policier autour de la planque de Volponi. C'est à vous de gérer cet entretien téléphonique en tenant compte de la personnalité de Skirt : un homme corrompu, terriblement opportuniste et cynique.

132,6 millions de contrats échangés.
L'activité sur le MATIF accuse un repli
de 23,9 %, avec un total de 71,1 mil-
liards de lots traités en un an. Partiel-
lement atténué, le contrat
net et son option ont vu leurs
se contracter
et 47 %. Le
moins, et de
du MATIF, a
échangés. Le
reconnais-
trop



LES FLASHS D'INFORMATION

Ces indices peuvent être obtenus simplement en écoutant la radio. La liste qui suit celle des flashes est celle des informations bidons. Vous pouvez simplement lire ces textes au joueur plutôt que de leur en donner une copie, cela les forcera à écouter, et à retenir ! Vous pouvez aussi préenregistrer ces messages sur des cassettes afin de les diffuser au joueur qui écoute la radio.



1^{er} FLASH (ENTRE 20H ET 20H30)

"...Et maintenant des nouvelles de l'attaque du fourgon blindé qui a eu lieu tout à l'heure à l'angle de Stuyvesant et Lafayette. On sait maintenant que les malfaiteurs étaient au nombre de 6. Ils ont attaqué le fourgon blindé en faisant exploser une roquette juste sous la cabine de pilotage. Ils ont ensuite opérés très rapidement. Ce qui n'est toujours pas très clair, c'est la nature de leur butin qui n'a toujours pas été révélé par la General Weapon Engineering, la société à laquelle appartenait le fourgon, mais dont on sait qu'elle développe des armes ultra sophistiquées pour le compte du gouvernement. Pas très clair non plus l'intervention de la police : plusieurs témoins affirment que les véhicules de police qui sont intervenus après le début de l'attaque étaient déjà présents sur les lieux. Information catégoriquement démentie par le lieutenant MacDowell du N.Y.P.D., tandis que le capitaine Mace du F.B.I., également présent lors de l'intervention, se refuse pour l'instant à tout commentaire. D'après nos informations, plusieurs passants ainsi qu'au moins deux malfaiteurs ont été blessés au cours de la fusillade, dont au moins un grièvement. Ce qui est plus grave, c'est que la rumeur selon laquelle ils auraient emmenés un passant en otage se confirme mais nous n'en savons pas plus sur l'identité de cette personne. D'autres informations tout à l'heure, mais pour l'instant de la musique, de la vraie musique de polar avec Quincy Jones "Call me Mr Tibbs"."



2^{ème} FLASH (ENTRE 20H30 ET 21H30)

"... de nouveaux éléments concernant l'attaque du fourgon blindé par un gang de malfaiteurs. Une information à mettre à conditionnel pour commencer : les membres du gang n'auraient pas emporté d'autre butin qu'une valise contenant les plans du fameux Blaster Fury Gun, un fusil tout à fait révolutionnaire. Si cette information est confirmée, mais la General Weapon Engineering se refuse à tout commentaire, eh bien cela impliquerait qu'on a affaire à des criminels très bien renseignés, l'hypothèse d'un groupe terroriste n'étant pas à écarter. L'autre information qui vient cette fois d'un témoin concerne le déclenchement de la fusillade : il semblerait, je dis bien il semblerait, car là encore c'est une information à prendre avec circonspection, que cette fusillade, eh bien ait été déclenchée par une personne isolée qui n'appartiendrait pas aux forces de police, on cherche pour l'instant qui pourrait être cette personne. Et maintenant du sport avec les résultats des matchs..."



3^{ème} FLASH (ENTRE 21H ET 22H30)

"... nouveau sur l'attaque du fourgon qui a eu lieu plus tôt dans la soirée. On aurait enfin identifié le passant emmené en otage par les malfaiteurs, puisqu'il s'agirait d'un certain James Tall dont le portefeuille a été retrouvé dans sa veste dont il avait recouvert le corps d'un passant blessé au cours de la fusillade. D'autres informations concernant cette attaque tout à fait surprenante plus tard dans la soirée et en attendant on écoute Gloria Gaynor, "I have a right" oui j'ai le droit d'écouter KLF le vrai son des années soixante-dix !"



4^{ème} FLASH (À PARTIR DE 22H30)

"Eh bien, coup de théâtre concernant l'attaque du fourgon blindé de la General Weapon Engineering tout à l'heure à l'angle de Lafayette et de Stuyvesant. Puisque le lieutenant MacDowell vient de révéler que James Tall, l'otage emmené par les malfaiteurs, est un membre de la C.I.A. Alors on est en droit de se demander ce que faisaient le F.B.I., le N.Y.P.D et la C.I.A. sur les lieux de l'assaut du fourgon et surtout pourquoi ils n'ont pas agi de façon plus efficace. Enfin, James Tall ne serait-il pas le mystérieux tireur qui aurait déclenché la fusillade qui a suivi l'attaque du fourgon par les malfaiteurs ? Pas mal de question auxquelles nous espérons obtenir des réponses dans la soirée. Une autre question d'un tout autre genre "Why do

fools fall in love ? ", KLF, le son chaud des années disco ! "

LES INFOS BIDONS :

 " ... et une bonne nouvelle pour les admirateurs de Madonna, puisque Sotheby's mettra en vente un bustier en latex porté mais jamais lavé avec une enchère initiale de 20 000 \$... "

 " ...contrairement à ce que prétendent les ennemis de l'Amérique, le hamburger n'est pas une nourriture déséquilibrée ! C'est même très sain ! Pour ma part je ne mange que des hamburgers et je ne m'en portes pas plus mal ! "

 " ...les russes n'ont abandonnés le communisme qu'en apparence afin que nous cessions de nous méfier et que nous ne soyons

plus vigilants. Il faut rester vigilants ! Car si jamais nous baissons la garde, ils n'hésiteront pas à nous frapper dans le dos. "

 " Les Français ont un Président de la République fort sympathique en dépit des ses théories économiques néo-marxistes. "

 " Il est clair quand on lit l'ancien testament que la vraie Terre Promise n'est pas au Moyen-Orient, une idée qui a toujours profondément choqué les vrais chrétiens, mais en Amérique du Nord. "

 " Le stress n'existe pas. C'est le péché qui donne une sensation de stress. Posez vos mains sur votre poste de radio et prions ensemble. Vous sentirez disparaître toute sensation de stress. "

Vous avez aimé *Les salauds se cachent pour mourir* ? Attendez de voir la suite :

> Fréquence prioritaire

> S.O.S.

> 31 janvier 2097 - 20h37 TT

> Callisto - Station pionnière AlphaLab

> Dépressurisation accidentelle de la station.

> Nous ne sommes que neuf survivants.

> Les réserves de la cabine de survie indiquent que nous tiendrons approximativement 5 heures.

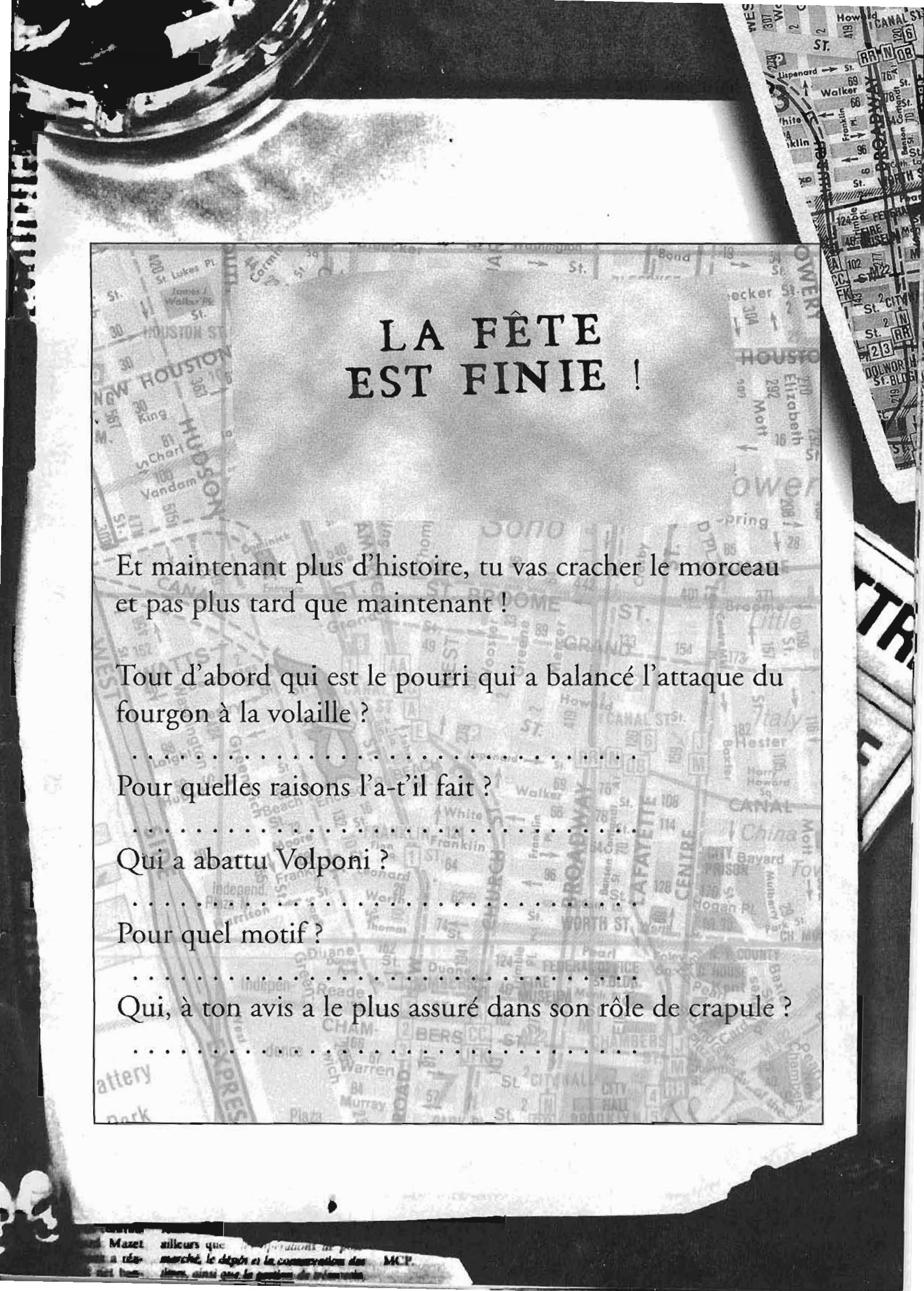
> Il semble que ce soit le p kin

> Fin de transmission.

MEURTRES SANS GRAVITÉ

Sortie en
octobre
1997

Dans l'espace, personne ne vous
entendra hurler...



LA FÊTE EST FINIE !

Et maintenant plus d'histoire, tu vas cracher le morceau
et pas plus tard que maintenant !

Tout d'abord qui est le pourri qui a balancé l'attaque du
fourgon à la volaille ?

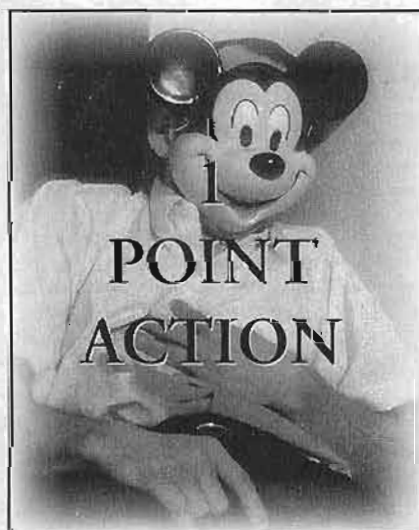
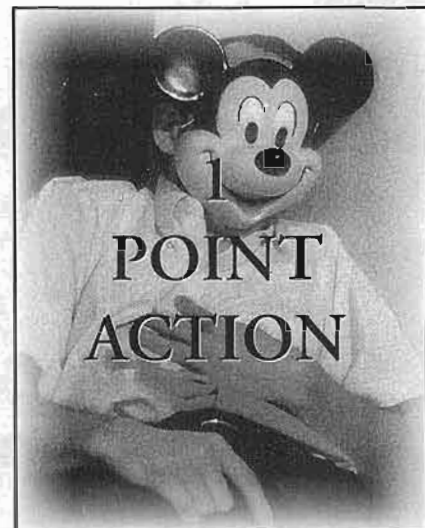
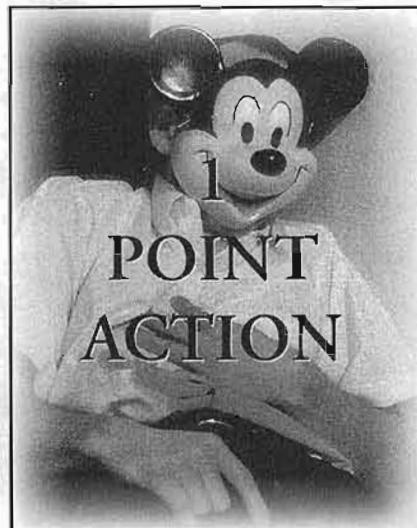
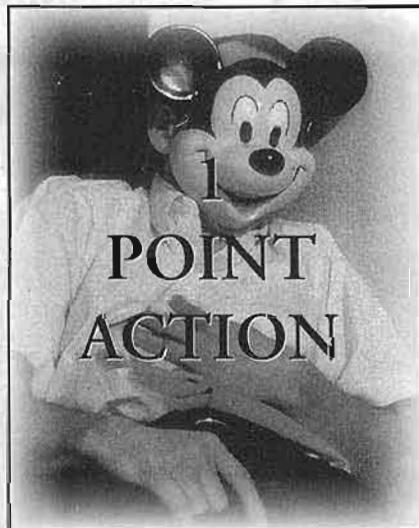
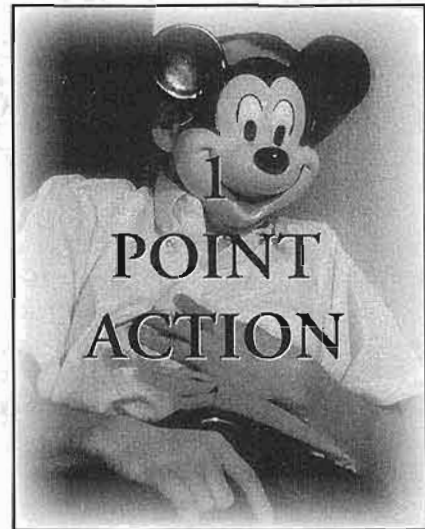
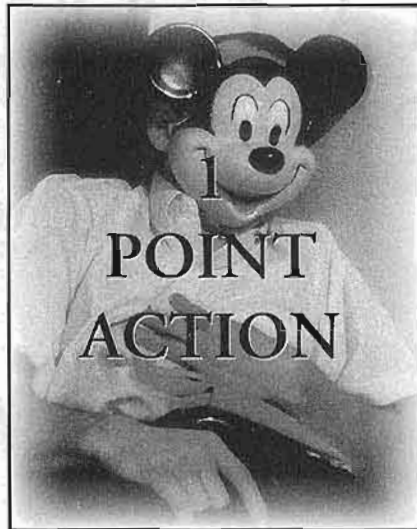
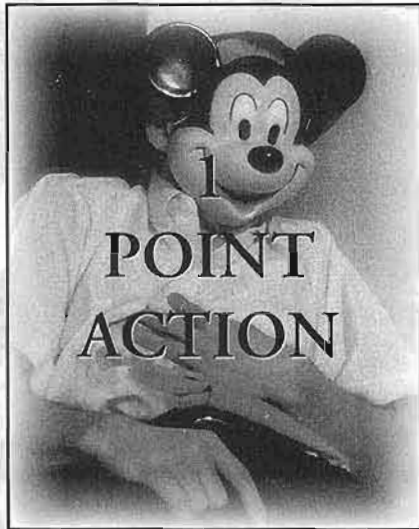
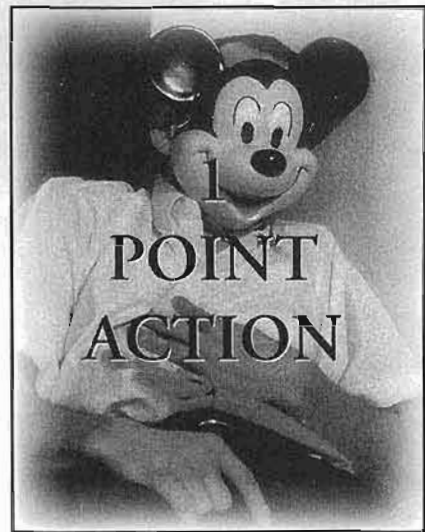
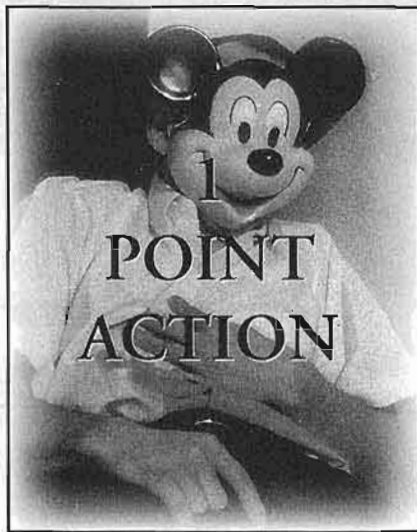
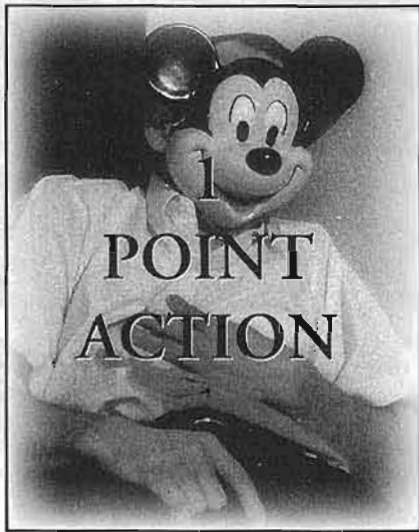
.....
Pour quelles raisons l'a-t'il fait ?

.....
Qui a abattu Volponi ?

.....
Pour quel motif ?

.....
Qui, à ton avis a le plus assuré dans son rôle de crapule ?

.....



Remettez 10 Points Action à chacun des joueurs et découpez les cartes "surprise !" (Cf. "Faire les poches")

Le Fin mot de l'histoire

Le Sénateur républicain Alan Skirt est une vraie pourriture comme on en fait plus beaucoup. Grand défenseur de la famille, de l'État et de la libre entreprise le jour, il arrondit ses fins de mois en businessant la nuit avec les princes sud-américains de la dope, des entrepreneurs dynamiques qu'il a rencontré à l'époque bénie où les States supportaient les Contras et d'autres milices luttant courageusement contre la canaille marxiste. Le dernier coup foireux imaginé par Skirt est le vol des documents techniques du Blaster Fury Gun, une arme révolutionnaire conçue à la demande d'une Commission d'État dont il est le président, par la General Weapon Engineering, une boîte privée spécialisée dans les machines à viander high-tech. Pour ce coup, Skirt, qui préfère rester dans l'ombre, s'est associé avec le lieutenant MacDowell, un flic véreux du NYPD (New-York Police Department) auquel il a recommandé les services de Jack Volponi, une des grosses têtes du milieu de la côte est, lié aux amis sud-américains de Monsieur le Sénateur. Le flic ripou et le parrain ont donc turbiné main dans la main pour mettre au point l'assaut contre le fourgon qui devait transporter les données techniques du BFG jusqu'à Kennedy Airport. Tandis que Skirt, via MacDowell a fourni les tuyaux nécessaires au succès de l'opération ainsi que des relations susceptibles de refourguer un butin aussi brulant que les données du BFG, Volponi a recruté une équipe de portes flingues dignes de confiance...

Dignes de confiance, c'est du moins ce que croyait Volponi. Parce que parmi les 5 (ou 6) types qu'il a engagé se trouvaient quand même deux keufs et un psychopathe qui avait juré de faire la peau au vieux caïd (plus un

journaliste si Angy était présent). Un des deux flics, Bob Hoover (alias Rocky) est un des hommes de MacDowell qui l'a envoyé surveiller Volponi auquel il ne fait pas aveuglément confiance. C'est un type digne de son chef, les scrupules ne l'étouffent pas et il savait pertinemment qu'il n'infiltrait pas la bande de Volponi pour des raisons clairement policières. Par contre il ignorait complètement la vraie nature du butin convoité par le caïd et son patron du NYPD. L'autre sous-marin est Francesca (Francesco) Martini (alias Smarty), une inspectrice du F.B.I. dans le milieu depuis plus d'un an pour identifier sûrement les têtes pensantes, leurs relations avec la pègre internationale ainsi qu'avec des citoyens apparemment au dessus de tout soupçon.

Quant au psychopathe, il s'agit de Juan Duarte (alias Sweetie) dont le père a été dessoudé par Volponi il y a 12 ans. Devenu complètement barjo, Duarte n'avait qu'une seule idée : faire payer le vieux rital. Le quatrième pro de la bande, José Teres (alias Beasry), n'était pas tout à fait réglé non plus puisqu'il prend ses ordres directement de Manuel Azuleijo, le grand patron du cartel d'Arequipa (Pérou), lequel soupçonnait Volponi de chercher à faire cavalier seul. Angy lui, est simplement un journaliste qui cherche un max d'info sur Azuleijo qu'il a dans le colimateur depuis pas mal de temps (peut-être avez vous lu quelques uns de ses articles !). De toute l'équipe, seul Art Steiner (alias Daddy) était à peu près clair !

Parallèlement, le Capitaine J. Tall de la C.I.A. fut chargé du suivi de la création du BFG. Il comprit rapidement que le transfert physique des données techniques de l'arme était un des points faibles du dispositif de protection. Aussi fut-il surpris quand sa demande de renforts pour la surveillance du transport fut refusée,



suite aux manipulations politiques du Sénateur Skirt. J.Tall prit donc sur lui de surveiller seul le fourgon blindé transportant les plans du BFG.

De son côté, Martini parvint à prévenir son supérieur (le lieutenant Mace) du plan de Volponi. Ce dernier, ignorant l'importance du contenu du fourgon de la General Weapon Engenering, choisit de ne pas intervenir, ce qui aurait pu ruiner le travail d'infiltration de Martini. Mais il décida de surveiller le transport, afin d'intervenir si le casse devait se transformer en bain de sang...

Enfin, MacDowell était résolu à assister lui aussi au casse du fourgon de la GWE, juste pour voir si tout se passait bien...

L'attaque eut lieu le soir du 9 mai, à 18.22 p.m., sous les yeux effarés de Tall et ceux, inquiets, de Mace. Mais tout commença à foirer quand Steiner reconnut MacDowell en planque dans une voiture. Volponi ne s'en inquiéta pas et ordonna à ses complices de continuer à piller le fourgon de la GWE... Jusqu'à ce qu'on commence à leur tirer dessus. Alors Steiner riposta sur la voiture de MacDowell, lequel n'eut pas d'autres alternatives que de tirer à son tour sur la bande de Volponi. Constatant que l'attaque tournait vilain, le lieutenant Mace ouvrit le feu à son tour et ce fut la fusillade générale au cours de laquelle Duarte n'eut aucune difficulté à abattre Volponi sans qu'aucun de ses complices ne s'en aperçoive. Daddy ramassa le corps inanimé du caïd, Rocky et Beastie engouffrèrent le butin dans une bagnole et la bande se tira dans un grand fracas d'embrayages et de détonations. Au premier virage, Sweety arrêta la bagnole pour embarquer un otage dans leur cavale, au cas où ils ne parviendraient pas à semer la flicaille. Ce qu'ignorait

Sweety c'est que l'otage en question n'était autre que le Capitaine Tall, celui qui pris de panique devant l'attaque du fourgon avait tiré le premier sur la bande, puis qui, suite à l'intervention surprenante de la police, s'était éloigné.

Au bout d'une heure de rallye dans N.Y., la bande parvint à rejoindre la planque de Volponi, un loft à Brooklyn, quelque part entre la 50ème rue et la 11ème avenue, pour tomber sur monsieur Manzoni et sur Tub, son homme de main, deux grosses têtes de la côte ouest, venus prendre livraison des plans du BFG que Volponi avait prévu de revendre tout seul comme un grand en doublant MacDowell et son Sénateur.

COMMENT POUVAIT-ON IDENTIFIER LES " COUPABLES " ?

LA BALANCE

C'était pas facile de démasquer la sexy Smarty alias l'Inspecteur Francesca Martini. Mais on pouvait trouver sur un agenda de téléphone le numéro d'un certain Scalfaro, lequel pouvait donner les coordonnées de Gino Martini, l'oncle de Francesca et l'un des assassins de son père. Gino savait que sa nièce était passé chez les flics.

LE TUEUR

Un simple examen du cadavre de Volponi révélait que ce dernier a été tué à bout portant et dans le dos. C'était donc forcément un de ses complices qui l'avait refroidi. Seul Sweety alias Juan Duarte avait des raisons d'en vouloir personnellement à Volponi. En outre, il a carrément le profil psychologique pour ce genre d'acte.

CRÉDITS

Conception et rédaction : Thibaud Béghin - Corrections : Benoît Clerc - Mise en page, couverture : Thibaud Béghin - Production : Arnaud Bailly - Flashage : Atelier 9 (Roubaix) - Impression : Decoster (Lomme).
Guest Stars : Djanet Aouadi, Arnaud Bailly, David Bauwens, Thibaud Béghin, Boualem Bekhtaoui, Christophe Jouane, Bertrand Lhoyez, Rémy Vanliefde.