

Tu aimes les films de Klapisch ? Le vitriol ? La vraie beauf attitude, genre pulls jersey et mauvaise foi ? Alors, c'est cadeau pour toi, une 'tite murder toute en finesse !



Minette

- la chatte de Madame Grandgot -

Cette petite Murder au vitriol est faite pour ceux que la préparation - tant pour les joueurs que pour l'orga - saoulent royalement. Néanmoins, elle n'est pas dénuée d'intérêt - sinon p'têt ben qu'on l'aurait pas écrite, hein ?...

Elle prend pour cadre une orageuse réunion du syndicat des copropriétaires d'un petit immeuble - de la ville de votre choix. Comme le titre l'indique, la place du mort est attribuée à Minette, la chatte de Madame Grandgot... Mais elle n'est pas la seule à avoir des choses à dire, et la réunion va être difficile à mener pour Gonzague de Liancourt, le président du syndicat...

Alors, qui a tué Minette ?

- Monsieur et Madame Gonzague de Liancourt, les bourgeois du 3ème ?
- Gontran Saint-Albin, le promoteur immobilier ?
- Pierre Marehand, l'ancien combattant gripsou ?
- Jérémie Lorrain, le jeune fêtard du 1er ?
- Justin Gougeon, le pauvre handicapé du 2ème ?
- Flore Bujard, la pianiste virtuose ?
- Ou bien est-ce Madame Grandgot elle-même ?

?

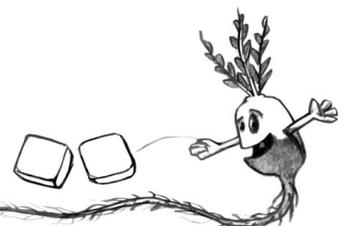


Et, surtout...

pourquoi !?

Côté technique, vous avez besoin de 8 joueurs amicaux et délirants, qui peuvent être débutants question jeux de rôle, du moment qu'ils aiment bien se déguiser. Et puis de vous, l'organisateur, qui s'occupera de la logistique et de la technique. Rassurez-vous, il n'y aura pas beaucoup de matos à préparer, juste une salle un peu kitsch, à boire et à manger, et puis quelques 'pièces à conviction' et 'preuves' dont on vous donnera la liste plus bas, globalement pas difficiles à produire, et niveau règles, c'est ni du Nephilim ni du AD&D. Tout a été fait pour que cette MP puisse être jouée vite... et bien !

Enfin, on l'espère...



Organiser et gérer une murder-party

La toute première chose que vous devez faire, c'est lire tous les éléments de l'intrigue, dont la plupart sont contenus directement dans les feuilles de perso (désolés, on était limités niveau place...), afin de vous en faire une représentation mentale cohérente. Normalement, ce ne sera pas trop difficile. Cela vous aidera à la réalisation de votre 'casting' - qui vous voulez inviter à jouer - et à la préparation des costumes, décors et objets.

Pour le casting des rôles, déterminez tout d'abord quel rôle vous allez interpréter parmi les 8 disponibles, sachant que celui de Gonzague de Liancourt serait le plus pratique. Lisez-les tous en détail, car les éléments essentiels du scénario sont dans les rôles (je sais je me répète mais sinon y'en a qui vont passer à côté !). Tous les rôles sont possibles, à vous de voir. Ensuite, contactez vos joueurs potentiels, et n'hésitez pas à distribuer les feuilles de perso quelques jours avant la partie, ou seulement leur donner quelques indications, afin que chacun prépare son rôle : costume, interprétation, plan... Précisez-leur si nécessaire qu'il faut qu'ils gardent pour eux les infos !

Ensuite, réfléchissez à la préparation des costumes, décors et objets qui habillent l'intrigue. Voyez si tout vous semble cohérent et réalisable. Au besoin changez certains détails. Cette murder-party ne nécessite pas beaucoup d'équipements particuliers :

- costumes : Un petit paragraphe sur chaque fiche de perso précise pour chaque rôle le déguisement approprié. Faites-vous plaisir, pulls en jersey, bijoux de pacotille. Précisez à vos joueurs que l'ambiance est au kitch et au vitriol !

- les indices : à vous de voir si vous voulez y consacrer du temps ou pas. Si vous n'avez pas le temps de chercher les objets demandés par le scénario, deux choix s'offrent à vous : soit vous les remplacez par d'autres analogues en demandant un petit effort d'imagination à vos joueurs ; soit vous leur demandez un gros effort en remplaçant les objets que vous n'arrivez pas à trouver par des bouts de papier comportant leur nom. Exemple : vous pouvez remplacer les elfes par des bouts de papier marqués 'elfe de...'. Notez cependant que, plus vos objets seront convaincants, moins vous

aurez besoin d'intervenir en tant qu'organisateur, ce qui vous permettra de plus jouer votre perso et surtout d'éviter des occasions d'en dire plus que vous ne voudriez, et donc de laisser les joueurs se débarrasser seuls. C'est d'autant mieux pour eux.

Liste des objets :

- un faux cadavre de chat : une peluche au ketchap ou à la grenadine, ce sera très bien.
- elfes de l'arrière-cour : 8 elfes identiques.
- elfes du sous-sol : 5 elfes identiques.
- 3 téléphones portables avec numéros (précisés dans les fiches de persos) au dos (étiquette autocollante, par ex.).
- une aiguille à tricoter.
- ballon de basket crevé : un ballon juste dégonflé fera l'affaire.
- bracelet en or : que soit un vrai ou bien un bracelet doré ou de pacotille, il doit comporter les initiales 'F.B.' au dos, c'est important.
- photocopies des documents en pages 9 et 10.

- le lieu de jeu : Cette pièce n'est pas forcément dans l'immeuble (celui de l'intrigue). Faites dans le kitch, genre chez maman ou mémé : napperons en crochet, aquarelles de vide greniers (genre le clown triste), calendrier des pompiers, etc... feront du plus bel effet. Enfin, je vous fais confiance pour vous déchaîner ! Note : la salle de réunion contient un téléphone fixe qui est en jeu.

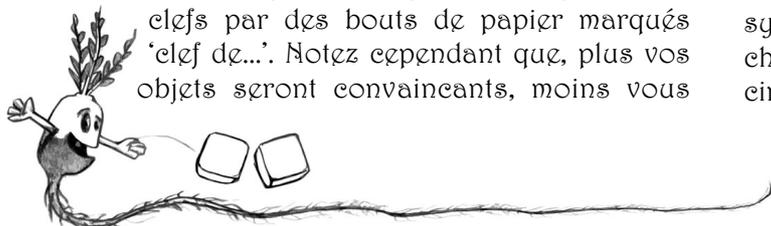
L'intrigue

Ce soir, le syndicat des copropriétaires doit se réunir, comme chaque semestre. Habituellement, ces réunions sont plutôt moroses, et les questions soulevées ne sont pas bien passionnantes : travaux à entreprendre, charges dues à la société de nettoyage, mégots de cigarettes dans l'escalier, bruit... Autant dire que personne n'est habituellement enthousiasmé, et fréquemment beaucoup se font excuser...

Mais ce soir tout est différent. Tous les copropriétaires sont là, et tous ont des choses à dire !

En effet, au cours de la semaine, chacun a vécu un drame personnel, causé par la méchanceté d'un des autres copropriétaires ! Ainsi, lorsque la réunion commence, lancez la partie.

Le mieux est que vous interprétiez le rôle de Gonzague de Liancourt. En tant que président du syndicat, vous organisez la réunion. La première chose que vous avez à faire, c'est de faire circuler une feuille de présence, puis d'organiser



l'ordre du jour de la réunion, selon les propositions de l'assemblée.

Dès lors, vous constaterez que Madame Grandgeot est absente. Vous proposez d'attendre un peu, puis, 1/4 d'heure plus tard, de commencer sans elle. Cela permettra aux joueurs de s'imprégner un peu de leurs persos avant de commencer. C'est à ce moment que Madame Grandgeot déboule dans la pièce avec le cadavre de son chat. À partir de là, plus rien n'est prévisible. Néanmoins votre rôle sera de veiller au bon déroulement de la réunion, en limitant la casse et en arbitrant les conflits, comme indiqué sur votre fiche de personnage. Vous pourrez ainsi vous servir de votre rôle pour réequilibrer la partie, au cas où les joueurs s'éparpilleraient trop, perdant le fil de l'intrigue. Car, normalement, l'intrigue doit plus ou moins se dérouler comme suit :

1/ Madame Grandgeot accuse Pierre Marchand, l'ancien combattant, d'avoir tué son chat avec son fusil, car il est de notoriété publique qu'il possède un 22 long rifle.

2/ La blessure du chat indique bien un coup de carabine, Justin Gougeon peut en attester, en sa qualité d'ancien policier.

3/ Or, Pierre a un argument de poids qui plaide en sa faveur : il a été victime d'un cambriolage il y a trois jours et s'est fait voler sa carabine, procès verbal à l'appui. Il n'en possède pas d'autres (preuve : permis de chasse pour fusil).

4/ De plus, Minette a été tuée dans le parking souterrain, et seuls les de Liancourt, les locataires de Saint-Albin, et Madame Grandgeot elle-même possèdent la clef qui permet d'y accéder.

5/ Ensuite, les autres plaignants vont certainement vouloir se faire entendre. Au besoin, faites dévier la conversation si les joueurs commencent à s'ennuyer ou à s'endormir (on ne peut vraiment aller plus loin concernant Minette pour le moment).

5/ Chaque plaignant va exposer sa doléance. Chaque déclaration aura en commun d'être portée contre un des membres de l'assemblée. Il l'accusera de lui avoir volontairement pourri la vie. Et, à chaque fois, il est possible pour celui qui est accusé de s'en sortir. Chaque personnage ou presque terminera sa

déclaration (s'ils respectent ce qui est indiqué sur leur fiche de perso) par l'expression de regrets, mais la ferme intention de revendre l'appartement si la situation ne s'améliore pas rapidement. En tant que Gonzague de Liancourt, président du syndicat, je vous invite à prendre cela à cœur : votre personnage tient à garder tout le monde ici dans la paix (c'est sa vocation ratée de diplomate qui reprend le dessus). Par conséquent, même si les joueurs, on le suppose, ne feront pas quitter la réunion à leur personnage, n'hésitez pas à vous servir de votre perso pour les convaincre de rester. Sans vous gâcher le suspense pour cette lecture, sachez que tous les actes de vandalisme ont été commis par une seule et unique personne, afin de semer la zizanie dans l'immeuble... Mais qui ? Et...dans quel but ?

Je vous présente donc toutes les accusations successives, suivies des indices permettant d'innocenter le premier accusé, puis de mettre en défaut le coupable réel. Ces éléments ne sont pas présentés dans l'ordre, mais, bon, pour le suspense, suivant l'état d'avancement de la partie (en retard ou en avance), servez-vous de votre rôle de président, responsable de l'ordre du jour, et donc de l'ordre dans lequel les plaintes vont être déclarées, pour faire en sorte que les preuves les plus accablantes contre le coupable soient dévoilées le plus tard possible.

- saccage de l'ascenseur : Justin Gougeon se plaint que l'ascenseur soit encore en panne. D'ailleurs, c'est plus qu'une panne : quelqu'un a ouvert la plaque et détruit les commandes ! La vie de Justin est un enfer sans l'ascenseur, à cause de son handicap. Justin a demandé à Jérémie (qui est électricien) de regarder l'ascenseur : ce n'est pas réparable avec les moyens du bord, il faudra faire appel à un professionnel, et cela va coûter cher. D'ailleurs, Jérémie a retrouvé un bracelet en or dans le boîtier de commande. Il y est inscrit : F.B... Flore Bujard?

Or, elle n'a jamais possédé un tel bracelet : elle est allergique à l'or !

- saccage des parterres de fleurs : Victoire de Liancourt accuse Jérémie d'avoir délibérément piétiné les parterres qu'elle s'acharne à entretenir. En effet, personne d'autre que les copropriétaires ne peut pénétrer dans l'arrière cour, puisqu'il faut une clef. Et elle



accuse Jérémie à cause des empreintes de chaussures : elle montre la photo d'une empreinte de basket dans la terre, empreinte qui a piétiné toutes les fleurs. Or, on peut voir sur la photo que le basket est de marque 'Pike'. Or, Jérémie ne porte que des 'Pzebok'. En effet, c'est son sponsor, et il les a gratuites ! Pourquoi porterait-il des 'Pike' ?!

- Jérémie Lorrain accuse Madame Grandgrot d'avoir crevé son ballon dans l'arrière-cour avec une de ses aiguilles à tricoter. Ce ballon avait une valeur sentimentale pour lui, et tout le monde le savait bien.

Or, Madame Grandgrot n'a jamais tricoté : elle a de l'arthrite aux mains !

- bruit intempestif : Pierre Marchand accuse Jérémie Lorrain d'avoir encore mis la musique trop fort, et Flore Bujard de ne pas avoir honoré sa promesse de faire insonoriser son appartement.

Or, Jérémie n'était pas là cette semaine, billet de train et réservation d'hôtel à l'appui.

Or, Flore Bujard a pris contact avec une société pour faire insonoriser son appartement (preuve : devis), mais ils ne sont pas venus. Elle les a rappelés, mais on lui a dit que son mari (elle n'est pas mariée !), Mr Bujard, avait annulé la commande !

- Flore Bujard, la pianiste virtuose, accuse donc l'ensemble des hommes présents d'avoir passé ce coup de fil... (bien qu'elle puisse le faire avant la plainte de Pierre Marchand). En effet, qui d'autre ? Indice : le numéro de téléphone, que l'employé de la société lui a gentiment donné : 06.22.66.15.23. D'ors et déjà, Pierre Marchand ne possède pas de téléphone portable, et Justin Gougeon non plus. Ne restent que Jérémie, de Liancourt et Saint-Albin. Or, seul le portable de Saint-Albin correspond. Bien sûr, celui-ci peut mentir, étant donné qu'il a deux téléphones portables : un professionnel et un personnel. Il peut aussi prétendre l'avoir perdu ou qu'on lui ait volé. La solution consiste à appeler ce numéro. Et là, Saint-Albin est dans la mouise...

- Monsieur de Liancourt accuse ceux qui ont la clef du parking d'avoir rayé sa voiture, à l'aide d'un objet pointu. Or, les seuls à posséder cette clef sont sa femme (absurde), Jérémie et les locataires de Saint-Albin. Or, on sait que Jérémie était en congé, et que ce n'est

certainement pas sa femme qui a fait cela. Ne reste plus que Saint-Albin...

- L'ami flie pourra apprendre à Pierre Marchand que Gontran Saint-Albin a un casier judiciaire pour zseroquerie.

- Les commerçants du quartier apprendront à Vietoire de Liancourt que Saint-Albin a acheté des aiguilles à tricoter et une paire de baskets.

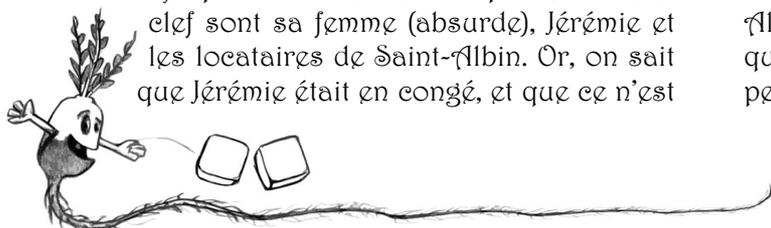
Après tout cela, si vos joueurs piétinent, intervenez en disant qu'il vous semble qu'une seule personne doit être derrière tout cela.

Ainsi, le vrai coupable de tous ces actes de vandalisme, et du meurtre de Mingtze, est Gontran Saint-Albin, l'ignoble promoteur immobilier. Mais pourquoi ? Eh, bien, sachez, et c'est votre personnage qui possède cet indice, que le quartier où se trouve l'immeuble va être remis à neuf, redynamisé grâce à une gare présentant un trajet direct en un temps record pour une grande ville proche, où beaucoup de monde travaille. De là, il est prévu de bâtir un centre commercial, de nouveaux immeubles, un cinéma... Du coup, le quartier attire les promoteurs véreux du genre de Saint-Albin, car s'il revend l'ensemble de l'immeuble, il sait qu'il en retirera une plus-value juteuse.

Saint-Albin avait fait des offres à chacun des propriétaires il y a quelques mois pour racheter leurs appartements. Ses offres ayant été déclinées, il a décidé de leur pourrir la vie afin qu'ils vident les lieux. Son plan était pas mal, mais il a commis quelques erreurs, et il ne s'attendait pas à autant de sang-froid de la part de ces 'ploues' !

La chute. On espère que finalement les joueurs auront réuni un certain nombre de preuves accablantes contre Saint-Albin.

Dès lors, la partie s'achève. C'est à ce moment que vous pourrez apprendre à Saint-Albin que le projet de gare, de centre commercial, de cinéma, etc... eh bien, il ne se réalisera pas ! Votre ami le Maire de la ville s'y est personnellement opposé pour des raisons de respect de la nature et de la qualité de vie ! Il vous avait chargé de revoir le brouillon du communiqué de presse dans lequel il annonce sa décision. Vous pouvez le présenter à Saint-Albin... Dommage ! Ne reste plus qu'à décider quoi faire de Saint-Albin... Mais, ça, c'est aux personnages d'en décider !



Aujourd'hui, vous avez été conviés à participer à un certain type de jeu de rôle, une murder party. Une murder party est un jeu de société, dans lequel vous allez interpréter un personnage, avec son histoire, ses qualités et ses défauts, et ses aspirations. Rassurez-vous, cela n'a rien de compliqué, même si c'est votre première fois. La murder-party nécessite un règlement, succinct, mais absolument nécessaire, composé de 5 articles.

Quelques articles inaliénables

article 1 : tes camarades tu ne toucheras point

c'est la règle fondamentale de la murder party. A la différence des jeux sur table où tout est résolu par l'imaginaire, et à la différence du grandeur nature où l'on peut se toucher selon certaines règles, DANS UNE MURDER PARTY, LE CONTACT PHYSIQUE ENTRE LES JOUEURS EST PROHIBÉ. Ceci ne concerne pas bien sûr une poignée de main, ou ce genre de contacts, mais DES LORS QUE LE GESTE EST AGRESSIF, LE JOUEUR DOIT FAIRE APPEL A L'ORGANISATEUR AFIN D'EVITER TOUT ACCIDENT. C'est la responsabilité de l'organisateur de veiller au respect de cet article, et de rappeler les joueurs à l'ordre le cas échéant. Les relations agressives entre joueurs seront résolus par un système symbolique (par exemple, le CHI-FOU-MI, autrement appelé PIERRE-PAPIER-CISEAU). Idem pour l'attitude agressive avec ou envers des animaux et des objets (bris).

article 2 : est en jeu tout ce qui est dans le lieu de jeu.

Il incombe à l'organisateur de délimiter la zone de jeu. Tout ce qui se trouve dans cette zone est en jeu et peut être utilisé par les joueurs dans le cadre de l'intrigue. Les joueurs n'ont pas le droit de quitter leur rôle dans la zone de jeu, sauf pour parler avec l'organisateur. Le cas échéant, toute information transmise est considérée comme hors jeu et ne possède aucune valeur dans le jeu. Les personnages doivent ignorer ces informations.

article 3 : n'est pas en jeu tout ce qui ne se trouve pas dans le lieu de jeu.

C'est la réciproque du précédent article. Cela signifie qu'un joueur, sauf autorisation exceptionnelle de l'organisateur, ne peut quitter le lieu de jeu sans devenir 'hors jeu'. Etre hors jeu signifie qu'on ne peut intervenir dans le jeu en aucune manière. On ne peut pas ramener un objet ou une information à l'intérieur de la zone de jeu. Ce qui est dit par des joueurs hors jeu n'est pas connu des personnages en jeu. Un joueur réintègre le jeu lorsqu'il revient dans la zone de jeu.

article 4 : les décisions de l'organisateur ont force de droit

Inutile de discuter les décisions de l'organisateur. Il est le garant des règles et de la cohérence de l'univers symbolique créé au moment du jeu. Il est l'arbitre du jeu et ses décisions doivent être appliquées comme telles. Néanmoins, l'organisateur, en dehors du personnage qu'il interprète, est 'hors jeu' et ne peut se servir de ce qu'il sait ou de ce qu'il apprend pour faciliter l'avancée de son personnage, ou d'un autre.

article 5 : Le jeu fini, la vie reprend son cours.

Dès que l'organisateur annonce que la partie est terminée, la partie est effectivement terminée, ce qui signifie que chacun quitte ses attributs de personnage et que la vie reprend son cours normalement. Les querelles sont oubliées, les objets éventuellement dérobés sont rendus à leurs propriétaires...

Règles d'utilisation des avantages

L'organisateur remet à chaque joueur 3 pièces, jetons ou tickets, etc... qui symbolisent les 'actions spéciales' qu'ils pourront exercer au cours de la partie. Vous remarquerez que chaque personnage possède un avantage qui lui est propre. Vous pourrez l'utiliser selon le barème indiqué sur votre feuille de perso. En règle générale, un petit recours coûte 1 pt, un moyen, 2, et un gros 3. En dernier recours, c'est l'organisateur qui juge du coût. Ces points, une fois dépensés, ne peuvent être regagner, vaut mieux qu'ils soient utilisés avec stratégie !

A noter aussi que, pour simplifier les règles, les avantages sont imparables : une fois utilisé par un joueur, ceux qui sont affectés doivent agir en conséquence, sans aucun moyen de l'éviter. Par exemple, si quelqu'un recourt à un avantage pour persuader un joueur de quelque chose qu'il sait faux, la cible devra jouer comme s'il le croyait et agir en conséquence. On s'y fait vite, et notez que les avantages sont bien équilibrés, aucun personnage n'est plus puissant qu'un autre à ce niveau...

Le jeu commence...

Vous êtes l'heureux propriétaire d'un appartement dans un petit immeuble propre, au sein d'un quartier calme. Comme tout un chacun, vous participez aux réunions du syndicat des copropriétaires sans grand enthousiasme...Mais ce soir tout est différent. Et vous SAVEZ POURQUOI.

Ce que vous savez :

Monsieur et Madame de Liancourt habitent un très grand appartement qui occupe tout le 3ème étage. Ils sont assez fortunés. Lui, Gonzague, est cadre supérieur. C'est un ami proche du Maire de la Ville. Il est le président du syndicat des copropriétaires. En tant que tel, il organise les réunions et les débats. Il tient par ailleurs beaucoup à sa voiture. Elle, Victoire, tient particulièrement à conserver un cadre de vie agréable au sein de l'immeuble. Notamment, elle est très fière du parterre de fleurs qu'elle entretient dans l'arrière-cour.

Jérémie Lorrain habite au 1er. C'est un sportif amateur, leader de l'équipe de basket de la Ville. Il tient particulièrement au ballon de basket qu'il possède, dédié par un champion.

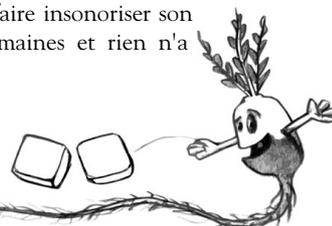
Gontran Saint-Albin est promoteur immobilier. Il possède 3 appartements au sein de l'immeuble, dont deux sont actuellement loués. Néanmoins les locataires sont tous deux en congé depuis 2 semaines.

Justin Gougeon habite au 2nd. C'est un ancien policier blessé en mission et handicapé à vie. Il tient par dessus tout à l'ascenseur, pour raisons pratiques évidemment.

Pierre Marchand est une légende dans l'immeuble. Ces coups de gueule sont mémorables, et il est connu pour sa pingrerie. Il a plusieurs fois menacé de tuer Minette, la chatte de Mme Grandgeot, qui affectionnait son balcon. Et il possède une carabine (il a plusieurs fois menacé des vrp avec). Pourtant c'est un homme honnête. Il a également eu des démêlés sérieux avec Flore Bujard à propos de son piano, qui lui a fait promettre de faire insonoriser son appartement.

Agathe Grandgeot est une vieille veuve qui habite au rez-de-chaussée. Elle n'est pas riche et sa seule joie dans la vie c'est Minette, sa chatte.

Flore Bujard habite au 2nd. Elle est pianiste, joue toute la journée, ce qui énerve un peu tout le monde mais surtout Pierre Marchand. Elle a promis de faire insonoriser son appartement, mais cela fait des semaines et rien n'a changé...



Gonzague de Liancourt

costume : bourgeois décontracté. Pantalon, chemise et mocassins.

interprétation : Vous vous sentez responsable de l'immeuble, en tant que président du syndicat des copropriétaires. Vous arbitrez les conflits, résolvez les petits problèmes, organisez les réunions.

but : vous rêvez de tranquillité, et ces querelles de voisinages vous minent. Vous voulez y mettre fin.

votre plainte : On vous a rayé votre belle voiture, garée dans le parking au sous-sol de l'immeuble, avec un objet pointu. Seuls vous, Jérémie Lorrain, Agathe Grandgeot et Pierre Marchand possèdent la clef du sous-sol.

avantages : autorité. Vous pouvez imposer votre autorité aux autres. 1 pt : 1 personne pendant 15 minutes ; 2 pts : toute l'assemblée pendant 10 minutes ; 3 pts : 1 personne pendant toute la partie.

objets/indices : clef du parking au sous-sol, clef de l'arrière-cour, téléphone portable numéro 06.05.32.12.27, document sur le projet de gare, brouillon du communiqué de presse du maire.

Victoire de Liancourt

costume : bourgeoise décontractée.

interprétation : Vous êtes une personne agréable, bien élevée et distinguée.

votre plainte : On a sauvagement piétiné les parterres de fleurs que vous vous acharnez à entretenir dans l'arrière-cour, entre hier soir et ce matin. Vue l'étendue des dégâts, ce ne peut être qu'un acte volontaire, un acte de vandalisme. Seuls les habitants de l'immeuble possèdent une clef de ce type. De plus, vous avez retrouvé une empreinte de basket, que vous avez photographiée. Seul Jérémie Lorrain porte des baskets.

avantages : amie des commerçants. Vous connaissez personnellement les commerçants du quartier et ils sont une mine d'informations en tous genres. de 1 à 3 pts, selon l'avis de l'organisateur et la précision de vos questions.

objets/indices : clef du parking au sous-sol, clef de l'arrière-cour

Gontran Saint-Albin

concept : costume : costume trois pièces, montre de prix, attaché-case.

interprétation : promoteur spécialisé dans la mise en valeur des biens immobiliers. Vous êtes meilleurs au possible, toujours à vous enquérir des petits problèmes des autres, afin de vous les mettre dans la poche.

votre but : Un de vos amis vous a appris que le quartier dans lequel est situé l'immeuble va bientôt être réaménagé, et vous pensez faire une plus-value très intéressante en revendant l'ensemble de l'immeuble. C'est pourquoi vous vous acharnez à faire dégoûter les autres propriétaires, à leur insu, en déclenchant la zizanie dans l'immeuble, tout en vous faisant bien voir d'eux afin qu'ils vous revendent leurs appartements. Ainsi vous avez cambriolé l'appartement de Pierre Marchand, piétiné les parterres de Victoire de Liancourt avec des baskets, reçu le ballon fétiche de Jérémie Lorrain, ravagé les commandes l'ascenseur, rayé la voiture de Gonzague de Liancourt, annulé la commande de Flore Bujard...et tué Minette, la chatte de Madame Grandgeot, avec le fusil de Pierre Marchand.

avantages : excellent menteur. Vous pouvez dire des gros mensonges et on vous croit ! Les autres vous croiront fermement. 1 pt : 1 personne pendant 1/2 heure ; 2 pts : l'assemblée pendant 3 minutes ; 3 pts : 1 personne pendant toute la durée de la partie..

objets/indices : clef de l'arrière-cour, clef du parking au sous-sol, téléphone portable personnel n° 06.22.66.15.23, téléphone portable professionnel n° 06.58.68.21.20.

Pierre Marchand

concept : ancien combattant, retraité. Vous n'êtes pas 'avare', mais économe. Vous ne 'râlez' pas, vous vous exprimez.

costume : vous pouvez pousser le vieu jusqu'à dégoter un uniforme, mais un vieu jogging élimé peut aussi bien camper le personnage.

interprétation : Vous avez votre franc-parler, c'est le moins que l'on puisse dire. Vous ne vous privez pas pour dire ce que vous pensez au moment où vous le pensez, que cela plaise ou pas. De plus, tout vous énerve, tout est une source de colères mémorables.

notes : Vous avez plusieurs fois menacé de tuer la chatte de la vieille Grandgeot parce qu'elle se promène sur votre balcon. Vous possédez un fusil 22 long rifle mais on vous l'a volé lors d'un cambriolage dans votre appartement, pendant que vous étiez absent. D'ailleurs, vous avez le procès verbal du dépôt de plainte sur vous.

ce qui vous agace : le bruit intempestif : la pianiste du 2ème et le jeune bruyant du 1er.

avantages : ami flic. Jeannot, votre vieu copain, est dans la police municipale. Il pourra vous rendre de petits services. 1 à 2 pts : renseignements sur les autres personnages (selon l'avis de l'organisateur) ; 3 pts : mettre quelqu'un en garde à vue sans preuves.

objets/indices : clef de l'arrière-cour, procès verbal de dépôt de plainte pour cambriolage.

Jérémie Lorrain

costume : sportif, avec des baskets.

interprétation : les histoires des vieux vous saoulent, mais vous essayez de faire des efforts pour être aimable et serviable.

métier : électricien/basketteur amateur. Vous savez détecter, analyser et si possible réparer une panne dans un matériel électrique. Vous êtes en pleine forme et vous êtes habillé gratuitement de la tête aux pieds par votre sponsor 'Pegbok'

Quelqu'un a crevé votre ballon de basket préféré, signé par Youl Babor, le champion olympique, et votre idole. Tout le monde sait que vous y tenez beaucoup. Vous l'aviez laissé comme d'habitude dans l'arrière-cour, et, lorsque vous êtes rentré de vacances ce matin, vous l'avez retrouvé crevé par une aiguille à tricoter, que vous avez sur vous. Vue l'arme du crime, c'est sûr, c'est la vieille Grandgeot qui est responsable.

avantages : physique impressionnant. Votre muscle sont impressionnants. Vous pourrez intimider les autres afin qu'il fasse ce que vous voulez. 1 pt : 1 personne pendant 1/2 heure ; 2 pts : l'assemblée pendant 5 minutes ; 3 pts : 1 personne pendant toute la durée de la partie.

objets/indices : billets de train aller-retour pour Barcelone utilisés la semaine passée et note d'hôtel à Barcelone (l'organisateur précisera les dates), téléphone portable n°06.45.26.72, bracelet féminin en or portant au revers la mention : 'F.B.'

Justin Gougzon

costume : des béquilles, ou alors vous boîtez fortement.

interprétation : Vous êtes une personne discrète, sensée et serviable, mais vous n'hésitez pas à dire ce que vous pensez lorsque cela est nécessaire. Vous êtes un ancien policier blessé dans l'exercice de vos fonctions, et handicapé à vie.

votre but : L'ascenseur est en panne depuis 1 semaine, et depuis votre vie est un enfer. Vous souhaitez qu'on le remette en service au plus vite. Sinon, vous serez obligé de déménager.

avantages : compassion. Vous pouvez susciter la compassion des autres afin qu'il vous aident à faire valoir votre cause. 1 pt : 1 personne pendant 15 minutes ; 2 pts : toute l'assemblée pendant 10 minutes ; 3 pts : 1 personne pendant toute la partie.

objets/indices : clef de l'arrière-cour.

Flora Bujard

costume : bourgeois. Chemisier fleuri, jupe plissée, bijoux. Mais pas de bijoux en or, vous y êtes allergique.

profession : pianiste virtuose.

interprétation : vous êtes dans la lune et vous jouez du piano tout le temps.

but : vous aviez promis aux autres habitants de l'immeuble de faire insonoriser votre appartement, parce que la musique les dérange. Vous ne comprenez pas comment ils peuvent être à ce point imperméables à l'art, mais vous avez néanmoins demandé un devis et passé commande pour la pose de matériaux isophoniques. Pourtant, les techniciens ne sont jamais passés. Et pour cause : vous avez rappelé la société qui vous a appris que votre mari, Mr Bujard, avait fait annuler votre commande. Vous en êtes restée bouche bée : vous n'avez jamais été mariée !!! Le jeune homme de la société avait enregistré le numéro d'appel et a bien voulu vous le donner. Vous n'avez pas encore eu le temps de repenser à cette histoire avant ce soir : en effet, Mr Marchand ne va pas manquer de vous faire remarquer que vous n'avez pas tenu votre promesse... Vous devez absolument savoir qui a fait annuler votre commande.

avantages : séduction. Vous pouvez exercer votre charme sur les autres afin qu'il suivent et soutiennent votre cause. 1 pt : 1 personne pendant 1/2 heure ; 2 pts : l'assemblée pendant 3 minutes ; 3 pts : 1 personne pendant toute la durée de la partie.

objets/indices : clef de l'arrière-cour, carnet de santé personnel, devis pour pose de matériaux isophoniques.

Agathe Grandjean

costume : fichu sur la tête, caban, sac de secours (serviettes hygiéniques, sac Youpimarché, nourriture pour chat, entre autres équipements de survie.)

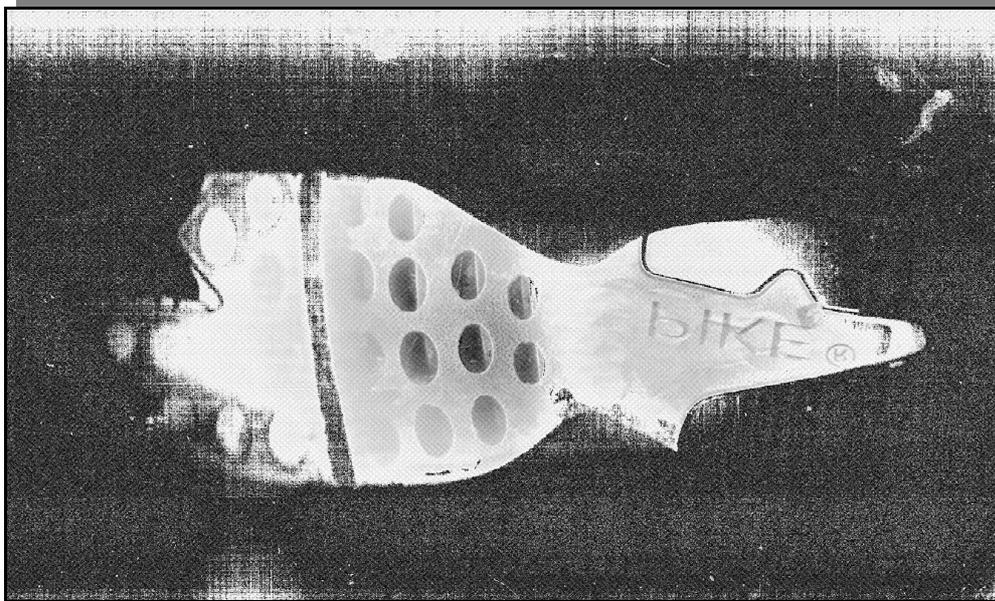
interprétation : Vous êtes l'archétype de la grand-mère pauvre et seule. On ne vous la fait pas, vous avez élevé 8 enfants et enterré 3 maris. Pourtant, la mort de Minette vous plonge dans l'incompréhension, la tristesse et la révolte. Vous avez fortement envie de déménager.

but : Aujourd'hui, vous n'avez pas vu Minette, votre chatte. Inquiète, vous avez cherché longtemps avant de découvrir son corps mort et ensanglanté au fond du garage au sous-sol. On a tué Minette d'une balle dans la tête. Vous allez découvrir qui a commis cet acte atroce et agir en conséquence. Marchand, le vigile avaré du 1er, a plusieurs fois menacé de tuer Minette et il possède une carabine : ne sont-ce pas des preuves accablantes ?!

avantages : conviction. La mort de Minette vous a tellement remontée que vous ferez tout pour retrouver le coupable, et cette conviction que vous avez vous permet de convaincre les autres de la justesse de votre opinion. 1 pt : 1 personne pendant 1/4 d'heure ; 2 pts : l'assemblée (sauf la personne sur vous accusez bien entendu) pendant 10 minutes ; 3 points : 1 personne pour toute la durée de la partie.

objets/indices : cadavre de Minette, clef de l'arrière-cour, clef du garage au sous-sol,

FIN



Empreinte de chaussure. Note : nous ne savons pas comment la photo va rendre à l'impression. Au besoin, précisez à vos joueurs la marque de la chaussure : 'Pike'.

Police de _____

Procès verbal de dépôt de plainte

date : le _____

objet de la plainte : cambriolage avec effraction au
22, rue _____

déposant : MARCHAND Pierre

adresse :

objets dérobés :
fusil 22 long rifle,
téléviseur,
tableau Van Brutt,
décoration militaires

montant estimé du préjudice : 5.000 Euros.



Télécopie

à Monsieur le Maire de _____

page 1 sur 52

projet AM-VIL/SNCF 326-12

objet : aménagement d'une voie de chemin de fer pour accès TER express ligne transurbaine et aménagements du quartier décollants.

résumé : le département et la région offre la possibilité à la ville d'être reliée par une ligne TER express au pôle emploi de _____. Ainsi le quartier _____ pourrait faire l'objet d'un réaménagement. L'opportunité pour ce quartier de développer autour de la gare des activités commerciales et culturelles, mais également de mettre en valeur son parc immobilier et foncier.

brouillon du communiqué de presse du Maire :

communiqué de presse

1/ préciser références projet : AM-VIL/SNCF_326-12

2/ préciser acteurs : Ville/SNCF/date/dép./rég.

3/ préciser motifs d'opposition : respect du patrimoine / environnement / qualité de vie

4/ préciser jurisprudence 22/25/94 / code CT art 21 alinea 12

allergie à l'or Flore Bujeard

Examen allergologique

Patient(e) : Flore Bujeard

...

allergies détectées : Au (or).

Eruptions cutanées.

Laboratoire d'analyses Choron

2 grand rue - 42 15 36 78

devis pose matériau isophoniques

Flore Bujeard

Ent. Olaf Besse-Tonson Maison fondée en 1952

Matériaux isophoniques professionnels

Vente gros - détail - particuliers - professionnels

DEVIS n°15060

Mme Flore Bujeard

tel : 01.55.72.02.07

matériaux	qt	
boîtes ovo-contenantes	350	120,07
cartons passés 200x3000	122	50,12
bob. laine de verre 100 mm		200,54

Pose 185,08

Total HT 1005,91

Total ttc 1072,09

SCNF _____

Paris - Barcelone A/R

départ le _____ Paris 8h27 - arrivée Barcelone
17h19

retour le _____ Barcelone 14h02 - arrivée Paris
23h40

réservation : Voiture 15 pl 58 fenêtre non fumeur

1 adulte sans réduction

prix ttc : 251,50 Euros

Ordonnance Agathe Grandgeot

Docteur Jacques Médecin

Médecine Générale

patient : Grandgeot Agathe

traitement pour l'arthrite : arthritalgan 500 mg
posologie 2 matin 2 soir pdt 3 mois

Médecin

preuves de l'absence de Jérémie Lorrain

**hotel Lucha Brava -
Barcelona**

fecha : _____

noches 5

desayunos 4

210 Euros

N°231 Jeremie Lorrain