

ucliver

Le livret 1995 a été marqué
Librairie de l'activité sur les
civiles. Après avoir le 1995
de la semaine
de la 11
25 millions
activité

Série Noire à L'encre Rouge ...

La lecture du scénario vous permettra d'avoir une compréhension générale de l'intrigue qui se nouera (et peut-être se dénouera) au cours de la soirée. Ensuite, vous découvrirez un système de règles nouveau et original, permettant d'allier parfaitement la simulation de certaines actions aux impératifs du jeu de rôles "grandeur nature". Les feuilles de personnages, les textes destinés aux joueurs et aux organisateurs, vous donneront de plus amples détails quant aux ressorts de l'histoire et aux nombreuses possibilités de simulation que permet la soirée. Enfin, vous trouverez des conseils pour vous guider dans votre travail d'organisation.

Introduction

Le livret "Série Noire à l'encre Rouge" est la première Soirée Enquête que publie Sans Peur et Sans Reproche. Il contient tout ce dont vous avez besoin pour organiser une vraie "murder party" pour dix personnes, sans que cela vous coûte plus cher et sans que cela vous demande plus de temps que l'organisation d'une simple soirée entre amis.

Vous ne devez lire ce livret qu'à la condition d'être un des organisateurs de la Soirée Enquête. En tant qu'organisateur, vous aurez un rôle à jouer, mais à la différence des autres, vous connaissez tous les mystères, toutes les énigmes et tous les secrets de la Soirée Enquête. Et surtout, ce sera à vous de gérer le déroulement de la partie, de distribuer les indices aux joueurs, d'animer la soirée et de résoudre les petits problèmes matériels.



entendent plusieurs coups de feu ! Baptiste Hartz-Lindberg a été assassiné ...

Le synopsis

Tous les personnages (ou presque) ont été invités à passer un week-end sur l'île privée de Baptiste Hartz-Lindberg, le célèbre et mystérieux auteur de romans à succès, deux fois prix Goncourt et plusieurs fois présenté pour le Nobel. L'invitation est réellement fantastique, car jamais personne n'a encore rencontré officiellement Baptiste Hartz-Lindberg qui est toujours parvenu à garder son identité secrète. Après un voyage qui les mène jusqu'au charmant port breton de Guilvinec, les lauréats embarquent sur un chalutier et accostent une heure plus tard sur l'île des Maudits, ainsi appelée à cause des terribles brisants qui l'entourent. Les personnages sont poliment accueillis par François(e), le majordome (la gouvernante). Après une partie de l'après-midi passée agréablement à flâner dans l'île ou dans la maison, les invités



L'écrivain Baptiste Hartz-Lindberg.

L'oeuvre noire de B.H.L.

Baptiste Hartz-Lindberg est sans doute un grand écrivain, mais c'est aussi un assassin psychopathe. Une des clés de son succès, mis à part son indéniable talent, est la façon qu'il a d'allier réalisme et mystère en mettant en scène réellement les événements de ses romans : qu'il s'agisse de meurtres, de messes noires, de complots ésotériques...

Son dernier projet est sans doute le plus fou, puisqu'il a décidé de " disparaître " après avoir écrit l'histoire de sa propre mort. Il a donc invité sept personnes à passer un week-end chez lui, afin qu'elles soient les témoins et éventuellement les suspects de " sa mort ". Ces sept personnes ont été ses collaborateurs plus ou moins volontaires au cours de l'écriture de ses précédents romans, ou sont susceptibles de vouloir le tuer.

B.H.L. veut écrire le roman de sa mort mais, il ne veut pas mourir pour autant. Voilà pourquoi il a engagé un comédien, Gérard Bouffin, pour jouer son rôle en présence de ses invités, et bien sûr pour mourir à sa place. L'écrivain compte bien être présent au cours de la soirée, sous les traits d'un secrétaire inventé pour l'occasion : Benedict Herbert Lamprey. Rien de plus simple pour lui, car personne ne l'a jamais vu. Sous cette identité, il espère être le témoin privilégié d'un climat d'angoisse et de suspicion générale qu'il est prêt à attiser si le besoin s'en fait sentir. Il a toute la nuit devant lui, car les brisants qui entourent l'île rendent toute approche ou tout départ impossible pendant la nuit et il ne risque donc aucune intervention de la gendarmerie avant l'aube. B.H.L. a prévu de quitter l'île avec François dès les premiers rayons du soleil, laissant les invités se débrouiller avec le cadavre du comédien et la police.

...Tout ceci prouvant quand même que l'abus de littérature peut gravement nuire à la suite !

Ambiance, Ambiance...

Les documents suivants (Prologue, Les romans de B.H.L. Un nouveau Concours pour le mystérieux B.H.L., Les Personnages et l' Invitation) sont à distribuer aux joueurs avec leurs feuilles de personnages, leur carte d'identité ludique, un plan de la maison de Baptiste Hartz-Lindberg, 10 Points Action et des documents spécifiques à certains personnages.

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 des organisateurs qu'il appartiendra de donner beaucoup de vie au scénario que nous avons écrit !

UN PERSONNAGE

Votre personnage est évoqué dans un document ci-joint, 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 SOIREE ENQUETE. Des indications vestimentaires, des tics de langages sont indiqués. Vous pouvez vous en inspirer ou interpréter le rôle différemment si vous envisagez le personnage autrement (auquel cas, faites le en accord avec les organisateurs).

Votre personnage poursuit sûrement des buts qui lui sont propres, ces buts spécifiques vous aideront beaucoup à jouer votre personnage, 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, quoique vous fassiez au cours de la soirée, quoique 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 la soirée.

Vous vous apercevrez que votre personnage entretient divers relations avec les autres joueurs, 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 SOIREE

Dès le début de la soirée, vous jouerez votre rôle et serez plongé dans le contexte du scénario. Vous trouverez ci-joint un texte d'introduction vous présentant rapidement les circonstances de la SOIREE ENQUETE et les événements qui la précèdent. Lisez attentivement ces documents, afin de bien comprendre la situation : où se passe la soirée, à quelle occasion, qu'y faites vous, quels genres de personnes s'y trouvent. Si certains points ne vous semblent pas clairs, n'hésitez pas à demander des précisions aux organisateurs.

Lorsque cette soirée commence un crime vient d'être commis. Le coupable est l'un des joueurs. 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 à la soirée. 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. En général la SOIREE ENQUETE a un prétexte social qui autorise et favorise la conversation (une soirée mondaine, un meeting, un cocktail...).

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 trainant sous le divan, ou d'un article de journal, d'une lettre au vu et au su de tous, alors ouvrez l'oeil ! 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, les organisateurs possèdent un dossier jeu dans lequel sont rangés des papiers importants, n'ouvrez jamais ce dossier.

De nombreux autres indices, cachés dans la maison virtuelle de B.H.L., peuvent être obtenus auprès des organisateurs (par exemple fouiller une pièce qui existe dans le cadre du scénario mais pas dans celui de la soirée, téléphoner à un personnage extérieur à la partie, lire dans la pensée d'un autre personnage etc.). Ces actions sont

simulées grâce au système des Points Action. Vous trouverez une liste de vos compétences propres sur votre feuille de personnage.

LE SYSTÈME DES POINTS ACTION

Au début de la soirée, vous avez un capital de 10 Points Action, vous devrez donc gérer ce capital et décider quels 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 avvertir l'un des organisateurs 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 les indications de l'organisateur, car vous pourriez gâcher la soirée ou mettre en péril un événement prévu...

Parmi les actions les plus communes, il y a :

TÉLÉPHONER à une personne de votre connaissance (vous ne pouvez appeler que des personnes dont le nom est mentionné sur votre feuille de personnage ou au cours de la soirée, vous ne pouvez en aucun cas vous inventer des contacts).

Pour simuler ce coup de téléphone, vous devez d'abord en faire la demande à l'un des organisateurs qui, dès qu'il en aura la possibilité, se retirera de la pièce de jeu en votre compagnie pour quelques instants. Le lieu où vous vous retirerez est le lieu où est sensé être le téléphone, vous y simulerez la conversation téléphonique avec l'organisateur qui jouera le rôle de votre interlocuteur.

Chaque demande de renseignements sur une personne vous coûtera 2 points. Par exemple vous pouvez demander à votre interlocuteur qui est commissaire de police s'il a entendu parler de telle personne que vous soupçonnez d'appartenir à la pègre, et vous paierez 2 points pour posez autant de questions que vous le désirez à propos de cette personne. Il se peut que votre interlocuteur ne sache rien de la personne à propos de laquelle vous l'interrogez, auquel cas vous aurez perdu 2 points, voilà pourquoi vous devez choisir attentivement vos coups de fils et vos questions. Si vous interrogez votre interlocuteur à propos

d'une autre personne, à propos d'un autre événement, il vous faudra payer 2 nouveaux Points.

FOUILLER UNE PIÈCE.

Alors que la soirée ne se déroule que dans une ou deux pièces, l'action est sensée prendre place dans un lieu beaucoup plus grand, une maison un château, un manoir... De nombreuses pièces de ce lieu ne sont pas représentées physiquement mais simplement simulées, vous avez accès cependant à ces pièces simulées pour pouvoir les fouiller et y découvrir d'éventuels indices.

Pour " fouiller une pièce ", vous devez avertir l'un des organisateurs, puis lui indiquer sur le plan qui vous a été remis la pièce que vous désirez fouiller. L'organisateur vous informera ensuite du nombre de points à payer pour simuler cette action. Si vous désirez toujours fouiller la pièce, l'organisateur vous remettra un des indices que vous pouvez trouver dans la pièce après que vous lui ayez payé les Points Action demandés. Enfin vous devrez vous retirer quelques minutes (une ou deux) dans un lieu hors-jeu convenu par les organisateurs, ce lieu symbolise en quelque sorte l'ensemble des lieux virtuels.

Quand vous découvrez un indice, vous pouvez bien sûr l'emporter, si cela est possible (l'indice est peut-être un meuble, ou une statue !). Dans la mesure où tous les joueurs ont cette possibilité, il est bien évident que lorsque vous fouillez une pièce sans rien y trouver, cela ne veut pas dire qu'il n'y a jamais rien eu dans cette pièce...

Dans certaines pièces plusieurs indices sont dissimulés mais vous n'en trouverez pas plus d'un à chaque fouille. Un seul joueur à la fois peut fouiller une même pièce, c'est pourquoi un organisateur vous demandera parfois un peu de délai avant de vous permettre de " fouiller une pièce ".

DE NOMBREUSES AUTRES ACTIONS.

Plusieurs personnages peuvent accomplir des actions qui leur sont particulières, si c'est votre cas, ces actions seront décrites sur votre feuille de personnage. Mais le principe est toujours le même : vous devez d'abord prévenir un des organisateurs afin qu'il vous autorise à l'accomplir, qu'il reçoive les Points Action que vous avez à payer, et qu'éventuellement il vérifie que vous remplissiez toutes les conditions nécessaires à l'accomplissement de l'action.

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 joueurs de trouver un agrément.

Par contre aucune transaction ne peut être simulée en cours de partie sans qu'elle donne lieu également à un échange de Points Action. Par exemple votre personnage ne peut pas vendre une information capitale contre de l'argent, il peut par contre la vendre contre de l'argent et des Points Action. Ceci pour éviter que les joueurs ne dépensent trop légèrement des sommes astronomiques fictives !

LA FIN

Un événement ou une information détermineront la fin de la Soirée Enquête, vous pourrez alors quitter votre rôle (à grands regrets, cela va sans dire) et redevenir une personne plus ou moins normale. Les organisateurs vous remettront alors 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 tout deux le droit d'être acclamés (et d'organiser la prochaine Soirée Enquête).

Prologue

Les contours torturés de la côte disparaissent au loin dans les brumes du crépuscule, tandis que le bruit enivrant du ressac vous parvient à travers les fenêtres vermoulues de la chambre dans laquelle on vient de vous guider. Aussi incroyable que cela puisse paraître, vous êtes bien chez le célèbre Baptiste Hartz-Lindberg, écrivain mystérieux que personne n'avait jamais pu rencontrer.

Vous avez reçu l'invitation il n'y a guère plus d'une semaine, et vous n'avez pu vous empêcher de penser que tout cela n'était qu'une vaste

Hartz-Lindberg. Une bâtisse sans style, trapue et robuste, à l'image des rochers sur lesquels elle s'élève, prête à résister à des années de tempête. Une ambiance digne des meilleurs romans de B.H.L.

plaisanterie. Ce n'est guère qu'en posant le pied sur le quai glissant de varech de l'île des Maudits que vous avez enfin cru à l'authenticité de l'invitation ; l'île des Maudits : ce rocher déchiré au large des côtes bretonnes sur lequel le génial auteur a élu domicile; et que dit-on il ne quitte jamais.

A bord du vieux chalutier qui vous emmenait sur l'île avec les autres invités de l'écrivain, le marin presque centenaire qui tenait la barre avait expliqué que, selon la légende, des korrigans naufrageurs hantaient jadis cette île et qu'ils avaient disposé des brisants tout autour afin de faire échouer les navires pour voler leur cargaison. Les korrigans n'ont peut-être jamais existé mais les brisants sont bien réels ! Dangereux au point d'interdire l'accès à l'île dès la nuit tombée.

L'île porte bien son nom, avec ses rochers noirs sur lesquels viennent se briser furieusement les vagues, ses pins maigrelets courbatus à jamais par le vent, son éternel brouillard d'où émerge la masse sombre de la demeure de Baptiste



François le majordome ne manque pas de style.

Le majordome (la gouvernante) qui vous a accueilli était plus inquiétant encore, un être bossu, boiteux au visage difforme qui vous a conduit jusqu'à l'auteur. Ce dernier se tenait droit et fier sur le perron de la bâtisse, il salua chacun de ses invités avec une amabilité et une chaleur surprenantes pour un homme vivant depuis si longtemps dans la réclusion la plus totale. Lorsque tout le monde fut dans le vaste hall, après avoir veillé à ce que l'étrange majordome vous ait tous débarrassé de vos maigres bagages, Baptiste Hartz-Lindberg prit la parole pour vous exposer les raisons de son invitation. Sa voix était mélodieuse et posée, une voix presque envoûtante. L'auteur vous révéla qu'arrivé à un point déterminant de sa carrière, il comptait écrire enfin son " chef d'oeuvre ". Pour cela il ne pouvait rester seul, il ne pouvait se satisfaire de correspondre par lettres avec une poignée de collaborateurs inconnus. Il devait désormais partager son art ! C'est pour cela qu'il vous avait invité, vous et les autres, afin que vous participiez à ce futur " chef d'oeuvre ".

Enfin, l'auteur conclut son allocution en prenant poliment congé de vous et s'excusant d'une grande quantité de travail à finir il convia tout le monde à se retrouver peu avant le dîner.

Le reste de l'après-midi s'est terminé calmement. Vous avez erré à travers les rochers, exploré la bibliothèque et échangé quelques propos avec les autres invités.

Soudain plusieurs coups de feu déchirèrent la tranquillité du crépuscule. Après quelques secondes d'hésitation, vous êtes descendu au rez-de-chaussée puis vous êtes sorti de la maison, essayant de trouver l'endroit d'où provenaient les coups de feu...

Dans un trou de rochers derrière la maison, au bord de la mer, gisait le corps convulsé de Baptiste Hartz-Lindberg, une tâche écarlate s'élargissait sur son côté : deux balles au niveau du coeur ! François(e) le majordome (la gouvernante) et Benedict Herbert Lamprey, le secrétaire de l'écrivain étaient penchés sur le cadavre, retenant leur émotion à grand peine. Derrière eux, se tenait E. Bougrel, c'est lui(elle) qui avait découvert le corps.

Benedict et François(e) ramenèrent le corps de l'écrivain dans sa chambre. Puis, après avoir averti la police, François(e) réunit tout le monde dans le grand salon...

Les Romans de B.H.L.

Vous trouverez ci-dessous la liste des romans écrits par Baptiste Hartz-Lindberg avec leur date de parution et un bref résumé, l'otis ces romans ont été édités par Gollimard, à l'exception du premier. La liste est suivie d'une courte critique de l'oeuvre de Baptiste Hartz-Lindberg qui vous donnera une idée du genre de romans qu'écrivait l'auteur défunt.

1969 - *Le printemps de Paris* Un des meilleurs récits sur les événements de mai 68.

1971 - *Noces perdues*

L'histoire de la mort d'un jeune couple dans un accident, inspirée par la mort de la propre soeur de l'auteur. Ce roman fut pour B.H.L. un moyen d'exorciser sa douleur.

1974 - *Icare et Alice*

Prix Goncourt 1974

1976 - *Les fils de Caïn*

Les fils de Caïn est le premier roman de B.H.L. où se mêlent le réalisme, le policier et le fantastique. Le roman raconte l'interview par un journaliste célèbre d'un vampire vivant parmi les hommes.

1979 - *Les enquêtes de J. Beau : F... me fast*

Une enquête très crue dans les milieux de la prostitution Parisienne.

1983 - *Les enquêtes de J. Bean : Etranger parmi les siens*

Un des premiers romans jamais écrits sur les serial-killers

1986 - *Les enquêtes de J. Bean : Ténèbres*

Un polar ésotérique dans les milieux initiés, c'est à partir de Ténèbres que certaines personnes considèrent B.H.L. comme étant lui-même un grand initié.

1987 - *Les enquêtes de J. Bean : L'ascension.*

Ce roman raconte l'histoire d'un voyant hermétiste qui se révèle être un mystificateur de haute volée.

1990 - *a et Q* (alpha et oméga) Un recueil de nouvelles obscures, toutes liées à des objets magiques et qui reste considéré par de nombreux hermétistes comme l'oeuvre d'un grand initié.

1993 - *Hokma*

Un roman fleuve qui mêle le réalisme trivial, le fantastique, l'ésotérisme et les références littéraires à travers plusieurs récits entrecroisés. Concourt 1993.

Un nouveau Goncourt pour le mystérieux B.H.L

Comme en 1974, année où il avait obtenu un premier Goncourt pour son roman *Icare et Alice*, le mystérieux Baptiste Hartz-Lindberg a décliné l'invitation du jury à recevoir le prix que la prestigieuse assemblée lui a attribué pour la seconde fois. Paru en Septembre, *Hokma*, le dernier roman du maître, a été accueilli avec un universel enthousiasme. Nombreux sont ceux qui ont vu là le chef d'oeuvre de B.H.L. Mais qui peut prétendre savoir ce dont l'auteur est encore capable ? De parution en parution, il nous entraîne toujours plus profond dans le terrible clair-obscur de son talent : lumière de l'écriture et ténèbres de la pensée.

Cette progression, si régulière, si maîtrisée, si pleine de tact peut même apparaître comme calculée, construite de toute pièce afin de nous mener à notre insu vers une destination que seul le maître connaît. Cet indéniable dimension initiatique n'est d'ailleurs pas étrangère aux délires des nombreux commentateurs, philosophes à la petite semaine, qui voient en B.H.L. un grand initié dont l'oeuvre contiendrait dissimulés les grands secrets hermétiques.

Si je cite sans m'y attarder ces pittoresques théories, c'est qu'elles représentent à merveille la fascination qu'engendre l'auteur et l'aura de mystère qu'il s'applique à entretenir autour de lui, tant dans sa vie que dans son oeuvre.

Ses premiers romans restaient ancrés dans la réalité ou dans une tradition littéraire métaphorique, mais ils semblaient dominés par une invisible pulsion de mort. C'est dans *Les fils de Caïn* que la pulsion se dévoile, que le réel et l'étrange apparaissent pour la première fois intimement mêlés, une union qui se répète et se fortifie sans cesse au cours des Enquêtes de J.Bean, puis au cours des nouvelles de *a et Q*. (alpha et oméga). Les indices étranges tissent des réseaux inextricables, des symboles apparaissent puis s'évanouissent, une mythologie ou plutôt une cosmologie semble naître : une cosmologie dont le dieu obscur et tout puissant serait B.H.L. lui même qui dans *Hokma* semble nous livrer sa bible tourmentée.

Jean-I.uc Mélouche.

In " *Le Monde littéraire* " novembre 1995.

Les Personnages

Voici les personnes qui se trouvent sur l'île des Maudits le soir du drame.

BAPTISTE HAKTZ-LINDBERG : l'écrivain, qui meurt avant le début de la partie n'est pas un personnage joué.

FRANÇOIS(E) ESPÉRENDIEU : rinqüétant(e) majordome (gouvernante) de Baptiste Hartz-Lindberg.

PAUL (E)-MARIE ARMAGNAC : le neveu (la nièce) de Baptiste Hartz-Lindberg.

J. BEAN : Un(e) célèbre acteur(trice) un peu " has-been ".

E. BOUGREL : Un(e) agent littéraire de la maison Gollimard aux allures de privé hollywoodien.

B. CAGLIOSTRO : La star de l'occultisme français (auteur de deux best-sellers, créateur d'un service minitel, etc).

BENEDICT HERBERT-LAMPREY : Le secrétaire particulier de Baptiste Hartz-Lindberg.

J. KRISHNA SHAKYAMOUNI : Le Gourou de la secte des N.E.F.I.L.I.M.

M. BAR MAÏMONIDE : un(e) vieil(le) antiquaire parisien(ne).

P. PIMENT D'ARVERNE : Le(la) présentateur(trice) vedette du journal télévisé de France Télévision 1.

G. SEFARETTI : L'actionnaire principal(e) des Editions Gollimard.

Baptiste Hartz-Lindberg
Île des Maudits
29 730 Guilvinec

Cher(e)

J'espère avoir bientôt l'immense plaisir de partager avec vous un moment d'exception qui marquera sans aucun doute le cours de ma carrière. Cours secret pendant plus de vingt ans, comme une rivière s'écoulant en souterrain, mais dont les eaux pures seraient soudainement révélées au grand jour. Car je l'ai décidé solennellement, il est temps d'ouvrir au monde les portes de mon atelier, de dévoiler mon visage sur lequel sont inscrits mes mystères et mes terreurs aussi sûrement qu'ils sont imprimés sur le papier des éditions Gollimard. Je vous ai choisi pour être l'un des témoins de mon ouverture au monde, et je tiens à préciser cèans que cette occasion exceptionnelle ne se fera pas des bijoux brillants et vulgaires de la mondanité. Cette rencontre dans le cadre simple, propice à la réflexion et à la sincérité, de ma demeure ne sera ni une cérémonie du culte des lettres, ni un cocktail élégant, mais un moment de littérature et d'écriture. En effet, à cette occasion remarquable, je vous présenterai, à vous ainsi qu'à mes autres invités, le sujet de mon prochain roman, et je compte vous demander de m'assister dans la conception de cette prochaine oeuvre. Les quelques contacts que nous avons déjà eu m'incitent à croire que votre finesse d'esprit et vos connaissances me seront des plus profitables.

J'ose espérer que, sensible au caractère extraordinaire de mon invitation, vous comprendrez que la plus grande discrétion, et même le secret soient de rigueur, au moins dans un premier temps.

Vous trouverez sur une note ci-jointe les lieu et date de notre rendez-vous à venir.

Recevez l'expression de mes sentiments les plus littéraires.

Baptiste Hartz-Lindberg.

CARTE D'IDENTITÉ LUDIQUE

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Sans Peur et Sans Reproche

Nom :

Prénoms :

Sexe :

Date de Naissance :

Adresse :

Taille :

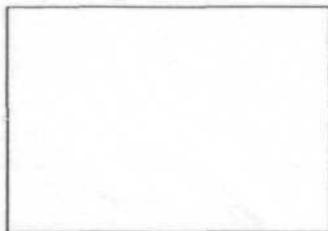
Poids :

Signes particuliers :

Date d'expiration de la carte :

Signature du joueur :

Signature de l'organisateur :



POLICE
DES JEUX

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Ministère des affaires ludiques

Sans Peur et Sans Reproche

CARTE DE FLIC

Nom :

Prénoms :

Sexe :

Date de Naissance :

Grade :

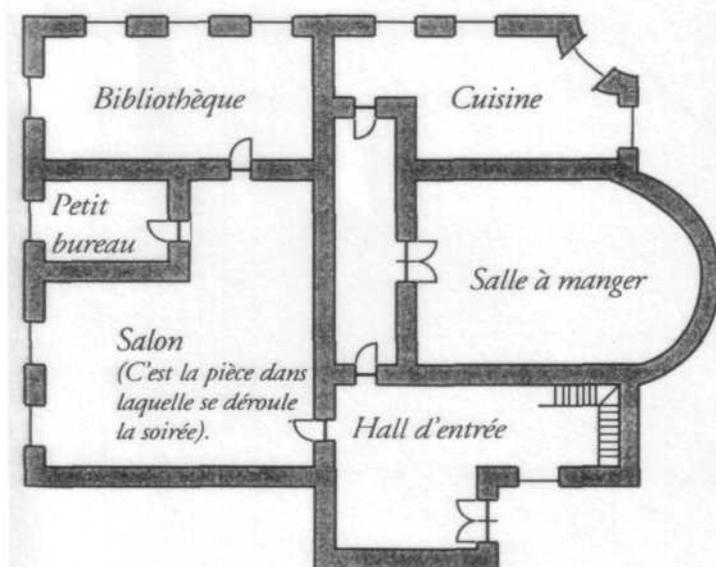
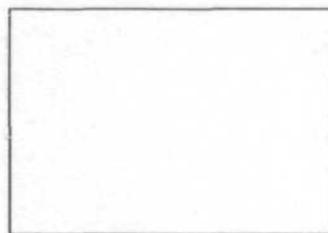
Brigade :

Service :

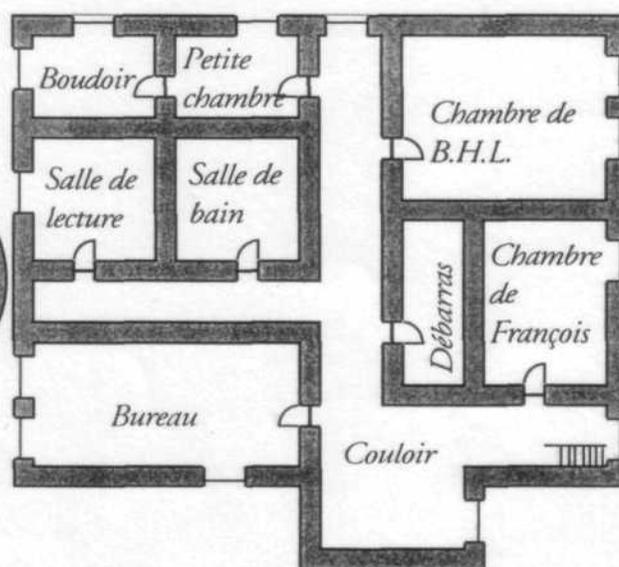
Préfecture :

Signature du joueur :

Signature de l'organisateur :



Rez-de-Chaussée



Premier étage

LA DEMEURE DE BAPTISTE HARTZ-LINDBERG.

Ce plan doit être remis à tous les joueurs afin qu'ils puissent choisir les pièces qu'ils désirent fouiller. Il existe un étage supplémentaire où sont les chambres des convives, mais cet étage n'est pas accessible à la fouille (il ne s'y trouve aucun indice).

La série 1975 est marquée
L'absence de l'activité sur les
civiles. Avec vous... 1974
10 à 12000
10 à 12000
10 à 12000

Dossier confidentiel

Destiné aux animateurs de la
Soirée Enquête

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 pouvez monter la soirée seul ou avec un comparse. Le premier animateur joue



nécessairement François Espérendieu le majordome ; le second peut choisir de jouer n'importe quel autre personnage à l'exception de BHL qui est obligatoirement un joueur. Quel que soit le personnage choisi, le second animateur doit bien faire la distinction entre ce que sait son personnage et ce qu'il sait en tant que meneur de jeu. Votre rôle au cours de la partie est triple. Vous devez gérer les actions entreprises par les joueurs (téléphone, fouilles, pouvoirs parapsychiques...), veiller à ce que tout le monde s'amuse et donner l'exemple en jouant votre personnage le mieux possible.

Les règles du jeu

Comme vous l'avez lu dans le Dossier destiné aux joueurs, nous avons élaboré un système permettant de simuler de manière aussi fluide que simple un certain nombre d'action. 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. Essayez d'être le plus discret possible lorsque vous livrez des informations à un joueur, notamment lorsque ces informations sont le fruit d'un larcin ou résultent d'un pouvoir parapsychique, ceci afin que la victime ne puisse pas deviner qui l'a piégée. Voici comment vous devez gérer ces séquences.

Téléphoner

(CF. Les feuilles des 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, les deux Points Actions sont perdus. Les joueurs ne peuvent téléphoner qu'un par un.

Fouiller une pièce

(tous les joueurs sauf BHL) : 1 ou 2 Points Action selon la pièce.

Le joueur vous indique quelle pièce il désire fouiller. Il reste 5 minutes à l'extérieur de la pièce principale puis vous lui remettez l'indice qu'il a 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 et si un joueur fouille une pièce vidée de tous ces indices, il perd les Points Action dépensés. 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. Pour donner un exemple, un joueur ne peut pas dépenser 6 points d'un coup pour trouver en une seule fois les trois indices qui sont cachés dans la salle de lecture. 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.

Crocheter une serrure

(Bougrél et Cagliostro) : 1 Point Action.

Cette compétence est nécessaire pour ouvrir les portes verrouillées. Une fois qu'une porte est crochétée, les autres joueurs peuvent fouiller la pièce sans problème.

Faire les poches

(Cagliostro) : 2 Points Action.

Reportez-vous à la feuille de personnage de Cagliostro pour la mise en scène. Lorsqu'il fouille les poches d'un joueur, laissez passer 5 ou 10 minutes et demander à la victime de vous remettre le contenu de ses poches (carte d'identité, drogues, arme...) sans lui en expliquer la raison puis livrez discrètement le fruit de son larcin à Cagliostro.

Questionner un esprit

(J.Bean) : 2 Points Action par question.

Lors de ces deux crises de médiumnie (CF. Timing de la soirée), Bean a la possibilité de questionner l'esprit qui l'habite (celui de l'infortuné Gérard Bouffin). Il doit vous informer de son désir de poser une ou plusieurs questions lorsque vous le prévenez de l'imminence de sa crise. Une fois la transe passée, vous empochez les Points Action et vous répondez par oui ou par non à la question. L'esprit dit toujours la vérité.

Interroger quel qu'un sous hypnose

(Shakyamouni) : 1, 2 ou 2 Points Action.

Si Shakyamouni parvient à hypnotiser un autre joueur, il peut obtenir certaines informations à son sujet (reportez-vous à sa feuille de

personnage).

Assistez à la séance pour vérifier que le joueur a bien fixé le pendentif puis laissez les parler de la pluie et du beau temps pendant quelques minutes. Une fois la séance achevée,



La belle Cagliostro serait-elle sous l'emprise du charismatique Jésus Krishna Shakyarnouni ?

demandez à Shakyamouni quelles sont les questions qu'il a posées à son interlocuteur sous couvert de la conversation anodine et répondez-y en empochant les Points Actions correspondant. La victime ignore donc totalement qu'elle a été hypnotisée.

Cas particulier :

- Que se passe-t-il si J. Krishna Shakyamouni tente de sonder mentalement PPDA alias Atsabane ?

Prévenez PPDA / Atsabane qu'il sent une intrusion mentale, que quelqu'un tente de lire ses pensées. Dites lui qu'il peut choisir de résister ou de se laisser faire. S'il laisse JKS agir, tout se passe normalement (CF. ci-dessus). S'il résiste, dite à JKS de pousser un énorme cri et de s'effondrer en se tenant la tête. Il a la sensation que l'on essaye de lui arracher les yeux. Il restera groggy quelques



Paul-Marie Armagnac (le bien nommé).

minutes. Ce que sonde JKS c'est l'esprit d'un démon ! C'est sans doute une expérience enrichissante, mais le pauvre JKS n'est pas assez fort pour rivaliser avec un prince des Enfers.

Connaitre la véritable nature d'une personne

(Maïmonide) : 1 Point Action.

Maïmonide doit glisser (réellement !) un papier portant la formule magique dans la poche de sa victime (CF. sa feuille de personnage). Vérifier que cela est bien le cas en demandant à la victime de vider ses poches sans lui préciser pourquoi. Si le papier est bien là, retournez discrètement voir Maïmonide et lisez-lui les trois traits de caractère du personnage en question.

Invoyer ou Révoquer un Démon

(Maïmonide) : 10 Points Action.

Si Maïmonide parvient à découvrir sous quelle apparence se cache Atsabane, à maîtriser PPDA, à convaincre les autres joueurs de lui remettre suffisamment de Points Action et de participer à la cérémonie, il ou elle peut renvoyer l'infâme démon dans les Tartares glacés des Enfers pour l'éternité... La cérémonie peut constituer un très beau final mais les conditions sont extrêmement difficiles à remplir pour le pauvre Maïmonide. Si malgré tout il ou elle y parvient, mettez la cérémonie en scène pour clore la soirée et demandez à PPDA de jouer le jeu en se tordant de douleur et en vomissant des imprécations hostiles et diffamatoires à l'égard de tous les convives avant de s'effondrer sans connaissance.

Envoyer quel qu'un

(PPDA) : 2 Points Action.

Reportez-vous à sa feuille de personnage pour les effets. Vérifier simplement que PPDA a bien volé un objet appartenant à sa future victime, cet objet tenant lieu de poupée d'envoûtement. Demandez ensuite à PPDA quelle information il veut que sa victime véhicule, puis prévenez l'infortuné et vérifiez qu'il répare bien

cette information auprès de tout le monde en donnant l'impression d'y croire. N'oubliez pas que l'information ainsi répandue doit nécessairement nuire à quelqu'un.

LES DROGUES

Trois personnages possèdent des stupéfiants. Il s'agit de Sefaretti, de P. Marie Armagnac et de J. Krishna Shakyamouni. Les joueurs doivent donc venir à la soirée avec leur "dose" de sucre glace ou de bonbon acidulé. A eux de les glisser discrètement dans les verres au cours de la soirée, sous votre arbitrage.

La drogue de synthèse de Sefaretti

Sefaretti ignore les effets exacts de cet échantillon qui lui a été remis peu avant son départ. En fait, elle agit comme un sérum de vérité. Si Sefaretti parvient à faire boire à quelqu'un, la victime répond la vérité à toutes les questions qu'on lui pose pendant 10 minutes. (Vérifiez que Sefaretti a bien fait boire la drogue puis prévenez la victime). Ces 10 minutes passées, la victime ressent un fort abattement suivi d'un état d'euphorie. Demander lui de prendre un air abruti et satisfait pendant 10 minutes de plus.

La "coco" de Paul(e)-Marie Armagnac

S'il l'utilise pour droguer d'autres joueurs (deux maximum) demander à la personne droguée de commencer peu à peu à s'exciter, à parler beaucoup et fort, à s'agiter dans tous les sens, à rire à n'importe quelle bêtise... elle peut même devenir assez agressive et bousculer les gens ou les insulter. Ces effets durent 10 minutes et sont suivis par 5 minutes d'abattement béat.

La drogue de J. Krishna Shakyamouni

La drogue de JKS a pour effet de diminuer les résistances à l'hypnose. Le coût de chaque question est diminuée de un point.

Le manque

J. Bean est complètement accro. S'il n'a pas trouvé une dose après deux heures de jeu, il devient peu à peu irascible, nerveux et très déprimé. Il doit en outre s'acquitter d'un Point Action par heure passée au delà du début du manque.

Ce que vous devez faire pour préparer la soirée

Le Casting

Après avoir choisit les joueurs que vous souhaitez convier à la Soirée Enquête, vous devez répartir les 8 ou 9 personnages entre eux. Il existe plusieurs méthodes. La plus simple est de proposer un, deux ou trois personnages à chaque joueur en brossant un rapide portrait qui ne révèle que la façade du personnage. Pour PPDA par exemple, vous direz simplement qu'il est le présentateur vedette du journal télévisé, pour Maïmonide que c'est un antiquaire spécialisé dans l'occulte, etc. Lorsque vous proposez les personnages aux joueurs, tenez compte de la personnalité de chacun afin de ne pas proposer un personnage très excentrique (Bean par exemple) à quelqu'un de particulièrement renfermé. Choisissez notamment avec soin le joueur qui incarnera BHL car son rôle est difficile. Comme vous l'avez sans doute remarqué, tous les personnages sont écrits pour être joués autant par des filles que par des garçon, à la seule exception de BHL qui doit nécessairement être un garçon. C'est l'occasion ou jamais de faire découvrir le jeu de rôle au beau sexe. 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 :

- le texte expliquant le fonctionnement d'une Soirée Enquête
- le texte expliquant ce qui s'est passé avant que la soirée ne commence
- l'article parlant de BHL et de ses romans
- la feuille de personnage du joueur
- l'invitation envoyée par BHL (sauf à Bougrel qui n'est pas invité par l'auteur).
- le plan de la maison
- la carte d'identité ludique
- la liste des convives
- les dix Points Actions
- le testament (uniquement pour le joueur qui incarne BHL).

Recontactez ensuite tous les joueurs un ou deux jours avant la soirée pour répondre aux éventuelles questions, discuter du personnage et donner quelques conseils d'interprétation. Si vous avez décidé de vous faire épauler par un autre animateur, n'oubliez pas de préciser aux joueurs de qui il s'agit.

Pour finir, si par malheur il vous manquait un joueur, vous pouvez néanmoins monter la soirée en éliminant le personnage de Jimmy Bean. L'ambiance s'en ressent un



Myriam Bar Maïmonide : un rôle de composition ?

peu mais la partie reste jouable. Dans ce cas, transférez les crises de médiumnie à J. Krishna Shakyamouni (qui ne peut cependant pas interroger l'esprit).

Atmosphère, atmosphère...

L'idéal pour jouer cette Soirée Enquête est de disposer de deux pièces séparées. La première est la pièce de jeu principale (la salle à manger ou le salon de votre appartement) et la seconde est un lieu plus calme où les joueurs peuvent se retirer pour discuter à l'abri des oreilles indiscretes. C'est également dans cette seconde pièce que le ou les animateurs géreront les actions secrètes des joueurs. Si vous en avez la possibilité, essayer de décorer et d'agencer un peu la pièce en y mettant par exemple des objets insolites, en tamisant la lumière et en faisant brûler quelques bâtons d'encens. Pensez également à la musique d'ambiance qui doit être présente sans être obsédante.

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 "Bonsoir monsieur. Si monsieur veut bien se donner la peine d'entrer". A 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 un murder.

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, beaucoup moins si vous êtes deux.

Les indices

* Photocopiez la première série d'indices (CF. 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 : Bibliothèque I, signifie qu'il s'agit du premier indice qui sera trouvé dans la bibliothèque).

* Photocopiez les indices / coupures de journaux et collez-les dans les 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.

* Achetez un numéro des trois journaux suivant pour y coller les indices du salon : Télé Poche, Libération et France Dimanche.

Tous les indices doivent être rangés dans un dossier jeu que vous mettrez dans la seconde pièce. 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 apéritif et un repas servi par François, le majordome. Si vous n'avez pas la possibilité de préparer un dîner, commencer le jeu vers 8 heures et contentez-vous de servir un café et quelques chocolats en cours de soirée. Si vous optez pour le repas, il est important de le concevoir en se demandant ce que BHL lui-même aurait servi à ses invités. Il serait ainsi préjudiciable pour l'ambiance que vous serviez une salade de riz et des chips ! A moins que vous n'ayez de réels talents de cuisinier, préparez plutôt un plat simple et classique (pot au feu, boeuf mode, bourguignon, omelette

aux champignons. ; pas de porc pour que Maïmonide puisse manger) accompagné de légumes et d'un peu de vin. Veillez à ce que le repas ne soit ni trop abondant ni trop arrosé.

Vous devez vous procurer une dizaine de bougies ou des lampes à pétrole afin d'éclairer les pièces de jeu lorsque le générateur sera tombé en panne (C.F. Timing). Ayez soin de vous procurer des bougeoirs stables que vous placerez en hauteur afin de ne prendre aucun risque. Pour finir, récupérez le scrabble de votre grand-mère, vous en aurez besoin pour jouer la séance de spiritisme (C.F. Timing).

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 19h00 et se termine vers minuit. Si vous organisez la partie dans l'après-midi, respectez simplement l'écart entre les événements.

19H00 - ACCUEIL DES JOUEURS par François le majordome au fur et à mesure de leur arrivée (jouez tout de suite votre personnage). François présente les personnages les uns aux autres à leur entrée dans la pièce de jeu. Engagez la conversation sur la mort du grand homme et annoncez que le secrétaire particulier de BHL donnera tout à l'heure lecture du testament.

19H15 - DISTRIBUTION DE LA PREMIÈRE SÉRIE D'INDICES.

19H30 - LECTURE DU TESTAMENT par Herbert Lamprey, après un petit discours exploré sur la mort du maître.

20H00 - APÉRITIF ET DÎNER, servi par François (qui peut quand même manger avec les invités).

21H00 - PREMIÈRE CRISE MÉDIUMNIQUE de J. Bean. Prévenez-le cinq minutes à l'avance et expliquez-lui qu'il doit s'effondrer avec un air halluciné en criant à plusieurs reprises "BHL m'a tué !". C'est l'esprit de Bouffin qui s'empare de lui. Bean peut à cette occasion vous demander de poser une question à l'esprit.



Ernest Bougrel, Sefaretti et Philippine Piment d'Arverne, une belle brochette !

22H00 - PANNE DU GÉNÉRATEUR. La lumière s'éteint soudainement (disjoncter le circuit électrique de la pièce de jeu). François invite les invités à rester calme et explique que c'est sans doute une panne du générateur. Il revient avec des bougies. Cette panne a pour but d'alourdir encore un peu l'ambiance déjà surchargée il est vrai.

23H00 - SÉANCE DE SPIRITISME. Suggérez discrètement à Cagliostro, à Bean ou à JKS d'organiser une séance de spiritisme. Disposez les lettres du scrabble sur une table et posez un verre à pied au centre. Chaque participant pose son doigt sur le verre en se concentrant et Bean, Cagliostro ou JKS appelle l'esprit qui répond aux questions en déplaçant le verre en direction des lettres du scrabble. Vous vous apercevrez sans doute que les joueurs pousseront discrètement le verre afin de faire dire à l'esprit ce qui les intéresse (à moins qu'un véritable esprit ne se manifeste !). François ne doit pas participer à la séance de spiritisme. N'oubliez pas avant de commencer de prévenir Bean qu'il doit mettre fin à la séance au bout de 10 minutes par une seconde crise.

23H15 - SECONDE CRISE MÉDIUMNIQUE de J.Bean, au cours de la séance de spiritisme. Vous l'aurez prévenu avant la séance. L'esprit de Bouffin s'empare à nouveau du pauvre acteur qui se renverse, secoue la table

en bavant à gros bouillons les yeux révoltés et crie : "BHL est là, je le sens, il est là, parmi nous, vivant, il est là...". Sursaut garanti !

23H45 - DISTRIBUTION DES QUESTIONNAIRES. Distribuez aux joueurs le questionnaire et donnez leur un quart d'heure pour y répondre.

0H00 - FIN DE LA PARTIE. Rallumez les lumières, ramassez les questionnaires et distribuez la feuille de debriefing expliquant le fin mot de l'histoire (ça fait un souvenir). Dépouillez rapidement les réponses au questionnaire et annoncez les résultats. Il n'y a bien sûr aucun lot à gagner, l'essentiel étant de participer.

0H10 - APPLAUDISSEMENTS. Tous les joueurs vous félicitent chaleureusement et applaudissent à tout rompre, les garçons vous serrent la main, les filles vous embrassent dans le cou, tout le monde promet de revenir la prochaine fois, vous êtes le héros du jour. Merci qui ?

Janvier 1995 a été marquée
baisse de l'activité sur les
divers. Alors que le T.D.P.
ne se forme
val de 11
12,6 millions
activité

Feuille de personnage de :

**Benedict
Herbert
Lamprey**

Mégalomane, Cruel, Intelligent.

engagé un comédien (Gérard Bouffin) pour jouer votre rôle en présence de vos invités, et bien sûr pour être abattu par François.

Sous l'identité de Benedict Herbert Lamprey, vous espérez pouvoir être témoin d'un climat d'angoisse et de suspicion générale que vous êtes prêt à attiser si le besoin s'en fait sentir.

Aucun de vos convives ne vous a jamais vu et vous avez toute la nuit devant vous, car les brisants qui entourent l'île rendent toute approche ou tout départ impossible dans l'obscurité.

Lorsque le jour se lèvera vous comptez fuir l'île avec François, laissant les invités se débrouiller avec le cadavre du comédien et la police.

Tout ceci prouvant quand même que l'abus de littérature peut gravement nuire à la santé !

Véritable identité

Baptiste Hartz-Lindberg

Votre rôle

Vous êtes sans doute un grand écrivain, mais vous êtes aussi un assassin psychopathe. Une des clefs de votre succès, mis à part votre indéniable talent, est la façon que vous avez d'allier réalisme et mystère en mettant en scène réellement les événements de vos romans : qu'il s'agisse de meurtres, de messes noires, de complots ésotériques...

Votre dernier projet est sans doute le plus fou, puisque vous avez décidé de " disparaître " après avoir écrit l'histoire de votre propre mort. Vous avez donc invité sept personnes à passer un week-end chez vous, afin qu'elles soient les témoins et éventuellement les suspects de votre " assassinat". Vous avez invité sept personnes qui ont déjà été vos collaborateurs plus ou moins volontaires au cours de l'écriture de vos précédents romans ou des personnes à qui vous en vouliez personnellement ou encore qui seraient susceptibles de vouloir vous tuer.

Avant la soirée, vous avez transféré la plus grande partie de votre fortune dans une banque suisse et vous vous êtes fait faire de faux papiers au nom de Benedict Herbert Lamprey par un faussaire surnommé "le Préfet". Vous avez également

Sa vie, son oeuvre

Héritier d'une fortune bancaire, vous avez senti très jeune votre vocation littéraire. Dans les années soixante, vous vous installez dans la maison de campagne familiale sur l'île des Maudits, au large des côtes bretonnes. Pendant une dizaine d'années, vous vivez dans l'isolement et le travail. Vos réflexions et vos expériences vous amènent à bâtir la théorie du réalisme fantastique : une description réaliste d'événements hors du commun. La révolution de mai soixante-huit vous donne l'occasion de mettre à l'épreuve ces théories. Le roman consacré " aux événements " que vous publiez est unanimement salué par la critique comme un chef d'oeuvre d'intelligence, de compréhension et de lucidité, mais vous fuyez la presse et préférez rester incognito. Pour réaliser vos ambitions, vous avez besoin de beaucoup de discrétion.

Pour votre roman suivant, vous décidez de tuer votre soeur et son mari, afin de connaître intimement la sensation du deuil. Alors que vous passez quelques semaines de vacances dans la maison du jeune couple en Suisse, vous sabotez la direction de leur automobile et tous deux périssent dans l'accident qui s'ensuit. *Noces perdues* le roman qui relate la mort d'un jeune couple et le deuil de la famille des défunts est acclamé par la critique pour son réalisme et sa sensibilité : la méthode est bonne et vous n'en changerez plus. Tuteur de votre neveu(nièce) orphelin(e) (Paul(e)-Marie Armagnac) , vous vous contentez de le(la) placer dans des pensionnats huppés.

Pour écrire *Ténèbres*, vous aviez chargé François(e) de brûler un immeuble dans lequel se réunissait une espèce de secte nommée " Confrérie du Dernier Temple " tuant tous les membres de la secte (Dans la presse à

scandale l'affaire
avait été nommée " le
Massacre de la rue du
Clinquet ").

De roman en roman, vous vous considérez peu à peu comme un génie littéraire du Mal. Il n'y a donc rien de surprenant à ce que vos romans affirment progressivement une dimension ésotérique (métaphysique disent les critiques littéraires) où le thème du Mal devient dominant.

Vous connaissez :

- PAUL(E)-MARIE ARMAGNAC. C'est le fils (la fille) de votre soeur que vous avez assassiné(e). C'est vous qui étiez tuteur de Paul(e)-Marie. Vous lui avez payé les établissements scolaires les plus renommés, vous lui avez offert des vacances dorées, mais vous ne l'avez jamais rencontré, vous ne lui avez même jamais téléphoné. Quand Paul(e)-Marie est accusé de meurtre suite à une bagarre à la sortie d'un bar, vous lui payez les meilleurs avocats. Mais le jour même où Paul(e)-Marie à dix-huit ans, vous le(la) laissez tomber et vous lui rendez la maison de sa mère dont il (elle) est désormais le légitime propriétaire. Mais avant de lui en remettre les clés, vous êtes allé la fouiller. Heureuse idée car vous y avez trouvé le journal de l'ancienne bonne Joséphine, laquelle était au courant de votre culpabilité, sans avoir jamais rien dit (cette preuve est le journal intime de Joséphine, où elle raconte vous avoir vu saboter la voiture).

- J. BEAN. Acteur (actrice) raté et plutôt instable qui clame partout que vous lui avez volé son nom pour écrire les enquêtes de J. Bean. Il(elle) vous a écrit plusieurs lettres dans lesquelles il réclamait des droits sur ces romans et vous menaçait de façon plus ou moins explicite.

- B. CAGLIOSTRO. Cagliostro est la star médiatique de l'ésotérisme " grand public " français. Lors d'un passage à " In-folio " (l'émission " littéraire " du(de la) journaliste P.P. d'Arverne) Cagliostro clama son talent " littéraire et philosophique " et se compara à vous sans complexes. Vous n'avez pas tardé à réagir puisque trois semaines après l'émission vous informiez Cagliostro qu'à moins de faire des excuses publiques et de reconnaître son infériorité, la presse apprendrait les noms de ses nègres, ainsi que son vrai nom (Christian(e) Legrolet) et la nature de ses activités passées (ancien(ne) repris de justice pour vol à l'étalage, escroquerie...).

- FRANÇOIS(E) ESPÉRENDIEU. C'est votre majordome (gouvernante), vous avez une entière confiance en lui (elle). C'est lui qui, sur votre ordre, a flingué le comédien qui tenait votre rôle.

-J.KRISHNA SHAKYAMOUNI. C'est le gourou d'une secte nommée N.E.F.I.L.I.M.. Etant donné votre réputation d'initié Jésus Krishna Shakyamouni accepta de vous révéler plusieurs " secrets " fondamentaux de sa secte comme vous lui aviez demandé. Une fois ces " secrets " en mains, vous n'avez pas hésité à les utiliser dans votre dernier roman Hokma. Vous ne doutez pas qu'il a accepté votre invitation avec l'idée de vous faire payer votre " crime " !

- M. BAR MAÏMONIDE. C'est un(e) antiquaire spécialisée dans l'étrange auquel (à laquelle) vous avez acheté de nombreux objets. François(e) vous a affirmé que Maïmonide était également un(e) magicien(e) de la " Main Noire ". La présence d'un(e) authentique magicien(e) vous a paru une bonne façon de compliquer l'enquête à propos de " votre mort " .

- P. PIMENT D'ARVERNE. Suite à l'émission dans laquelle il (elle) avait reçu B. Cagliostro, vous avez cassé Piment d'Arverne dans les pages de " L'Observateur du Jeudi ". En outre la présence du (de la) journaliste le (la) plus connu(e) de France vous a paru nécessaire.

- G. SEFARETTI. C'est l'actionnaire principal(e) des éditions Gollimard, vous le suspectez d'être également un membre de la mafia Italo-New Yorkaise.

- BOUGREL. C'est un agent littéraire de Gollimard dont vous avez été averti de l'arrivée il y a moins de deux jours. C'est le PDG des éditions qui vous a demandé de l'accueillir parmi vos invités. Un de plus ou un de moins....

Des fausses pistes

Vous avez laissé traîner de nombreux indices un peu partout dans votre maison, sachant que les invités la fouilleraient et espérant ainsi qu'ils s'accusent les uns les autres, certains de ces indices sont des faux que vous avez fabriqués.

Vous avez ainsi glissé dans la poche de Gérard Bouffin un billet accusant la " Main Noire " et Maïmonide.

Juste avant la soirée

Vous vous êtes un peu disputé avec votre double, l'acteur Gérard Bouffin, qui tentait de renégocier son contrat à la hausse. Le ton commençait à monter alors vous lui avez accordé son augmentation. Là où il est...

Au début de la soirée

Vous réunissez tous les invités pour leur faire la lecture du faux testament de B.H.L. Ce testament laisse entendre que Baptiste Hartz-Lindberg s'attendait à mourir, n'hésitez pas à confirmer ce fait " Le Maître était inquiet...Il avait reçu des menaces...etc "

Une bonne soirée en perspective...

Vos objectifs propres sont :

- Ne pas être découvert.
- Organiser la suspicion générale et faire monter la tension entre vos " invités ". Attention quand vous mentez à ne pas vous contredire !

Comment se la Jouer ?

Vous avez un jeu très particulier, puisque vous êtes en quelque sorte la victime et l'assassin !

En jouant B.H.L, vous jouez Baptiste Hartz-Lindberg se faisant passer pour un secrétaire qui n'existe pas : Benedict Herbert Lamprey. Benedict possède de faux papiers à son nom, si jamais on l'interroge sur le fait qu'il a les même

initiales que l'écrivain, Benedict répondra qu'il s'agissait là d'une lubie du " Maître " peut-être même cela avait-il constitué la raison de son embauche.

Benedict prétend ne pas vivre dans l'île, mais y faire de fréquentes incursions.

Toute la difficulté de ce rôle consiste à jouer un salaud qui se fait passer pour un brave type. Ne laissez pas transparaître la vraie personnalité de B.H.L.: l'auteur a l'âme assez machiavélique pour jouer sa macabre comédie à la perfection. Mais ayez toujours en tête que l'auteur est pour le moins une mauvaise nature et que son but au cours de la soirée et de faire monter la tension parmi ses invités et de les pousser à se suspecter mutuellement.

Pour être Benedict Herbert Lamprey, habillez-vous de façon simple, chic et sobre (un costume de tweed gris dans l'absolu, ou quelque chose d'approchant) ou quelque chose du genre B.C.B.G. à la campagne. Munissez-vous d'une malette ou d'une sacoche de cuir pour y ranger le faux testament de Baptiste Hartz-Lindberg.

Adressez-vous aux invités avec une absolue correction, soyez attentifs à ce qu'il vous disent, restez posé et serviable pendant toute la soirée, mais ne perdez aucune occasion lorsqu'un personnage vous fait part de ses soupçons à l'encontre d'un autre : confirmez ceux-ci sans en avoir l'air, montrez vous inquiet...etc.

Réplique typique de B.H.L : " Singulier...tout à fait singulier...réellement singulier... "

" et bien, je ne sais comment le dire, mais... "

En vous faisant passer pour le secrétaire Herbert Lamprey, vous parlez de vous même en disant : " le Maître ". Essayez de prendre un petit accent anglais.

Vous savez en faire des choses !

Contrairement aux autres joueurs, vous n'êtes pas autorisé à fouiller votre propre demeure c'est vous qui avez placé la plupart des indices qu'ils doivent trouver !).

Vos Points Action vont donc vous servir principalement à acheter d'autres joueurs.

Soyez prudent et bonne chance !

Feuille de personnage de

**François(e)
Espérendieu**

Sadique, Sombre, Dévoué

Attention, François(e) est impérativement un personnage non joueur, incarné par un organisateur. Vous devez essayer de faire la part entre ce que vous savez du scénario en tant qu'organisateur et ce que sait François.

Organisateur
Nom

Vous connaissez ;

- B. Cagliostro et M. Bar Maïmonide, tous deux membres de la " Main Noire ". Eux ne peuvent pas vous reconnaître car vous êtes masqué pendant les réunions, et ne prenez la parole que très rarement.

Une bonne soirée en perspective...

Votre principal objectif, en tant qu'organisateur, est de veiller à ce que tous les joueurs s'amuse.

Vos objectifs en tant que personnage sont :

- Aider B.H.L.
- Ne pas être découvert.

Comment se la jouer ?

Vous êtes corrompu au point d'inspirer des sentiments très négatifs aux êtres bons qui viendraient à vous côtoyer. Vous êtes tout à fait conscient de ce fait qui vous procure le plus vif plaisir, un plaisir tel que vous avez parfois du mal à réprimer un sourire effrayant !

Lorsque vous êtes confronté(e) à des situations désagréables (si un joueur fait appel à trop de bons sentiments, de morale...) vous êtes alors pris(e) d'un rire lugubre et dément que vous réprimez très vite avec une froide convenance (hum, hum). Il vous arrive également de vous laisser aller à quelques méchancetés diffamantes, accusations venimeuses, et autres violences orales.

En fait plus la soirée s'avance, et plus vous avez du mal à vous contrôler.

Habillez vous avec ce que vous avez de plus sombre et de plus austère, n'hésitez pas à vous maquiller afin de vous pâler le teint, de vous creuser les joues et de vous cerner les yeux. Raidissez vous une jambe (en vous l'immobilisant avec un bâton dissimulé sous votre pantalon) faites vous " bossu " (par exemple en plaçant une boule de tissus sous votre veste).

Adressez vous à vos interlocuteurs avec la plus extrême et la plus glaciale politesse, tout en les fixant de manière désagréable. Ayez quelque chose de reptilien : une voie sifflante, des dandinements, des tics susceptibles de mettre mal à l'aise ceux qui vous entourent : frottez vous les mains, penchez-la tête sur le coté...

Vos répliques :

- "- Monssssieur ?
- Madmoizzzzzéelle ?
- Laissssssez-moi vous confier quelque chozzze qui me tracasse (avant de répandre de faux bruits)."

Avant de rencontrer B.H.L. alors que ce dernier enquêtait sur les milieux de la prostitution pour son roman F... me fast.

(en 1979) vous gagniez votre vie comme tueur(euse) au service de la pègre parisienne. Au contact de l'écrivain cruel et mégalomane, votre personnalité fut de plus en plus sombre. Les histoires et les fantasmes sadiques de B.H.L. influencèrent violemment votre esprit instable, jusqu'à ce que vous finissiez par le surpasser lui-même en perversité !

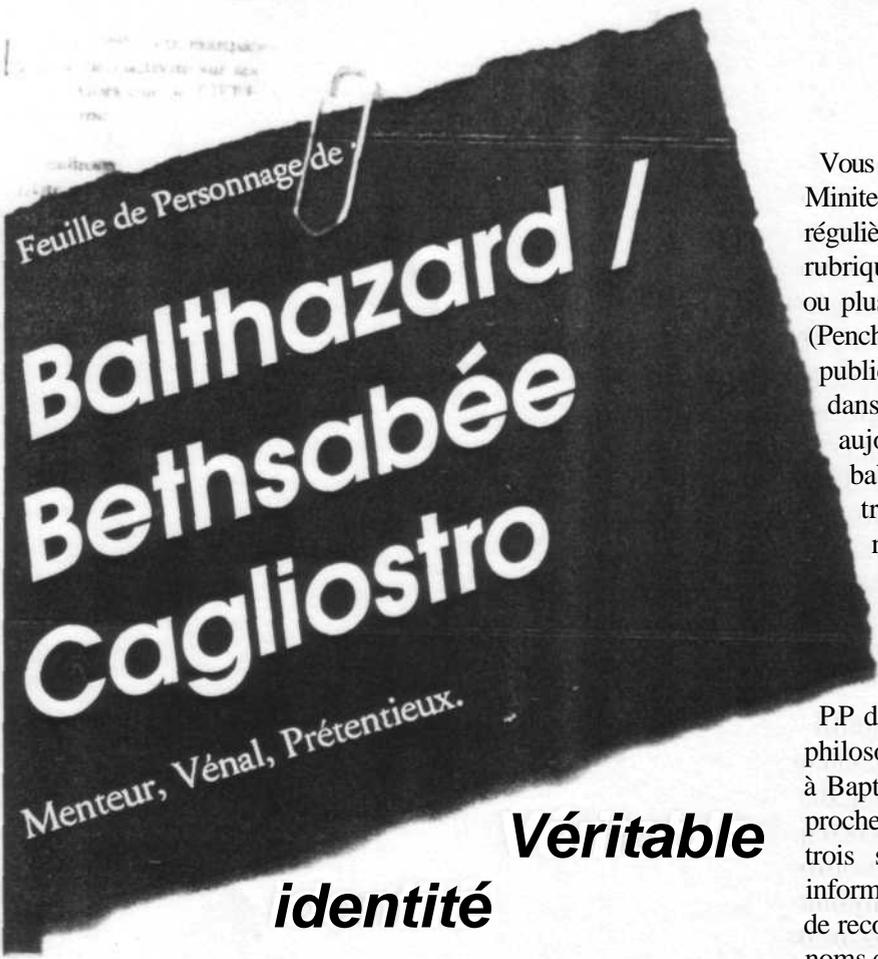
De bras exécuter, vous êtes devenu(e) bientôt l'âme damnée de B.H.L., lui soufflant des idées de crimes, de machinations, de complots...Au cours d'un travail d'investigation dans les milieux hermétiques parisiens dans le cadre du travail préparatoire au roman Ténèbres, vous êtes entré en contact avec l'organisation " la Main Noire " (un regroupement de magiciens noirs, de sorciers et d'adorateurs du démon...). Le groupe vous fut très reconnaissant pour les avoir débarrassé de la " Confrérie du dernier Temple ", une organisation de magiciens blancs dont vous avez éliminé les membres à la demande de B.H.L..

A la suite de ces événements, vous êtes devenu membre de la " Main Noire ", dont vous êtes devenu un des gardiens du " troisième cercle ". L'association se réunit au "No limits".

Le dernier méfait de la " Main Noire " remonte à seulement une semaine, c'est l'infructueuse invocation du démon Atsabane qui pour des raisons inconnues fut un échec.

Juste avant la soirée

C'est vous qui avez abattu Gérard Bouffin (l'acteur qui jouait le rôle de Baptiste Hartz-Lindberg) sur l'ordre de BHL, grâce à vos talents exceptionnels de tireur (vous avez remporté plusieurs concours de tir au pistolet dont les trophées sont exposés dans votre chambre).



Véritable identité

Christian(e) Legrolet

Sa vie, son oeuvre

C'est pendant l'un de vos séjours en prison pour vol que vous avez eu l'idée d'utiliser vos rares talents manuels de pickpocket pour devenir illusionniste. Cette reconversion réussit apparemment parfaitement, car sous le nom de Balthazard (Béthsabée) Cagliostro vous êtes devenu l'un(e) des plus fameux(es) illusionnistes français(e). Vous avez rapidement profité de votre renommée d'illusionniste pour vous lancer dans l'escroquerie en vous faisant passer pour un(e) authentique et puissant(e) magicien(ne). Vous avez commencé par des numéros de voyance très au point : quand quelqu'un venait vous consulter, vous exigiez de lui qu'il reste anonyme afin de lui prouver l'immensité de vos dons, puis vous tentiez de capter ses "Energies fluidiques" (vous en profitez pour lui faire discrètement les poches), ensuite, après quelques secondes de concentration et d'isolement dont vous profitez pour parcourir le contenu du portefeuille de votre client, vous étiez en mesure de faire la démonstration de votre "pouvoir psychique".

Vous avez également développé un serveur Minitel (3615 code Arcanes), vous collaborez régulièrement avec des magazines (vous tenez la rubrique "Savoir" de TéléPlus). Enfin, vous avez écrit, ou plus exactement vous avez fait écrire par des nègres (Penchar et Fernandez, totalement inconnus du grand public), deux livres qui furent publiés par Gollimard, dans la collection "best-sellers": "trois milles ans, aujourd'hui : révélations sur la tradition magique babylonienne" et "Le nouvel Age des éléments : traité de spiritualité élémentale". Bien que n'ayant pas rédigé une seule page de "vos livres", vous ne vous gênez jamais pour crier haut votre génie. Vous ne vous en êtes d'ailleurs pas privé lors de votre dernier passage à *In-folio* (l'émission "littéraire" du(de la) journaliste P.P d'Arverne) pour clamer votre talent "littéraire et philosophique" et pour vous comparer sans complexe à Baptiste Hartz-Lindberg, dont "vous sentez si proche". L'écrivain n'avait pas tardé à réagir puisque trois semaines après l'émission, un courrier vous informait qu'à moins de faire des excuses publiques et de reconnaître votre infériorité, la presse apprendrait les noms de vos nègres, ainsi que le votre et la nature de vos activités passées.

Vous avez donc été des plus surpris en recevant l'invitation de B.H.L. et ce n'est pas sans méfiance que vous vous y êtes rendu...

A force de trop fréquenter les milieux ésotéristes pendant votre travail, vous avez fini par y prendre goût et vous appartenez depuis quelques temps à une organisation secrète de magiciens qui se fait appeler "la Main noire". C'est une association hétéroclite de magiciens noirs, de névropathes et de bourgeois en mal de sensations fortes qui se réunissent au sous-sol d'un club parisien, "le No Limits". Pendant les réunions, les membres sont masqués et censés ne pas se connaître. Chacun parle de ses expériences et livre le fruit de ses recherches en matière de démonologie, de sorcellerie, d'envoûtement, de géomancie et autre cabbale.

Juste avant la soirée

Alors que l'on ramenait le cadavre de B.H.L. dans sa chambre, vous n'avez pas pu vous empêcher de dérober discrètement une petite statuette posée sur un meuble.

MÉDI
n-
ch

Vous reconnaissez :

- P. PIMENT D'ARVERNE, bien sûr, que vous vous empressiez de saluer. Mieux vaut être dans ses bonnes grâces.

- A votre grande surprise, vous reconnaissez M. BAR MAÏMONIDE chez qui vous achetez souvent des petites statuettes, de bagues et divers bijoux. Vous savez que Bar Maïmonide est également membre de la Main Noire car vous avez reconnu son accent sans le moindre doute ! Vous ne lui avez évidemment pas dit que vous l'aviez reconnu(e).

- Vous avez déjà aperçu PAUL(E)-MARIE ARMAGNAC au " No Limits ".

Une bonne soirée en perspective...

Vos objectifs au cours de la soirée sont :

- Vous faire passer pour un(e) grand(e) magicien(ne).
- Trouver des moyens de gagner de l'argent (par exemple en récoltant des informations sur les autres personnages pour les faire chanter !)
- Vous disculper absolument du meurtre de B.H.L. Une accusation serait terrible pour votre carrière.

Comment se la jouer ?

En général, vous avez une forte propension à vous faire mousser et à considérer que les plus gros bobards sont ceux qui marchent le mieux. N'hésitez donc pas à organiser de fausses séances de spiritisme, ou une prise de voyance (" Je vois...Je vois... "), ou tout autre mise en scène pittoresque et sans danger...

Vous avez en outre un faible pour les biens de ce monde, et vous résistez difficilement à une possibilité de gagner facilement de l'argent (pourvu que ce ne soit pas en travaillant honnêtement !). Question vêtement et accessoires, vous n'en ferez jamais trop ! Si vous avez un costume avec un gilet à paillettes, ce serait évidemment parfait. Sinon, tout ce qui sera à la fois voyant,

cliquant mais d'un goût douteux sera très bien. Garçon ou fille, couvrez-vous de bijoux (Ankhs, croix magnétisées, pierres " magiques " montées en bagues, pendentifs ..etc.). Munissez-vous d'un Tarot divinatoire (et si possible apprenez rapidement à vous en servir), de tables zodiacales, d'un pendule, et même d'une boule de verre si vous en possédez une.

Vos répliques :

Tout ce qui contient des mots compliqués vaguement ésotériques, et si possible hors de propos.

" - Les fluides psychiques de votre double extatique sont très nets...très lisibles...Je les sens...Je les vois...

- Je perçois une vibration énergétique émanant des karmas positifs tout à fait significative... "

Vous savez en faire des choses !

Toutes les actions décrites ci-dessous sont simulées par les organisateur en cours de partie. Le fonctionnement en est décrit dans le texte " Qu'est-ce qu'une soirée enquête ". Avant de faire l'une de ces Actions, vous devez obligatoirement prévenir un des organisateurs de la Soirée Enquête qui vous autorisera ou non à réaliser cette action et vous indiquera la marche à suivre.

- FOUILLER UNE PIÈCE 1 ou 2 points selon les pièces

- CROCHETER UNE SERRURE : 1 Point Action. Cette action est toujours liée à la fouille d'une pièce, elle vous permet de fouiller une pièce dont la porte était verrouillée.

- TÉLÉPHONER à Nadia Elatrache, votre directrice de collection chez Gollimard. 2 points.

- FAIRE LES POCHEs de quelqu'un (2 Points). Vous devez prévenir un des organisateurs de votre désir de faire les poches d'un autre joueur. Puis, sous la surveillance discrète de l'organisateur, engagez une conversation avec votre victime, en étant assez proche de lui pour que le vol soit plausible. Retournez ensuite voir l'organisateur qui vous remettra le contenu des poches de la victime si il estime que le vol a été possible, c'est à ce moment que vous paierez deux Points Action. Attention : remettre en place le fruit de votre larcin vous coûtera 2 nouveaux points !

Feuille de Personnage de :

**Paul(e)-Marie
Armagnac**

Débauché, Rancunier, Vénal

Sa vie, son oeuvre

Vous êtes un mauvais garçon (une mauvaise fille) !

Il est vrai que vous avez quelques excuses : votre mère, la soeur de Baptiste Hartz-Lindberg, et votre père, son beau frère, sont morts dans un accident de voiture alors que vous étiez tout(e) petit(e). Votre oncle, l'écrivain B.H.L. est devenu votre tuteur. Vous ne l'avez jamais vu, ni entendu au téléphone, mais il vous a payé les meilleurs collèges privés en Suisse, vous a alloué en argent de poche des sommes extravagantes, vous a envoyé en vacances dans les clubs les plus sélects...C'est cet argent facile qui à fait de vous ce que vous êtes : une crapule sans morale, sans scrupules et sans idéaux, pourrie de vices (sexe, Jeu, Drogue...).

A seize ans, vous avez même été mêlé(e) à une sordide affaire de bagarre qui fit un mort à la sortie d'une boîte de nuit. Vous avez été disculpé(e) in extremis grâce à l'intervention de votre oncle qui vous paya les meilleurs avocats. Ils obtinrent pour vous le bénéfice de la légitime défense et l'affaire fut classée en non-lieu. Depuis vous êtes devenu(e) un des dealer attirés de la Jet Society, ce qui arrondit des fins de mois qui ne sont pas vraiment difficiles.

Il y a un peu plus de deux ans, vous avez eu dix-huit ans. C'est alors qu'après vous avoir pourri(e) jusqu'à la moelle, B.H.L. vous annonça par une lettre des plus laconiques que vous ne recevriez plus le moindre

centime venant de lui. Par la même lettre, B.H.L. vous remettait les clefs de la maison de vos parents dont vous étiez désormais le propriétaire. Vous étiez fou de rage, mais il a bien fallu apprendre à vivre sans la manne de votre oncle et votre juteux trafic de drogues vous y a bien aidé.

C'est alors que vous passiez l'été dans votre nouvelle propriété que l'une des voisines, vous raconta que la vieille bonne Joséphine clamait partout que B.H.L. avait tué sa soeur en sabotant la voiture de cette dernière, elle prétendait l'avoir vu faire et avoir tout raconté dans son journal intime...

Malheureusement vous n'avez pu retrouver ce maudit journal nulle part ! Votre oncle l'a probablement récupéré d'une façon ou d'une autre.

Vous auriez préféré ne jamais mettre le pied sur l'île des maudits, mais vous n'avez guère le choix en ce moment : il y a six mois une descente de police a saisi un important stock de " marchandises " (de la cocaïne en provenance de l'Europe Orientale). Vous avez donc des dettes importantes et vous êtes pratiquement à sec. En retrouvant le fameux journal de Joséphine, vous pensiez pouvoir le négocier pour une forte somme d'argent en faisant chanter votre oncle ! Maintenant qu'il est mort, vous avez toutes vos chances d'hériter de sa fortune, estimée à plus de 15 millions de francs. Mais le journal n'a pas perdu pour autant de son importance : il fournit la preuve que BHL est l'assassin de vos parents et si la presse venait à l'apprendre, cela salirait terriblement la mémoire du "grand homme". Une information pareille vous rapportera non seulement un bon pactole mais surtout le plaisir que procure la vengeance.

Juste avant la soirée

Vous avez commencé à fouiller discrètement la maison afin de trouver le journal de Joséphine, sans résultat.

Vous connaissez :

- Le(la) journaliste vedette P.PIMENT D'ARVERNE qui a fréquenté comme vous le " No Limits ", un club parisien très privé dont les membres fortunés apprécient les plaisirs illicites.

- M. BAR MAÏMONIDE que vous avez également croisé au " No Limits " : c'était un(e) client(e) assez atypique pour que vous l'ayez remarqué.

- G. SEFARETTI actionnaire principal(e) de la maison Gollimard, mais aussi un cadre de la mafia française et l'un de vos pourvoyeurs en drogue. Vous lui devez d'ailleurs la somme de deux cent mille francs.

- L'acteur(l'actrice) J.BEAN qui ne tourne plus que dans des navets depuis qu'il(elle) a eu des démêlés avec la justice...

Une bonne soirée en perspective :

Vos objectifs au cours de la soirée sont :

- Trouver la preuve de la culpabilité de votre oncle dans l'accident de vos parents et vous en servir pour gagner de l'argent (en la vendant à la presse) et salir sa mémoire.

- Arranger vos affaires avec G. Sefaretti.

- Hériter du magot.

Comment se la jouer ?

Vous n'aviez aucune sympathie pour votre oncle, et vous ne le cachez sûrement pas.

Vous devez avant tout être antipathique et insupportable, vous avez un avis sur tout et vous ne le gardez pas pour vous. Vous avez du mal à cacher adroitement votre mépris pour tous ceux qui ne vous

ressemblent pas. La fréquentation assidue des milieux branchés vous a habitué à un rire forcé qui glacerait à coup sûr le sang de tout individu normal (mais vous ne fréquentez pas les " boeufs ").

Question vêtements, vous avez le choix entre de nombreuses options, pourvu que ce soit frime. Vêtements moulants et fluos, blousons technos, fond de teint à mort : ce serait l'idéal.

Vos répliques :

- Ouah délire ! Tain c'est Supeeeer !

- Ooh les boeueueeufs!.

Vous savez en faire des choses !

Toutes les actions décrites ci-dessous sont simulées par les organisateur en cours de partie. Le fonctionnement en est décrit dans le texte " Qu'est-ce qu'une soirée enquête ".

- Téléphoner à Bob Marouani, le patron du " No Limits ". 2 Points Action pour l'interroger sur une personne ou sur un fait.

- Fouiller une pièce 1 ou 2 Points selon les pièces.

Vos accessoires :

Deux doses de "Cocaïne".

ATTENTION : N'utilisez pas de médicaments (ou à plus fortes raisons de véritables stupéfiants) pour simuler la drogue ! Utilisez du sucre glace, ou un bonbon de type poudre acidulée.

Feuille
Personnage de :

Philémon - Piment
Philippine
d'Arverne /
Atsabane

Possédé, Perfide, Médisant.

Sa vie, son oeuvre

Vous êtes le présentateur vedette du Journal Télévisé de France-Télévision 1 et de l'émission littéraire " In Folio ". Depuis une semaine, vous êtes également et surtout Atsabane, démon mineur de la médisance et lieutenant de Bélial, démon de la Perfidie !

Vous vous ennuyiez dans la longue souffrance des enfers quand, il y a une semaine, vous avez soudain été convoqué dans le monde des humains par des magiciens imprudents et maladroits, vous êtes parvenu à échapper à l'emprise du magicien sans être renvoyé aux enfers pour autant. Vous avez même à trouvé une âme prête à vous accueillir et vous vous êtes retrouvé alors face au prompteur du vingt-heures de France-Télévision 1. La chose ne s'est d'ailleurs pas faite sans mal et les techniciens furent contraints d'interrompre le journal pour vous laisser le temps de reprendre vos esprits.

Cela faisait au moins trois mille ans que vous n'étiez pas venu(e) sur terre, et vous avez été particulièrement heureux de vous retrouver à nouveau dans le corps d'un être humain (une des plus efficaces machines à pécher !). Votre mot d'ordre tant que vous serez parmi les hommes est simple : jouissance mais discrétion. La discrétion est fondamentale quand on est un démon sur terre car de nombreux ennemis vous guettent. Des magiciens maléfiques qui ne cherchent qu'à vous

réduire en esclavage et à vous enfermer dans une bouteille ou une lampe, ce qui est à peine plus confortable que l'enfer, la chose eut lieu il y a encore cinq jours : un magicien quelconque a essayé de vous sortir de votre enveloppe charnelle pour exiger de vous on ne sait quels services. Puis il y a tous les curés, rabbins et autres talebs qui n'ont de cesse de vous débusquer pour vous renvoyer là-bas. Par conséquent, vous continuez à vivre comme P. Piment d'Arverne et à exercer le beau métier de journaliste, métier idéal pour un démon de la diffamation car vous prenez un immense plaisir à répandre des informations déformées et erronées, à distiller le doute et la mécréance. C'est dans le cadre de cette façade que vous avez accepté l'invitation de B.H.L.

Mais, vous avez parfois du mal à contenir vos pulsions démoniaques (ainsi vous avez à moitié dévoré une des prostituées du club " No Limits ", un club parisien très privé dont les membres fortunés apprécient les plaisirs illicites). Heureusement la direction de ce club qui apprécie particulièrement la discrétion vous a offert de régler à l'amiable cette triste histoire.

L'affrontement en vous de P. Piment d'Arverne n'a pas duré très longtemps : le(la) journaliste n'a pu résister au démon. Mais, il arrive que Piment d'Arverne tente à nouveau d'expulser l'intrus. Quand cela se produit, le(la) journaliste se tait soudain, devient rouge et respire bruyamment...Cela ne dure en général que quelques instants.

Vous ne reconnaissez personne, même si beaucoup de gens semblent vous reconnaître !

Une bonne soirée en perspective...

Vos objectifs sont:

- Vous disculper absolument. Etre mêlé au meurtre de BHL nuirait terriblement à votre carrière.
- Répandre un maximum de calomnies et de mensonges !
- Dissimuler votre vraie nature. Vous êtes journaliste.

Comment se la jouer ?

Votre apparence (celle de P Piment d'Arvene) est assez anodine (inspirez-vous des vrais présentateurs) : Veste de couleur, chemise et cravate si vous êtes un garçon. Si vous êtes une fille, vous pouvez adopter une tenue plus sophistiquée (une robe de soirée, une tenue chic) et SURTOUT un carré Hermès (très belles imitations chez Tati).

La difficulté tient pour vous dans l'interprétation d'un être démoniaque, absolument mauvais, mais qui ne peut se permettre de dévoiler un seul instant sa véritable personnalité. Une des solutions consisterait en une alternance de comportements grossiers (vous ne pensez qu'à manger, boire...etc.) et de moments pendant lesquels vous assurez votre façade.

N'oubliez pas que vous êtes un démon de la diffamation, lieutenant de Bélial, démon de la Perfidie. N'hésitez donc pas à répandre les pires ragots et médisances à propos des autres convives, si quelqu'un vous fait part de soupçons, confirmez-les et étayez-les de mensonges...

La perspective de trouver une personne susceptible de l'aider à chasser Atsabane (envoûteur, puissant magicien, exorciste...) poussera l'âme de P.Piment d'Arverne à chercher à se manifester, ce qui entraînera probablement une crise du genre de celle décrite ci-dessus.

Votre réplique (en tant que P.Piment d'Arverne):

- Mesdames et Messieurs Bonsoir...
- Diable ! (En exclamation).

Vous savez en faire des choses !

Ces actions nécessitent le recours à un organisateur.

- FOUILLER UNE PIÈCE 1 ou 2 points selon les pièces (Il s'agit des pièces de la Maison de B.H.L. dont l'existence est ainsi simulée. Un seul joueur à la fois peut fouiller une pièce de la maison).

- VOUS POUVEZ ÉGALEMENT ENVOÛTER une personne de votre choix. (2 points). Celle-ci se mettra à répandre une information dont elle aura la connaissance soudaine et un grand désir de la partager. Cette information doit être fausse et nuire à quelqu'un, sinon l'envoûtement ne marche pas. L'envoûtement durera jusqu'à ce que la victime ait communiqué son information à tous les convives (mis à part celui qui est la cible du mensonge). Pour lancer cet envoûtement, vous devez prévenir un des organisateurs, puis vous devez dérober quelque chose qui appartient à votre victime. Une fois cet objet remis à l'organisateur, ce dernier se chargera de transmettre à votre victime le mensonge que vous souhaitez répandre sans préciser bien sur que vous êtes à l'origine de la médisance.

Feuille de Personnage de :

Giulio / Giulia
Sefaretti

Superstitieux, Rusé, Séducteur

Sa vie, son oeuvre

Sous les apparences somme toute bien banales de l'actionnaire principal(e) des éditions Gollimard (un homme(une femme) d'affaire, tendance sourire aux lèvres et be-bop à la main), vous êtes le(la) correspondant(e) parisien de la mafia Italo New-Yorkaise. En ce qui concerne cette activité occulte, vous n'êtes certainement pas du genre à vous salir les mains car vous tenez particulièrement à la façade de respectabilité que vous offre le statut d'actionnaire principale d'une des plus grandes maisons d'édition françaises. Vous êtes un(e) habitué(e) des réceptions mondaines et vous avez même reçu la médaille de chevalier des Arts et Lettres pour votre action en faveur de la littérature française.

Votre rôle de correspondant de la mafia consiste principalement dans l'organisation du trafic de stupéfiants, d'ailleurs vous avez sur vous une capsule contenant une nouvelle drogue synthétique dont vous ignorez les effets précis...

Votre " métier " est dangereux et mener une double vie est toujours difficile, heureusement vous avez toujours sur vous une médaille de la " Santa Madona " que vous a offert votre mère. Et puis, vous ne vous risquez jamais à prendre une grave décision sans consulter votre astrologue et votre voyant, car on est jamais trop prudent...

Le contrat d'édition de B.H.L. devait arriver à expiration dans un mois et Baptiste Hartz-Lindberg vous avait averti par courrier qu'il ne souhaitait pas renouveler son contrat ! Il y eut un vif échange de courrier entre vous et l'écrivain (et vos écrits ont peut-être un peu dépassé votre pensée). L'invitation de B.H.L. que vous n'aviez jamais rencontré, vous a agréablement surpris car vous étiez sûr que c'était dans le but d'établir un nouveau contrat que l'écrivain vous avait invité.

Vous reconnaissez :

- Ce(tte) salop(e) de BOUGREL ! Un flic des stupés, c'est lui (elle) qui a fait tomber votre cousin André surnommé " le sicilien " !

- Le (la)journaliste P.PIMENT D'ARVERNE, vous l'avez rencontré(e) à plusieurs occasions, lors de cocktails mondains ou de garden-parties huppées...

Il y a environ six jours, alors que vous discutiez " Business " avec le directeur du " No Limits ", un club parisien très privé dont les membres fortunés apprécient les plaisirs illicites, vous aviez été amusé de reconnaître le(la) journaliste sur l'un des écrans de surveillance installés dans le bureau du directeur.

- PAUL(E)-MARIE ARMAGNAC. Une petite rature qui deale de la coke dans les milieux branchés de la capitale. Il (elle) vous doit deux cent mille balles !!!

- J. BEAN, cet(te) acteur(trice) minable qui se fait passer pour l'un des personnages de B.H.L. !

- B. CAGLIOSTRO, le(la) célèbre mage dont les ouvrages ont également été publiés dans la collection " Best-Sellers " des Editions Gollimard. Il s'agissait de " Le Nouvel Age des éléments : traité de spiritualité élémentaire " et " Trois mille ans aujourd'hui : Révélation sur la tradition magique Babylonienne ", deux ouvrages absolument passionnants et faisant montre de beaucoup de sagesse. Vous êtes enchanté à l'idée de rencontrer un(e) magicien (ne) de la stature de Cagliostro...

- Et...la gueule du MAJORDOME (de la gouvernante) ne vous est pas inconnue...

Une bonne soirée en perspective...

Vos objectifs sont :

- Casser les pieds de Bougrel (c'est dit poliment).
- Négocier un contrat avec l'ayant droit de Baptiste Hartz-Lindberg.
- Dissimuler vos activités mafieuses et vous disculper absolument du meurtre de B.H.L.

Comment se la jouer ?

Il va de soi qu'au cours de la soirée vous devez, tant que faire se peut, demeurer au yeux de tous l'honorable actionnaire principal(e) des Editions Gollimard. Cette position sociale fort enviable est d'ailleurs, avec votre physique avantageux, votre atout principal en ce qui concerne l'une de vos activités préférées : séduire les individus du sexe opposé, si vous êtes un garçon, soyez séducteur, et séduisante si vous êtes une fille (il serait dommage de dormir seul : les nuits sont fraîches au large de la Bretagne!). S'il n'y a pas de joueur du sexe opposé, vous êtes autorisé à vous plaindre auprès des organisateurs dès la fin de cette Soirée Enquête (une alternative possible reste de devenir homosexuel (le) le temps d'une soirée).

Si vous êtes un garçon, portez un costard. Quelle que soit sa couleur, prenez le plus chic que vous possédez. Apprenez que tout se jouera dans le choix de la cravate : celle-ci sera en soie, à motifs et colorée, débrouillez-vous ! Munissez-vous de lunettes de soleil (même si vous êtes sensé passer un week-end hivernal en Bretagne). Gominez-vous les cheveux (si vous êtes un garçon et que vous les portez longs, faites vous une queue ou même un chignon afin que personne ne suspecte l'amateur de trash métal que vous êtes en réalité !). Si vous pensez pouvoir tenir toute la soirée, prenez un léger accent italien (mais très léger: play-boy, pas ridicule). Planquez votre gun sous votre veste (j'ai vu des maffiosis faire ça dans un film, je n'en garantis pas l'authenticité).

Si vous êtes une fille, jouez-la femme fatale, créature envoûtante et presque mystérieuse : fume-cigarette, regard de velours, teint pâle et lèvres de sang, tailleur noir et suggestif (je n'ose vous conseiller pour le choix

de vos sous-vêtements, mais faites ça bien). Enfin, je n'en écrirais pas plus, ce serait inutile : soyez chic et sexy !

Vos répliques :

- C'est oune Merrveille ! ou C'est oune Catastrophe !
- Santa Madona !
- Ma c'est un crime d'être si belle !(garçon)
- Est-ce un crime d'être belle ? (fille)

Vous savez en faire des choses !

Ces actions nécessitent le recours à un organisateur.

- **FOUILLER UNE PIÈCE** 1 ou 2 points selon les pièces.

- **TÉLÉPHONER** à Bob Marouani, le patron du " No Limits ". 2 Points pour l'interroger sur une personne ou sur un fait.

- **TÉLÉPHONER** à Max, dit " le cerveau ", un de vos " collègues " qui a établi un fichier informatisé de la pègre et de la police françaises à faire baver n'importe quel flic. 2 Points pour l'interroger sur une personne ou sur un fait.

- **TÉLÉPHONER** à Nadia Elatrache, une responsable des Editions Gollimard qui connaît beaucoup de gens dans les milieux littéraires. 2 points.

Vos accessoires :

- Un gun.

- Une sachet de drogue aux effets inconnus. Vous devez parvenir à glisser la " drogue " dans le verre de votre " victime " après en avoir averti l'un des organisateurs.

C'est à vous de ramener ces accessoires. ATTENTION : Pour simuler la drogue n'utilisez pas de médicaments (ou à plus fortes raisons de véritables stupéfiants) ! Utilisez du sucre glace, ou un bonbon de type poudre acidulée.

Feuille de personnage de

**Moshe /
Myriam Bar
Maïmonide**

Aimable, Humble, Curieux

Sa vie, son oeuvre

Vous tenez une petite boutique d'antiquités spécialisée dans les objets religieux, magiques et ésotériques, quelque part dans une petite cour du Marais. Le célèbre écrivain B.H.L. est l'un de vos bons clients, même si vous ne l'avez jamais rencontré. Régulièrement, vous lui envoyez des photos et des descriptions très précises des objets susceptibles d'intéresser l'auteur. Si B.H.L. est intéressé par un objet, il vous le réserve par courrier et envoie François(e) le chercher à Paris. Sa dernière acquisition chez vous remonte au mois de mai dernier, où après une longue correspondance B.H.L. vous a acheté un tableau de Magnus VanDemudleer : " Le miroir "(une nature morte hollandaise à la symbolique très complexe).

Vous êtes surtout un(e) Kabbaliste émérite. Il y a quelques années vous étiez membre de la " confrérie du dernier Temple ", un groupement de mages blancs chrétiens et juifs en lutte contre les menées du malin. Il y a dix ans., tous les autres membres de la " confrérie du dernier Temple " périrent dans l'incendie de l'immeuble de la rue du Clinquet où ils étaient réunis. Vous avez rapidement suspecté la " Main Noire " (un regroupement hétéroclite de magiciens noirs plus ou moins sérieux) qui avait menacé les frères du " dernier Temple " à plusieurs reprises. Il y a trois ans que vous vous êtes introduit dans la " Main Noire " que vous espérez pouvoir détruire d'une manière ou d'une autre. C'est alors que grâce à vos pouvoirs vous avez appris que François(e), le majordome de Baptiste Hartz-

Lindberg était l'un des dignitaires de la secte ! Bien sûr, vous avez continué à vendre des objets d'art à l'écrivain dont, lisant les oeuvres, vous avez réalisé qu'il avait raconté le " massacre de la rue du Clinquet " dans un roman nommé Ténèbres. C'est à ce moment là que vous avez soupçonné B.H.L. d'être le " grand Maître " de la " Main Noire ".

En acceptant l'invitation, vous avez saisi la chance de mettre fin à la " Main Noire ", mais vous devez vous méfier : tout cela cache peut-être un piège.

Vous reconnaissez :

- FRANÇOIS(E) le majordome (la gouvernante) de B.H.L.

- B. Cagliostro. Ce(tte) magicien(ne) de pacotille adhère à la " Main Noire ", probablement pour se donner l'impression d'avoir de réels pouvoirs.

Vous l'avez reconnu en dépit des masques portés pendant les réunions, car c'est un(e) de vos client(e)s et sa façon de parler est tout à fait reconnaissable.

- PAUL(E)-MARIE ARMAGNAC. Vous ne connaissez pas personnellement cette jeune personne, mais vous l'avez plusieurs fois aperçu au " No Limits ", un club privé au sous sol duquel se réunit parfois la " Main Noire ".

Juste avant la soirée

En arrivant sur l'île des Maudits, vous avez senti une désagréable sensation, comme la présence du mal.

Une bonne soirée en perspective...

Vos objectifs au cours du Week-end:

- Prouver que B.H.L. était le Maître de la Main Noire.

- Obtenir des informations sur la " Main Noire ".

Comment se la jouer ?

Vous êtes une vieille personne qui ne se préoccupe pas tellement des apparences, et qui a par conséquent l'air un peu négligé...

Tout d'abord, vieillissez-vous si vous le pouvez (en vous dessinant des rides au crayon à maquiller, en vous poudrant afin d'apparaître pâle, en vous blanchissant les cheveux avec une craie à maquiller grasse). Munissez-vous d'une canne. Portez des lunettes (à monture d'acier si possible).

Portez des vêtements hors mode: un vieux costume, un vieux tailleur froissé, déformé et poussiéreux (utilisez du talc). Emmitoufflez-vous dans une longue écharpe, portez des mitaines...

Vous êtes israélite, aussi essayez de respecter un minimum le Kashirout (règles alimentaires juives) au cours de la Soirée (par exemple repoussez une assiette de charcuterie avec un air horrifié), si vous êtes un garçon, couvrez vous la tête avec un petit chapeau mou ou une kipa. Si vous le désirez, vous pouvez parler avec un léger accent étranger (un petit accent yiddish ou juif pied-noir si vous savez le faire, ou alors un léger accent germanique...).

Vous savez en faire des choses !

Pour accomplir ces actions, vous devez vous rapprocher d'un organisateur qui vous indiquera la marche à suivre.

-**FOUILLER UNE PIÈCE** 1 ou 2 Points Action selon les pièces.

- Vous pouvez également utiliser deux **FORMULES KABBALISTIQUES**

Il vous faut d'abord prévenir un des organisateurs de la Soirée Enquête et répondre en sa présence aux exigences de la formule magique :

- Vous pouvez **CONNAÎTRE LA NATURE D'UNE PERSONNE**. (2 points)

Il faut alors que la personne porte quelques instants sur elle un papier sur lequel est copié cette formule : "Sicy Cuma Cucuma Ucuma Cuma Uma Maa"

L'Organisateur vous révélera qu'elle est la nature de cette personne (les trois traits de caractère indiqués sur la feuille de personnage).

- Vous pouvez **INVOQUER/RÉVOQUER UN DÉMON** (10 points)

Il vous faut tracer un pentacle, réciter les psaumes de David à voix basse (ce qui vous permettra de faire semblant de les réciter), puis déclamer les formules de contrôle pendant que des assistants tournent autour du pentacle en répandant de l'encens (tous les aides peuvent contribuer à payer le coût en Points Action d'une telle cérémonie).

Formules de contrôle :

" Osanna ! Osanna ! Adonai Elohim Zébaoth!

Je te convoque/révoque (nom de l'esprit) au nom du très Saint Béni, père suprême, créateur du ciel, de la terre, des quatres éléments, des esprits, des hommes et des bêtes. Réponds, car c'est par ton nom que je t'ai appelé et c'est par lui que tu m'obéis. "

Feuille de Personnage de :

Jésus / Jezraëlle

**Krishna
Shakyamouni**

Illuminé, Mégalomane, Charismatique

Véritable identité

Eddy / Jennifer Vankikeelborde.

Sa vie, son oeuvre

Vous êtes le(la) Guide Infiniment Bon(ne) de la secte des " Nouveaux Enfants Fidèles à l'Immense et Lumineuse Inspiration de Miséricorde ".

La croyance des N.E.F.I.L.I.M est " simple " : les Eternels Esprits de la Lumière furent chassés de l'Eden par les Eternels Esprits des Ténèbres et leur maître Adonaï, ils s'exilèrent donc dans la matière, où ils créèrent l'homme afin d'habiter son corps. Mais Adonaï dévia les humains et les força à adorer des divinités à son image, plongeant les Eternels Esprits de la Lumière dans une Torpeur profonde. Les N.E.F.I.L.I.M tentent donc de sonder leur âme pour trouver un Esprit et le réveiller. Il faut pour cela maîtriser la matière au fond de laquelle sommeille l'Esprit. C'est dans ce but que vous recommandez à vos disciples l'abstinence et l'abandon de leurs biens terrestres (au profit des N.E.F.I.L.I.M cela va de soi). Certains de vos disciples (les beaux spécimens de l'autre sexe) ont par contre besoin d'explorer le spectre des sensations corporelles afin de mieux s'en libérer, et vous vous faites un devoir de guider ces brebis sur le chemin de la lumière.

Vous n'êtes pas seulement un(e) gourou à moitié fou(folle), vous vous intéressez à tous les phénomènes hermétiques. Ainsi vous avez des talents pour l'hypnose, et ceci vous aide à " guider vos brebis ".

Vous vous êtes également livré à de nombreuses expériences magiques, dont la dernière en date s'est plutôt mal passée. Il y a seulement cinq jours, au cours d'une expérience, vous avez tenté d'entrer en contact avec le démon Atsabane, lieutenant de Béliel. Mais l'invocation a mal tourné, il vous a semblé que le démon était déjà incarné dans notre monde et qu'il ne souhaitait sûrement pas répondre à cette cérémonie d'invocation.

Protégé par un puissant pentacle vous avez pu rompre le contact sans dommages, mais cela vous a dissuadé de recommencer ce genre d'exercice.

Il y a un an, B.H.L. vous a demandé des renseignements à propos de la doctrine des N.E.F.I.L.I.M. Vous aviez beaucoup d'estime pour l'auteur dont les connaissances hermétiques semblaient évidentes à la lecture de ses oeuvres et vous lui avez fourni les textes sacrés N.E.F.I.L.I.M. qu'il vous demandait en lui précisant néanmoins que les " secrets " que vous lui confiez ne devaient être divulgués sous aucun prétexte, ce à quoi il consentit. C'est à la sortie d'Hokma que vous avez réalisé que B.H.L. vous avait trahi, des paragraphes entiers du livre était copiés sur la doctrine secrète N.E.F.I.L.I.M.

Persuadé(e) que B.H.L. ne pouvait qu'être un Eternel Esprit de Ténèbres, vous avez parcouru ses oeuvres et particulièrement le roman Ténèbres afin de confirmer vos soupçons. Dans ce roman est raconté le massacre d'un groupe d'hermétistes, vous avez rapproché ce passage du massacre de la " Confrérie du Dernier Temple ". Ce massacre qui eut lieu effectivement avait été appelé par la presse " massacre de la rue du Clinquet ", vous vous en souvenez car vous aviez été lié(e) à l'un des membres de la Confrérie : Xavier Losteros.

Juste avant la soirée

C'est afin de tuer cet Eternel Esprit des Ténèbres que vous avez accepté l'invitation, vous espériez tuer son enveloppe corporelle (B.H.L.) puis marquer le corps du signe des N.E.F.I.L.I.M (deux cercles entrecroisés) avec un poignard rituel car c'est le seul moyen pour supprimer un Esprit.

Mais il semblerait que quelqu'un vous ait devancé ce qui ne vous a pas empêché de marquer effectivement le cadavre de B.H.L. une fois que celui-ci a été ramené dans sa chambre.

Vous connaissez :

-L'acteur (l'actrice) J.BEAN. Il y a quelques semaines [vous avez rencontré cette personne fragile que vous avez hypnotisée dans le but de la " convertir " et d'en faire un élément de votre secte. Au cours de la séance vous avez eu la sensation que J. Bean était un(e) puissant(e) médium.

Une bonne soirée en perspective...

Vos objectifs propres sont :

- Convertir le plus grand nombre de personnes à la doctrine des N.E.F.I.L.I.M
- Apparaître respectable.
- Vous disculper absolument, le fait de tremper dans une affaire de meurtre ne pourrait que nuire à votre réputation.

Comment se la jouer ?

Allez y à fond dans le look gourou : n'importe quoi, pourvu que ce soit louche ! Par exemple, vous pouvez porter une robe plutôt qu'un costume, avec des couleurs vives (des tons jaunes, oranges, safranés), portez de nombreux colliers ou toute autre sorte de colifichets, dessinez vous un symbole quelconque sur le front.

Ayez l'air posé(e), vénérable, grave et puissant(e), mais tentez aussi d'inspirer la confiance, souriez d'un air intelligent et bon. Fermez les yeux lorsque quelqu'un vous adresse la parole, inventez un geste de salut particulier (les deux mains jointes au-dessus de la tête, par exemple). Adressez-vous à vos interlocuteurs en les appelant " mon fils ", " ma fille ", ou " mon frère ", " ma soeur ". Chantez des psaumes en langues inconnues.

Vos répliques :

- " mon fils, vous errez dans les ténèbres
- Ne vous laissez pas tromper par de fausses lumières.
- Que la lumière soit en vous.. "

Vous savez en faire des choses !

- FOUILLER UNE PIÈCE, 1 ou 2 Points Action selon les pièces

- INTERROGER quelqu'un sous hypnose .

Il vous faut d'abord prévenir un des organisateurs de la Soirée Enquête, puis vous devez vous isoler avec la personne que vous souhaitez hypnotiser (en présence seulement de l'organisateur) et l'amener à fixer (ou même à examiner) un pendentif spécial. Si vous y parvenez (à vous d'être persuasif), considérez que la personne est sous hypnose. Vous pouvez alors l'interroger (posez vos questions à l'organisateur quelques minutes après la fin de la séance, ainsi le joueur hypnotisé ignorera l'étendue de vos talents).

Vous pouvez poser trois types de questions :

- Quel est ton véritable nom ?(1 point).
- Quel est le plus grand crime que tu aies commis ? (2 points)

- N'importe quelle question à laquelle la personne interrogée peut répondre par oui ou non. (3 points).

Quand vous mettez fin à la transe hypnotique de la personne interrogée, celle-ci ne se souviendra pas de l'interrogatoire particulier que vous lui avez fait subir.

Vos accessoires :

- Un bijou " magique " qui facilite l'hypnose. Choisissez n'importe quel colifichet à connotation ésotérique (un pendule, une ankh, une médaille un peu particulière, une " main de Fatima "...). Fixer le bijoux pendant quelques instants plonge dans une profonde hypnose.

- Un sachet de drogue dont l'effet est de diminuer la résistance à l'hypnose (le coût de chaque question est diminué d'un point). Vous devez parvenir à glisser la " drogue " dans le verre de votre " victime " après en avoir averti l'un des organisateurs.

ATTENTION : N'utilisez pas de médicaments (ou à plus fortes raisons de véritables stupéfiants) pour simuler la drogue ! Utilisez du sucre glace, ou un bonbon de type poudre acidulée.

Feuille de Personnage de :

**Jimmy /
Jannet Bean**

Mythomane, Toxicomane, Egocentrique

Véritable Identité

Marek(Mareska) Wojdila. J.Bean est votre nom de scène (c'est aussi le nom d'un célèbre personnage de B.H.L.)

Sa vie, son oeuvre

Vous êtes acteur (actrice), le(la) meilleur(e) !

Une star immense ! Méconnu(e), certes, mais tout vient à point pour qui sait attendre, et le monde reconnaîtra bientôt votre immense talent à sa juste mesure.

D'ailleurs vous avez joué dans de grands films, dans *Paris-Brest* qui fut primé à Cannes vous étiez exceptionnel(le), dans *Entre Toi et moi*, la critique a remarqué votre " sensibilité " à fleur de peau !

Et puis, vous avez eu un accident sur le tournage de *Bull's Eye*, un Thriller Américain où vous donniez la réplique à Brute Willis...Après quelques jours d'examens vous êtes neutre chez vous. Apparemment vous étiez sorti indemne de l'accident. Mais, pourquoi fallait-il que votre fiancé(e) passe autant de temps à crier, pourquoi passait-elle(il) la nuit à vous murmurer des phrases incompréhensibles et inquiétâmes... Tant de questions. Pourquoi l'avez vous poussé(e), vous a demandé la police lorsqu'on retrouva son corps écrasé au lias de l'immeuble...Ce fut pour vous une période difficile: les tribunaux (qui vous ont finalement reconnus innocent(e)), les journalistes qui vous harcelaient, les producteurs qui vous fuyaient...Heureusement, vous avez

trouver quelque chose pour assurcr...D'accord c'est illégal, mais ça vous fait du bien, et puis dans le show-biz tout le monde en prend...

Puis vous êtes rentré(e) en France car vous étiez las des visites de votre fiancé(e) décédé(e) qui venait régulièrement vous reprocher de l'avoir poussé(e) par la fenêtre (en dépit du jugement rendu par le tribunal !). Ces visites cessèrent, mais furent malheureusement remplacées par d'autres du même acabit.

Vous avez recommencé à tourner, dans des productions plus modestes que celle pour lesquelles vous travailliez jusque là : (*Trois potes à la plage. Les endimanchés en passe-montagne. Les fantasmes de la comtesse Karloff*, vous voyez le genre). C'est à l'occasion de ce retour au pays que vous avez réalisé que l'écrivain Baptiste Hartz-Lindberg s'était servi de vous pour écrire les enquêtes de J.Bean ! Vous avez donc écrit à l'auteur pour exiger qu'il vous verse des droits sur les Enquêtes de J.Bean. Suite à son refus vous avez décidé de révéler cet inacceptable scandale à la Presse, l'affaire fit un peu de bruit et vous avez été la risée du pays pendant quelques jours, il vous fut même impossible de trouver un avocat qui veuille porter cette affaire devant les tribunaux !

Juste avant la soirée

Quand vous avez reçu l'invitation de B.H.L., vous étiez sûr que c'était pour avouer publiquement qu'il vous a pris comme modèle pour écrire " *Les enquêtes de J.Bean* ". Et voila qu'il meurt, salaud !

A la vue du cadavre, vous n'avez pas pu vous empêcher de maugréer qu' " il l'avait pas volé " !

Vous connaissez :

- P. PIMENT D'ARVERNE, le (la) célèbre journaliste télé. Mieux vaut être dans ses bonnes grâces.

- B. CAGLIOSTRO, qui a publié deux ouvrages d'occultisme et de magie chez Gollimard, et dont vous lisez régulièrement la rubrique " savoir " dans le Magazine Téléplus.

-J. Krishna Shakyamouni le gourou des N.E.F.I.L.I.M que vous avez rencontré il y a à peine quelques semaines et qui vous a fort impressionné

car après lui avoir parlé vous vous sentiez vraiment bien ! Vous pensez peut-être adhérer à sa secte ! Ça ferait parier de vous dans les journaux ce qui n'est jamais mauvais pour une carrière...

- BAPTISTE HARTZ-LINDBERG ! Pas de doute, vous l'avez déjà croisé !...Mais où, et dans quelles circonstances ?..

Une bonne soirée en perspective...

Vos objectifs au cours de la soirée sont :

- Salir la mémoire de ce salaud de B.H.L.
- Trouver de la cocaïne. Vous réalisez en arrivant à Guilvinec que vous n'avez pas un gramme de Cocaïne sur vous et que vous risquez vite de devenir l'ombre de vous même, à moins de trouver parmi les invités de l'auteur quelqu'un qui ait quelques grammes sur lui (autant vous le dire : si vous ne trouvez pas de Cocaïne, vous aurez rapidement à payer des points d'actions aux organisateurs.).
- Ne pas tremper dans l'histoire du meurtre de BHL, cela nuirait à votre carrière.
- Signer un contrat chez Gollimard pour une auto-biographie.

Comment se la jouer ?

Masculin ou féminin, vous êtes maniaco-dépressif(ve) : un moment fantasque et exagérément joyeux(se), vous devenez soudain sombre et mélancolique, puis sans raison apparente redevenez gai(e) et expansif(ve).

Vous n'aimez pas que l'on évoque devant vous le tournage de Bull's Eye, surtout vous ne supportez pas que l'on se mette à parler de cet accident que vous auriez eu et dont vous ne vous souvenez pas ! La mort de votre fiancé(e) est un autre sujet délicat, mais vous avez été acquitté, quoiqu'on en dise.

Les visites que vous rendent régulièrement des personnes décédées constituent un vrai problème que vous commencez à peine à maîtriser. En vous concentrant, vous parvenez à interrompre les esprits qui s'adressent à vous, à leur poser quelques questions simples.

Vous avez tendance à tirer un peu trop sur la bouteille et les cigarettes : ayez toujours un verre à la main et une clope à la bouche (bien sûr nous ne vous demandons pas de fumer ou de boire : vous pouvez ainsi vous munir d'une bouteille de whisky remplie de jus de pommes).

Vous avez le terrible défaut d'adorer parler de vous, ou plus exactement de l'idée que vous avez de vous. Soyez arrogant(e), ampoulé(e), chochote, exigeante), capricieux(se), une star quoâ !

Ce que vous portez : des vêtements voyants, un pantalon en cuir ou en skaï, des lunettes de soleil, une chemise à fleur, ou un foulard du genre " jeune créateur " . .

Vos répliques : n'importe quelle phrase commençant par " Je " ou " Moi, je .. "

Vous savez en faire des choses !

Toutes les actions décrites ci-dessous sont simulées par les organisateur en cours de partie. Le fonctionnement en est décrit dans le texte " Qu'est-ce qu'une soirée enquête " .

Avant de faire l'une de ces Actions, vous devez obligatoirement prévenir un des organisateurs de la Soirée Enquête qui vous autorisera ou non à réaliser cette action et vous indiquera la marche à suivre.

- FOUILLER UNE PIÈCE 1 ou 2 points selon les pièces (Il s'agit des pièces de la Maison de B.H.L. dont l'existence est ainsi simulée. Un seul joueur à la fois peut fouiller une pièce de la maison).

- Il se peut que vous ayez des trances médiumniques. Si c'est le cas, un des organisateurs vous en avertira et vous en communiquera les circonstances. En cas de TRANSES MÉDIUMNIQUES, vous pouvez tenter de contrôler un peu l'esprit qui est en vous pour lui poser mentalement une question à laquelle l'esprit puisse répondre par oui ou par non. Chaque question vous coûtera 2 points. Pour ce faire, vous devez prévenir l'Organisateur de votre désir de poser une ou plusieurs questions avant que votre crise ne commence. Jouez ces crises en essayant d'être le plus crédible possible : hurlez, bavez, roulez-vous par terre, renversez les yeux dans leurs orbites...tout est dans la juste mesure et c'est un vrai travail d'acteur.

Feuille de Personnage de :

**Ernest /
Ernestine
Bougrel**

Idéaliste, Amer, Obstiné

Sa vie, son oeuvre

Il y a six ans, alors que vous étiez encore à l'école de Police, vous avez publié un roman policier : *Banlieue noire*. La critique accueillit votre polar avec respect et encouragement. Mais dans l' " Observateur du Jeudi " où il tenait une chronique littéraire, B.H.L. pondit contre ce roman un texte vitriolé. Vous en aviez été d'autant plus touché que vous vouiez un culte passionné à B.H.L. et vous avez abandonné à jamais l'idée d'une carrière littéraire. Vous vous êtes depuis résigné à n'être qu'un(e) vrai flic ? Brigade des stups ! La zone, quoi !

Votre ancienne admiration se mua lentement en une haine sourde contre B.H.L. Dans l'espoir secret de découvrir un jour ce qui pourrait ternir la réputation de celui qui vous avez si lâchement trainé dans la boue et qui avait brisé votre carrière, vous vous êtes mis à enquêter patiemment sur lui. Peu à peu vous en êtes venu à suspecter B.H.L. de cacher quelque chose, son isolement, les connotations ésotériques de ses romans, la précision extrême des descriptions de scènes de meurtres, tout cela vous semble louche.

Alors que vous enquêtiez sur le neveu (la nièce) de l'auteur : Paul(e)-Marie Armagnac, vous avez appris que l'auteur mettait fin à son isolement en invitant plusieurs personnes chez lui. Vous avez décidé de ne pas laisser passer une occasion inespérée de rencontrer

B.H.L.. Vous avez donc pris quelques jours de congés afin de vous rendre à l'île des Maudits en vous faisant passer pour un agent de la maison Gollimard (c'est par l'intermédiaire d'un de vos collègues de la Police des Moeurs que vous avez pu exercer une efficace pression sur Robert Beuray le RD.G. de Gollimard). Vous dissimulez donc votre véritable profession aux autres invités en vous présentant comme un simple agent littéraire. Les éditions Gollimard n'ont averti B.H.L. de votre visite que la veille de votre départ pour Guilvinec. Il fut bien obligé d'accepter votre présence.

Juste avant la soirée

Vous vous promeniez sur l'île au moment des coups de feu et vous avez été le premier à découvrir le cadavre de BHL, plombé de deux balles de pistolet en plein coeur. Vous n'avez malheureusement pas aperçu l'agresseur. Sefaretti est arrivé juste après suivi de J. Bean.

Vous connaissez :

-PAUL(E)-MARIE ARMAGNAC, sur lequel vous enquêtez. Cette petite raclure arrondit considérablement ses fins de mois en dealant de la coke dans les milieux branchés de la capitale. Il (Elle) fréquente notamment le " No Limits ", un club parisien très privé dont les membres fortunés apprécient les plaisirs illicites. Il(elle) a sûrement de très gros problèmes de fric en ce moment : une brigade de vos services a raflé tout son " fond de commerce " il y a trois mois.

- Le (la) journaliste vedette, P. PIMENT D'ARVERNE, que vous ne connaissez pas personnellement.

-L'acteur(l'actrice) J.BEAN dont vous avez oublié le vrai nom, mais dont vous vous souvenez qu'il(elle) fut suspecté du meurtre de sa (son) fiancé(e).

Une bonne soirée en perspective...

Vos objectifs au cours de la soirée sont :

- Prouver que B.H.L. était un criminel.

Votre flair policier vous dit depuis longtemps que B.H.L. n'est pas net, mais vous êtes assez lucide pour savoir que cette impression est peut-être due au ressentiment que vous éprouvez à l'encontre du maître, qui mit brutalement fin à votre carrière littéraire. Essayez donc si vous le pouvez de trouver des indices qui confirmeront vos soupçons.

- Mais vous devez essayer de garder votre couverture le plus longtemps possible car vous n'êtes pas en mission, essayez donc de vous comporter en employé(e) de Gollimard...Comment se comporte l'employé(e) d'une grande Maison d'Édition, cela vous n'en avez aucune idée!

- Coincer Paul(e)-Marie Armagnac en flag' et, si possible remonter sa filière d'approvisionnement.

Comment se la jouer ?

C'est sûrement inconscient chez vous, mais depuis que B.H.L. a mis fin à vos ambitions d'auteur de polar, vous ressemblez de plus en plus à un héros de polar. Vous portez un chapeau mou, un imperméable informe, une chemise défraîchie et une cravate chiffonnée (même si vous êtes une fille). Vous avez l'air las et désabusé de Bogart dans le Faucon Maltais. Si vous êtes un garçon, laissez-vous pousser une barbe de quelques jours. Vous aimez donner l'impression d'être dur(e) et cynique, en vous adressant parfois brutalement à vos interlocuteurs, en jouant les meneurs d'interrogatoires musclés. Mais votre naturel doux et pacifique revient vite à la surface. Ainsi, si la personne que vous interrogez semble faible et fragile, vous ne tardez pas à laisser là l'interrogatoire pour rassurer et reconforter votre interlocuteur. Si la personne interrogée est du sexe opposé, vous tardez rarement à rougir et bafouiller, votre regard devient fuyant, surtout si cette personne vous joue le jeu de la séduction.

Vos répliques:

- " Jouez pas ce jeu là avec moi (regard las, bouffée de fumée...). "

- " Vous ne m'intimidez pas (aux criminels influents, aux belles femmes, aux gens intelligents, à tous ceux qui vous impressionnent). "

Vous savez en faire des choses !

Toutes les actions décrites ci-dessous sont simulées par les organisateurs en cours de partie. Le fonctionnement en est décrit dans le texte " Qu'est-ce qu'une soirée enquête ". Avant de faire l'une de ses Actions, vous devez obligatoirement prévenir un des organisateurs de la Soirée Enquête qui vous autorisera ou non à réaliser cette action et vous indiquera la marche à suivre.

- TÉLÉPHONER à " Dédé Débrouille ", un de vos " potes " qui cartonne en informatique et dont la bécane personnelle est connectée au fichier central .2 Points Action pour l'interroger sur une personne ou sur un fait.

- FOUILLER UNE PIÈCE 1 ou 2 Points Action selon les pièces (Il s'agit des pièces de la Maison de B.H.L. dont l'existence est ainsi simulée. Un seul joueur à la fois peut fouiller une pièce de la maison).

- CROCHETER UNE SERRURE : 1 Point Action. Cette action est toujours liée à la fouille d'une pièce, elle vous permet de fouiller une pièce dont la porte était verrouillée.

Vos accessoires

Un flingue et votre carte de Flic.

Première série d'indices

A distribuer aux joueurs en début de partie (CF. Timing).

Cette série d'Indices concernent des faits remarquables par les joueurs peu avant le début de la soirée. Chaque indice doit être remis au joueur auquel il est destiné un peu avant la lecture du testament. N'oubliez pas de remettre un papier vierge à BHL, afin de ne pas éveiller les soupçons des autres joueurs.

Pour J. Bean

* Sur le chalutier qui vous a amené sur l'île, vous avez pu apercevoir que G. Sefaretti portait une arme à feu.

Pour P. Piment d'Arverne.

* Une insupportable sensation vous étreint soudain : parmi les personnes présentes, vous percevez l'aura terrible d'un puissant mage blanc, entièrement dévoué aux forces du bien ! Qui cela peut-il bien être ? Une chose est sûre, il faut le débusquer et l'empêcher de nuire.

Pour G. Sefaretti

* Quelques instants avant que les coups de feu n'éclatent sur l'île, vous avez vu François sortir furtivement de la maison. Vous n'y avez d'abord pas prêté attention et vous êtes sorti prendre l'air. C'est alors que les coups de feu ont retenti. Vous vous êtes précipité en direction des détonations et vous avez découvert le corps de Baptiste Hartz-Lindberg dans une crique, au bord de la mer. Bougrel était déjà là. J.Bean est arrivé peu après et vous l'avez clairement entendu maugréer " Il l'a pas volé ce salaud"

Pour E. Bougrel

* Alors que l'on portait le cadavre de B.H.L. dans sa chambre, vous avez aperçu B. Cagliostro dérober un bibelot de valeur sur une étagère et le glisser discrètement dans sa poche. Vous avez profité de ce moment pour traîner tranquillement dans la maison et c'est alors que vous avez entrevu Paul(e)-Marie Armagnac fouiller fébrilement le bureau de son oncle en maugréant des insultes dans ses dents.

Pour B. Cagliostro

* Peu après que le cadavre ait été allongé sur son lit, vous avez vu J. Krishna Shakyamuni sortir furtivement de la chambre mortuaire en dissimulant un objet sous ses vêtements.

Pour Bar Tammonide

* La sensation que vous avez depuis votre arrivée à Guilvinec se précise : l'un des convives est habité par un démon ! Il vous faut démasquer ce dernier et le renvoyer rôtir aux enfers ! (C'est un de vos objectifs pour la soirée)

Pour J. Krishna Shakyamouni

* Au cours de l'après-midi, en vous promenant dans la maison, vous avez jeté un oeil par une porte entrebâillée et vous avez vu E. Bougrel en train de nettoyer une arme à feu.

Pour Paul(e)-Marie Armagnac

* Un peu avant la mort de Baptiste Hartz-Lindberg, vous avez entendu ce dernier se disputer avec son secrétaire particulier, Benedict Herbert Lamprey.

Qui cherche trouve

Vous trouverez ci-après tous les indices qui sont dissimulés dans la maison de B.H.L.

Certains indices sont " cachés " dans la pièce (ou les pièces) où se déroule votre Soirée Enquête, c'est à dire dans le " Salon ", et éventuellement dans " Le petit bureau " et " le Hall ". Ces indices sont réellement cachés dans ces pièces, et c'est aux joueurs de les trouver pendant la soirée.

D'autres indices sont dans les pièces de la maison de B.H.L. qui n'existent pas vraiment au cours de la partie. Ces indices sont systématiquement remis aux joueurs qui ont demandé à fouiller la pièce où se trouve l'indice. Chaque indice ne peut bien évidemment être trouvé qu'une seule fois (donc par un seul personnage), il faut fouiller plusieurs fois pour découvrir tous les indices que cachent une même pièce. Trois fouilles sont donc nécessaires par exemple pour trouver les trois indices qui sont dans le bureau de B.H.L.

Collez les cadres noirs sur les enveloppes correspondant aux indices, afin de vous y référer rapidement en cours de jeu.

DANS LE BUREAU DE B.H.L

(1 Point Action pour fouiller cette pièce)
Pour les organisateurs uniquement.

Bureau 1.

Dans un secrétaire plein de vieux papiers se trouve le télégramme envoyé par l'avocat de Paul(e)-Marie Armagnac, suite à sa victoire au procès.

Bureau 2

Il s'agit d'une lettre d'un détective privé adressée à Baptiste Hartz-Lindberg. Le détective y rend compte d'une enquête menée qui a abouti à la preuve que Cagliostro fait écrire ses livres par des nègres. La lettre est dans une chemise vierge à l'intérieur d'un tiroir. Sefaretti peut apprendre au téléphone qui sont Fernandez et Penchar.

Bureau 3

Dans le secrétaire du bureau de B.H.L se trouve une coupure de journal reproduite ci-dessous. C'est par cette coupure que Baptiste Hartz-Lindberg a appris que G. Sefaretti est un membre de la mafia Italo-New-Yorkaise.

J-J Grand
Enquêtes en tous genres
8/12 rue du Faubourg Saint Denis
Paris

Mardi 6/02/96

Cher Monsieur Hartz-Lindberg,
Suite à l'enquête que vous m'avez prié de mener je suis en mesure de vous fournir les renseignements suivants :

B. Cagliostro a bien eu recours aux services de " professionnels " bien connus des éditions Gollimard. Il s'agit de Mr Florent Penchar (10 rue Jules Ferry à Montrouge) et Mme Isabella Fernandez (12/48 Av Marx Dormoy à Paris). Dans un courrier ultérieur je vous fournirai si nécessaire les preuves de ces affirmations ainsi qu'une copie du casier de Cagliostro.

Salutations,

J-J Grand.

Bureau 2

LA POSTE TELEGRAMME		Bureau de délivrement : <i>Guilvinec</i>			
N° <i>17998</i>	Bureau d'émission : <i>Paris-Mozart 18</i>	Date <i>10 02 96</i>	Origine	Mots <i>10</i>	Mention <i>Bureau 1</i>
Destinataire : <i>BAPTISTE HARTZ LINDBERG</i>		<i>LEGITIME DEFENSE RECONNUE -</i>			
<i>ILE DES MAUDITS GUILVINEC</i>		<i>PAUL-MARIE ACQUITTE - ENVERRAI</i>			
<i>HONORAIRES - SALUTATION - ILE LOUPARD</i>					

Drogue : Les connexions françaises de la mafia Italo-Américaine.

Bureau 3

C'est à la suite d'une enquête internationale longue de plus de trois ans que le F.B.I a arrêté la semaine dernière Franck Rosso, le parrain de la mafia new-yorkaise d'origine Napolitaine. Rosso est suspecté d'être impliqué dans d'innombrables crimes. On le soupçonne d'être à la tête d'un trafic de stupéfiants rapportant plusieurs millions de dollars par an. Il sera probablement inculqué pour avoir commandité plusieurs meurtres notamment ceux du major J.F.Thornton du F.B.I et de son rival Roberto Estago de la camorra New-Yorkaise.

Cette arrestation intéresse la France au plus haut point, puisqu'il semblerait que des documents trouvés à la résidence de Rosso, surnommé le "château", indiquent l'existence d'une filière française de l'organisation de Franck Rosso, filière dont plusieurs journalistes avaient révélé les malversations mais dont on avait pas la preuve concrète. Cette filière, appelée parfois "filière dorée", aurait pour particularité d'être presque exclusivement inscrite dans les milieux selectes de la culture et du spectacle. On murmure déjà le nom de plusieurs acteurs qui auraient profité de leurs déplacements professionnels et de tournages à l'étranger pour

transporter des documents extrêmement importants que Rosso souhaitait communiquer à ses lieutenants en France. C'est avec des "mulets" de ce genre que les formules et les échantillons des nouvelles "Designer drugs" auraient pénétré le territoire français. La rumeur circule également qu'une très haute personnalité de l'édition française serait à la tête de cette filière française. Il est probable que l'enquête de leurs collègues américains aidera les hommes de la brigade des stupéfiants à faire toute la lumière sur cette triste histoire.

J.F.Simmons.

DANS LA CHAMBRE DE B.H.L

(2 Points Action pour fouiller cette pièce)
Pour les organisateur uniquement.

Chambre BHL 1.

Un vieux cahier, marqué du simple prénom " Joséphine " était rangé avec d'autres papiers dans la table de nuit qui est près du lit de B.H.L. Le cahier est marqué à la page reproduite.

Chambre BHL 2

Un carnet de notes a glissé entre le lit et la table de nuit, sur une des pages est reportée la liste des invités.

Chambre BHL 3

Dans la poche d'une veste accrochée dans la penderie de la chambre, vous trouvez la lettre suivante. Il s'agit en fait d'une lettre envoyée par un faussaire auquel B.H.L. a commandé de faux papiers anglais (les faux papiers au nom de Benedict Herbert Lamprey). Bougrel et Sefaretti peuvent apprendre qui est " Le préfet " au téléphone.

Chambre BHL 3

Chambre BHL 3
6 Janvier 1996

Cher Monsieur,
Je tiens à votre disposition ce que vous m'avez commandé. J'ai finalement trouvé la matière première " made in England " selon vos ordres et je peux vous dire que c'est du beau travail.

Je serai à Quimper le 28 de ce mois et je vous propose de m'apporter la somme convenue à l'hôtel "Bristol". J'aurai votre commande.

Claude Lévêque " Le préfet "

P.M. Amagnac 30 rue de laquette
J. Beau 70 rue de Montreuil
PARIS
(AGLIOTRO 14 rue A. France - PARIS)
J.K.S "La Paix et la Lumière"
rue de GARDANES
SIMIANE COLLONGUE
M. DAN HANONDE 6 impose. Jo gascos
Maurais (PARIS)
P.PDA 12/5 Av. Mozart
75
G. Sefaretti des Gollinaz
G. Bouffin 4 place Clémenceau
BREST

Chambre BHL 2

28 juillet 1976

C'est quand les gendarmes y z'ont venu me dire que Monsieur et Madame y z'avaient eu l'accident qui avait causé leur mort que j'ai compris pourquoi le monsieur Baptiste y bricolait le nuit en garage avec son air mousais. Je n'ai rien dit aux gendarmes parceque j'ai bien que c'est moi qui avais la garde de la maison jusqu'à la majorité du gamin et que je ne vous point compiquer me si bonne affaire. Les riches n'ont aucune morale : ils se tiennent, ils se volent, ils cachent et ils te reprennent le principe qui es bien meilleur. Me voilà débarrassé de cet engueule. Mais j'ai écrit quand même votre un courage pour que le bon Dieu se mette en votre avantage avec eux.

Chambre BHL 1

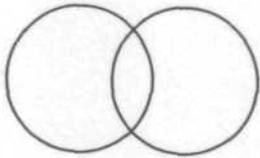
Méfiez-vous de celui qui Appartient
à l'Innarde Main Noire!
L'Obscurité et la Nuit leur
sont Indispensables, et ils se
Débarrassent de l'Éclair!
Un ami!



Cadavre P.H.L. 1

Cadavre P.H.L. 2

Dans le dos de la victime vous distinguez
une étrange blessure très récente, on dirait
une marque gravée au couteau à même la
chair, elle a la forme suivante :



DANS LA CHAMBRE DE FRANÇOIS(E)

(1 Point Action pour fouiller cette
pièce dont la porte est verrouillée)

Pour les organisateurs uniquement.

Chambre François(e) 1

Ce sont les coupes que François(e) a gagné au
cours de sa longue carrière de tireur d'élite.

Chambre François(e) 2

Il s'agit d'un livre de Démonologie appartenant
à la " Main Noire " dans lequel François(e) est
en train de lire des informations concernant le
démon Atsabane. Le livre est marqué d'une Main
Noire sur la couverture et un signet est glissé à la
page qui figure sur l'indice.

Chambre François(e) 3

Cet indice n'est autre qu'une liste des membres
de la " Main Noire " (accompagnés
d'appréciations personnelles) que conserve
François(e), son propre nom n'y figurant pas.

LE CADAVRE DE " B.H.L "

(1 Point Action pour fouiller le cadavre).

Le cadavre du comédien qui jouait le rôle de B.H.L. a
été monté dans la chambre de B.H.L.. Fouiller son
cadavre coûte 1 Point Action.

Pour les organisateurs **uniquement**.

Cadavre 1

Dans la poche de veston du faux B.H.L se trouve un papier, c'est
un indice fabriqué par Baptiste Hartz-Lindberg pour accuser Bar
Maïmonide. Sous ce texte, le dessin d'une Main Noire. Il suffit de
lire les majuscules du texte pour qu'apparaisse le nom de
Maïmonide !

Cadavre 2

Il s'agit de la marque faite au couteau par Jésus Krishna
Shakyamuni afin de conjurer l'Eternel Esprit des Ténèbres.

LES LIEUTENANTS DE BÉLIAL

Les lieutenants de Bélial sont au nombre de sept. Ils sont :

Lonhemane qui insinue l'Infidélité dans le coeur des hommes.

Atsabane qui répand la Diffamation et la Médisance.

Chehker qui enseigne aux hommes l'an ignoble du Mensonge.

Shahekane qui prend plaisir à fourber sans dessein.

Tsevéhut qui sème l'Hypocrisie dans l'âme des hommes.

Lashaker qui incite à la Trahison.

Ashlayha qui détourne les hommes de la foi.

Shit'sheel qui enseigne l'amour de la tromperie et de l'Imposture.

Comme toutes les créatures que le Seigneur enferma aux enfers, les
lieutenants de Bélial prennent un grand plaisir à s'incarner dans notre
monde. Plus intelligents que les créatures d'Asmodée ou
d'Andréalfus, les lieutenants de Bélial parviennent parfois à rester
longtemps dissimulés parmi les hommes, on prétend ainsi que
Chehker resta incarné pendant plus de deux siècles ! Heureusement
leurs pouvoirs directs sont assez limités. Ils peuvent tout au plus
inciter les humains à pécher et à perpétrer les vices dont ils sont les
princes. Ils aiment aussi à s'emparer du corps d'un être humain afin
de répandre eux même et directement leurs calamités. Ainsi il n'est
pas rare que les hommes qui professent l'athéisme ou le doute soient
en fait des malheureux possédés par Ashlaya. Il n'est pas rare que les
femmes qui prennent un grand plaisir à répandre les ragots et les
mensonges soient sous l'influence maléfique d'Atsabane.

Les mages malfaisants ont souvent recours aux lieutenants de Bélial,
afin de mieux mentir et tromper, ou également pour attirer la
méfiance et la suspicion sur leurs ennemis.

XCVI

Chambre François(e) 2

Chambre François(e) 1

Dans une armoire se trouve plusieurs coupes que François(e) remporta en participant à des Championnats de tir au pistolet.

DANS LE BOUDOIR

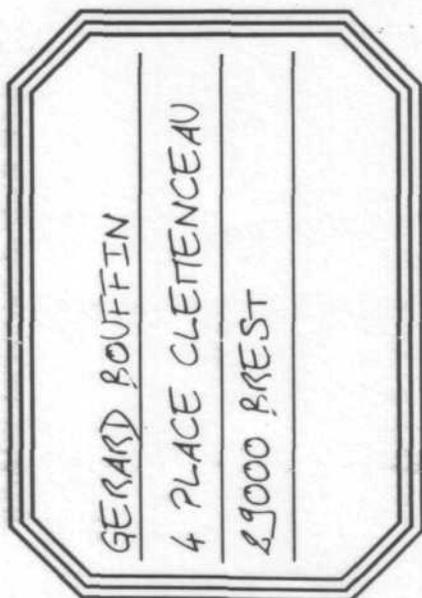
(1 Point pour fouiller cette pièce dont la porte est verrouillée)

Il s'agit de la pièce dans laquelle a couché l'acteur engagé pour jouer le rôle de B.H.L.

Pour les organisateurs uniquement.

Boudoir 1

Sous le lit, le joueur trouve une valise. Celle-ci est pleine de vêtements et porte une étiquette sur laquelle on peut lire le nom de Gérard Bouffin, ainsi que son adresse.



Boudoir 1

A donner à B. membres présumés M. Noire. Contacts possibles.

Rémy Locustre. Totalement disjoncté.

Claude-Henri Jérémie. Pas sûr. Eviter.

Romain Polvigne. Intelligent mais lâche.

Anne-Sophie Dumaine. Mignonne et pas farouche.

Thibaud Say. Intelligent. Réels pouvoirs ?

Ismet Dileri. Complètement à la masse.

Giorgio Aprea Pisanti. Intello chiant.

B. Cagliostro. Aussi niais en vrai qu'à la télé.

Sybille Mangin. Réellement possédée. Par quoi ?

Ernest Martigues. Plus retors qu'il en a l'air.

M. Bar Maïmonide. Le seul vraiment dangeureux.

Baptiste Groin. Un caractère de cochon...

Edward Calltridge. Un bon théoricien. Intéressant.

Chambre François(e) 3

DANS LA SALLE DE LECTURE

C'est dans cette pièce que B.H.L. range ses manuscrits ainsi que la documentation qu'il a réunie pour les rédiger. Fouiller cette pièce coûte Points Action par indice.

Pour les organisateurs uniquement.

Salle de lecture 1

Il s'agit des notes préliminaires prises par BHL avant de mettre en scène le massacre de la rue du Clinquet en vue de la rédaction de *Ténèbres*.

Salle de lecture 2

A l'intérieur d'un dossier le joueur trouve une lettre agraffée à une page du manuscrit de "Hokma", un des romans de BHL. Le texte lié à la lettre prouve que BHL a révélé des secrets importants de la théologie des N.E.F.I.L.I.M. Le terme Trois fois Saint fait référence à JK puisque son nom est composé de trois noms de prophètes.

Salle de lecture 3

Il s'agit de la liste des membres de la **Confrérie** du Dernier Temple rassemblée par BHL avant de mettre en scène le massacre de la rue du Clinquet en vue de la rédaction de *Ténèbres*.

MASSACRE DE SECTE
(voir p 202 "un mystère sanglant")

CONFÉRIE DERNIER TEMPLE ?

* Joubert liste prouve absence
sur ~~le~~

Poussin ? Incendie ? Explosion ?

Obtenir adresse Kiangpou.
L'été 1944

→ tel signe pour leur appartenance
laissant trace par existence récente (Hokma?)

→ Utiliser preuve par négative (connait!)
Les par addition j'insère J.K
dans structure narrative.
Joub : 2 documents

A l'intérieur d'un épais dossier titré *Ténèbres* vous remarquez une feuille sur laquelle est copiée une liste de noms.

Membres présumés de la Confrérie du Dernier Temple.

F. me dit qu'ils sont puissants et entièrement dévoués au bien. Intéressant. Pensez à eux pour final *Ténèbres*.

- J-J Achevoy
- M. Antseva
- A. Dreyfus
- B. Drapier
- R. Gilloteau
- D. Goldman
- M. Jaquet
- V. Laurent
- X. Losetoros
- M-B. Maimonide
- T. Noël
- A. Roest
- Y. Saidah

Salle de lecture 3

Dans la lumière à son frère Baptiste.

Cher Frère,

C'est avec la félicité qui accompagne toujours le don de la lumière que je m'adresse à vous afin de vous fournir les renseignements que vous m'avez demandé. Que vous vous intéressiez à notre église est pour nous un honneur et un bonheur immense. Vous trouverez expliqués les points principaux de notre croyance dans le document " La lumière en nous " que je joins à la lettre. Le document est destiné au grand public et par conséquent certains points secrets du dogme n'y sont pas exposés. Etant donné la qualité de votre esprit et la nature de votre oeuvre, je tiens à vous présenter brièvement ces points secrets du dogme afin que vous ayez une vision plus exacte de notre quête, je vous demande simplement de ne jamais divulguer ces révélations.

Dans la documentation, nous n'évoquons ainsi que l'incarnation des Eternels Esprits de la Lumière, mais il va de soi que les Eternels Esprits des Ténèbres se sont également incarnés en notre monde afin de pourchasser et de détruire les Eternels Esprits de la Lumière. Même si nous prêchons la Paix et la Lumière, les plus éclairés d'entre nous tâchent aussi de démasquer et de combattre les Eternels Esprits de Ténèbres incarnés.

Vous comprenez je pense les implications en terme légaux de cet engagement à combattre les Péchés d'Adonai et je me permets d'insister encore pour que vous gardiez secrètes ces révélations !

Lumière.

J. Krishna Phakjamouni.

La lettre est agrafée à une feuille du manuscrit de Hokma :

...Derrière les collines de Toscane. Les enfants de Sélène n'étaient donc pas seulement les faibles et naïfs chercheurs de lumière. " La paix et la lumière " qu'ils professaient et dont ils avaient fait leur folklore dissimulaient une guerre idiote contre des ennemis inventés, eux dont toutes les batailles étaient souterraines. Ne se satisfaisant plus des esprits lumineux le Frère Trois Fois Saint avait révélé à ses disciples l'existence des esprits obscurs, des esprits à pourchasser et à exterminer. Ainsi murmuraient-ils sûrement leurs projets criminels après leur longues nuits de veille et d'hystérie, quand l'aube n'amène que plus de folie. Ainsi devaient mourir ceux qui, sans le savoir étaient marqués d'un sceau funeste, hommes simples et de peu d'importance que le Trois Fois Saint qualifie d'obscurs pour les sacrifier sur son autel de carnaval...

Salle de lecture 1

Au rez-de-chaussée

DANS LE PETIT BUREAU.

(1 Point Action pour fouiller cette pièce)
Pour les organisateurs uniquement.

Petit Bureau 1.

Un brouillon d'une lettre que B.H.L. adressa à Sefaretti, froissé et jeté dans une corbeille à papier.

Petit Bureau 2

C'est une enveloppe portant le nom et l'adresse de B.H.L. Il s'agit de la lettre qu'envoya J. Bean à B.H.L. il y a environ un an. La lettre se trouve dans une pile de vieux courrier.

Petit Bureau 3

Une enveloppe envoyée de Suisse à B.H.L. et datée du 4 mars 1996. Le contenu en est une fiche bancaire confirmant l'ouverture d'un compte dans une banque de Genève, dix millions de francs français ont été déposés sur ce compte. Il s'agit du compte que BHL a ouvert pour transférer sa fortune à Benedict Herbert Lamprey.

Petit Bureau

BHL

Très chère amie

Voici bientôt le jour tant attendu de l'arrivée à échéance du contrat que je connais l'espoir de signer avec votre maison.

J'ai le plaisir immense et indicible de vos annonces que je ne souhaite pas renouveler ce contrat.

Il vous serait inutile de chercher à négocier ou à me faire revenir sur cette décision, la liberté ne s'achète ni ne se discute!

Irrespectueusement

Baptiste Hartz-Lindberg

La presse me montre du doigt et m'accable de moqueries ! Puisque la justice des hommes ne veut point reconnaître votre crime, j'en appellerai à Dieu, j'implorerai sa colère, et son jugement sera probablement terrible. Vous avez commis le plus grand crime qui soit, monsieur Hartz-Lindberg, un crime contre l'humanité : vous avez dérobé mon nom et par là même, vous avez volé mon âme. Je suis J.Bean et je ne vous appartiens pas. Vous n'avez pas le droit d'exposer ma vie à vos lecteurs, vous n'avez pas le droit de raconter ce qui m'est arrivé ou d'inventer des choses qui n'ont jamais été. Chaque phrase de vos criminels romans a été écrite avec le souffle de mon existence. Pour cela vous paierez !

J. Bean.

Petit Bureau 2

23/08/1995

Cher monsieur Hartz-Lindberg.

UBS

Union des Banques Suisses

00045 06667 2 3098

extrait de votre compte courant

ancien solde au 0103 96

00000,00

Date	Opération		Débit	Crédit
04 03 96	* Ouverture du Compte	FF		10 000 000,00
	* Frais d'ouverture	CHF	12,75	
	nouveau solde au 15 03 96	CHF		2 369 475,50

15 Avenue Guillaume Tell - Genève - 1201

Petit Bureau 3

DANS L'ENTRÉE

Pour les organisateurs **uniquement.**

L'indice suivant est un courrier envoyé par G.Sefaretti à B.H.L., suite au courrier que ce dernier adressa aux éditions Gollimard pour leur annoncer qu'il ne renouvelerait pas son contrat. (CF. petit Bureau 1). Si vous jouez réellement avec l'entrée, posez la lettre dans une enveloppe sur un meuble ou un rebord de fenêtre. Sinon, il en coûte deux points pour la découvrir.

Editions Gollimard

12 rue des Blancs-Manteaux, Paris

G. Sefaretti

Lundi 4 mars 1996

Pour qui te prends-tu, vieux fou ? Comment oses-tu m'envoyer une lettre telle que celle que j'ai reçue il y a deux jours ? Saches que tu ne trouveras pas de meilleures conditions d'édition que celles que nous t'offrons, j'y veillerai, les seules boîtes qui t'accepteraient aujourd'hui sont des boîtes tellement petites et insignifiantes que même si elles t'ottraient le double en droit d'auteur, tu gagnerais moins que chez nous.

Alors un bon conseil, réfléchis à deux fois et ne joue pas à la star capricieuse avec moi : tu écriras pour Gollimard ou tu n'écriras plus !

G. Sefaretti

CHRONIQUE

En 1996, il faut souhaiter une " Bonne année 1995 "

Comme à son habitude, le mois de janvier nous a amené sa cargaison de prévisions pour l'année à venir. La trêve des confiseurs n'est certainement pas celle des charlatans : au petit écran, dans la presse, sur les ondes, ils se bousculent pour nous accabler de leur délire. Ceux là menacent, ceux-ci nous font frémir d'espoir, ces autres s'attachent aux frivolités du show-biz tandis que leurs collègues nous prévoient guerres et catastrophes naturelles comme autant d'épées de Damoclès. Le commerce de ces Nostradamus prospère d'autant plus qu'il profite parfaitement des vices et des faiblesses du monde médiatique : besoin de spectaculaire, perte du sens du réel et, surtout mémoire courte. Mémoire courte au point que d'une année sur l'autre nous oublions les prévisions erronées de nos mages médiatiques. Pour ce début d'année 96, nous vous offrons donc " leurs " prévisions pour 95 avec une garantie : rien de tout cela n'est arrivé !

A tout seigneur tout honneur, c'est sans aucun doute par B.Cagliostro qu'il nous faut commencer notre bêtisier. Cagliostro nous a prédit pour 1995 : Une guerre en Chine, la découverte du vaccin contre le cancer, l'élection de J.Delors à la présidence de la République, suivie d'un coup d'état mené par le général Bizard, et surtout l'assassinat de B.Clinton par un Extrémiste Inuit.

E.Ressier nous avait elle annoncé la découverte d'un remède contre le SIDA, la chute du communisme en Chine et une crise boursière pour l'été.

Enfin, D.Lèchedirche avait prévu l'élection de Mr Balladur, une guerre entre la Suisse et le Lichenshtein, l'élection de J.Hallyday à l'Académie Française...

Enfin, nous nous permettons une prédiction qui s'accomplira aussi sûrement que celles qui précèdent ne se sont pas réalisées : en janvier 97, tous ces astrologues, devins et autres médiums nous écraseront de nouvelles prophéties.

J.M.B.

DANS LE SALON

Tous les indices du salon doivent être posés réellement dans la pièce de jeu.

Les indices suivants sont des fac similés d'articles parus dans la presse. Collez ces indices dans les magazines ou les journaux que vous laisserez en évidence dans la pièce où se joue la SOIREE ENQUETE. Nous avons copiés le look de ces fac similés sur celui de magazines existants. Si vous vous procurez ces mêmes magazines, l'effet n'en sera que plus saisissant. Collez les indices 1 et 2 ("En 1996 il faut souhaiter une bonne année 1995" et "B. Cagliostro se prédit un avenir radieux") dans Télé Poche, l'indice n°3 ("les NEFILIM") dans Libération et l'indice n°4 ("Mais qu'arrive-t-il à PPDA ? ") dans France Dimanche.

Les N.E.F.I.L.I.M : Les parents de Céline demandent aux autorités d'intervenir

Mr et Mme Donje, domiciliés à Rezé (44), sont sans nouvelles depuis trois mois de leur fille Céline qui, le 14 avril 1995 jour de ses dix-huit ans, est partie vivre avec les autres membres de la secte des N.E.F.I.L.I.M. Comme le dit Mr Donje, sa fille " est séquestrée, elle est en danger car les gens de la secte des N.E.F.I.L.I.M pratiquent le lavage de cerveau et la torture mentale, ils ont recours à des pratiques pseudo-magiques qui plongent les membres dans la terreur et l'esclavage ". Un esclavage qui selon le parent d'une autre membre de la secte pourrait aller jusqu'à l'esclavage sexuel, avec une forme de droit de cuissage exercé par le gourou de la secte : Jésus Krishna Shakyamouni. La secte des N.E.F.I.L.I.M est d'autant plus difficile à combattre, nous ont expliqué les autorités, que la hiérarchie de la secte semble dominer mentalement les autres membres, empêchant ainsi toute forme de désertion ou de dénonciation. Toujours selon Mr Donje, Jésus Krishna Shakyamouni aurait des pouvoirs télépathiques lui permettant de contrôler parfaitement ses disciples ! La secte des N.E.F.I.L.I.M. avait défrayé la chronique il y a deux ans, quand plusieurs de ses membres se donnèrent la mort par immolation dans la forêt de Montrivert. Parmi les parents des membres de la secte, nombreux sont ceux qui affirment que le charnier de Montrivert ne fut pas un suicide collectif mais l'exécution par les autorités N.E.F.I.L.I.M de plusieurs membres en dissidence. Il devient urgent pour les législateurs de fournir à la police et à la justice les textes nécessaires à une lutte efficace contre le fléau des sectes.

J-M.B.

Mais qu'arrive t'il à PPDA ?

S'agirait-il d'une maladie tropicale contractée au cours d'un reportage en Afrique ? Tout le monde se souvient que la vedette de FT1 n'a pas pu terminer le journal télévisé qu'il présentait samedi dernier. Jusqu'à vendredi dernier, la direction de la chaîne ne s'était livrée à aucun commentaire sur sa mystérieuse disparition de P.P.d'A. pendant un reportage sur la colère des mercières bretonnes et son remplacement inopiné par Jean-François Bienniais. Dans un communiqué à la Presse, la direction a tenu rassurer le public de FT1, selon ce communiqué " au cours du Journal Télévisé, P.P.d'A a été victime d'un malaise probablement du au

surmenage qui le mit d'en l'impossibilité de terminer la présentation du J.T." Selon des informations officieuses, c'est bien plus qu'un simple malaise qui a contraint P.P.d'A. à interrompre le vingt-heures. Un technicien qui tient à garder l'anonymat pour des raisons fort compréhensibles nous a révélé que pendant la diffusion du reportage sur les mercières bretonnes, P.P.d'A. s'est soudain roulé par terre en hurlant de douleur ! La crise n'aurait duré que quelques secondes mais certains n'hésitent pas à affirmer qu'il aurait contracté un virus lors de son voyage à Moca 'Mbossa où il avait été invité par le président Gaston 'Mbossa.

CAGLIOSTRO SE PRÉDIT UN AVENIR RADIEUX

Invité(e) hier chez P.P.d'A. B.Cagliostro dont l'ouvrage *Le nouvel Age des éléments : traité de spiritualité élémentaire* est dans le "TOP 10 des ventes de livres pour les fêtes a révélé un nouvel aspect de sa personnalité. " je ne suis pas un chaman " a déclaré Cagliostro qui demande que l'on reconnaisse enfin que la prédiction est une " science qui s'exprime comme un art ". Il est vrai que si selon un sondage I.F.L.O.P., 60% des Français croient à la voyance, et 72% à l'Astrologie, les élites autoproclamées de ce pays continuent à mépriser cette discipline. B. Cagliostro estime que pour obtenir la reconnaissance de tous il suffit de faire un effort quant à la forme. C'est pourquoi, il(elle) a mis un point d'honneur à livrer une oeuvre littéraire digne de ce nom. Se comparant au célèbre et mystérieux Baptiste Hartz-Lindberg, dont les oeuvres conjuguent aussi la littérature et les préoccupations occultes et dont le mage nous a dit se sentir proche, B. Cagliostro affirme que cette démarche exigeante sera ni plus ni moins qu'une révolution dans les milieux littéraires comme dans ceux de la voyance ! Souhaitons lui bonne chance !

DANS LA BIBLIOTHÈQUE

(2 Points Action pour fouiller cette pièce)

Pour les organisateurs uniquement.

Bibliothèque 1

Dans cette pièce, on peut trouver la coupure de presse suivante. Il s'agit d'un article paru à la suite du massacre de la rue du Clinquet, B.H.L. l'avait découpé et conservé comme un élément pour l'écriture de *Ténèbres*.

Bibliothèque 2

En parcourant une pile de " L'Observateur du Jeudi " dont B.H.L. a rédigé les critiques littéraires pendant de nombreuses années, vous tombez par un heureux hasard sur l'article suivant dans un numéro de

1990.



B. Cagliostro

LE " DRAME DE LA RUE DU CLINQUET " PREND UNE ÉTRANGE TOURNURE

D'après des sources bien informées qui souhaitent préserver leur anonymat, la police serait actuellement sur la piste d'une organisation occulte et criminelle, au nom pittoresque de " Main Noire ". Cette organisation serait responsable de l'incendie de l'immeuble de la rue du Clinquet qui dans la nuit du 13 causa la mort de treize personnes âgées de cinquante à soixante sept ans. On sait désormais que les victimes étaient tous des amateurs d'ésoétérismes et qu'ils se donnaient eux même le nom de " frères du Dernier Temple ". D'après certains proches des victimes, les " frères du

Dernier Temple " auraient reçu des menaces sérieuses émanant de la " Main Noire ", sous la tonne notamment d'envois postaux macabres (cadavres d'animaux, linges souillés de sang) ou pornographiques ! Certains témoins affirment même avoir aperçu une silhouette bossue sortir de l'immeuble peu avant le drame ! Toutes ces histoires rocambolesques porteraient plutôt à sourire si treize personnes n'y avaient trouvé une mort affreuse. Pour l'instant le commissaire Renald qui a été chargé de l'enquête refuse catégoriquement de confirmer ces informations.

Bibliothèque 1.



Jésus Krishna Shakyamouni

LITTÉRATURE

par Baptiste Hartz-Lindberg

Triste Banlieue Noire.

Avant de commencer cet article, je dois confesser que le livre dont il est question ne mérite pas vraiment que l'on écrive à son propos même pour en dire du mal. C'est à la lecture de confrères dont je tairai le nom par charité et dont le naïf enthousiasme ne pouvait me laisser de glace que je me suis résolu à prendre ici la plume pour vous dissuader de jamais ouvrir ces pages.

Il est vrai que le titre agit déjà comme une mise en garde. *Banlieue Noire*, on devine déjà les lieux communs dont seront faites ces pages. Dans un cadre sordide, dealers arrogants, ouvriers abrutis, voyous romantiques et putains au grand cœur

sont autant de stéréotypes que l'auteur confond avec des personnages. Tous ces ectoplasmes survivent médiocrement, avec l'excuse de leur triste destin, ce même destin qui les a fait naître dans la Banlieue et qui plus est sous la plume d'un si pauvre écrivain.

L'écriture en-soi tient toutes ses promesses, parfaite harmonie du fond et de la forme : ne suivant en rien l'exemple du grand Hugo l'auteur écrit misérablement les choses misérables. Les phrases ont l'élégance des barres que longent les boulevards, le vocabulaire a le style des intérieurs H.L.M. et le tout est éclairé d'une pensée tout aussi blafarde et clignotante qu'un néon suranné. C'est un certain E. Bougrel qui a commis cette chose, qui ne méritait ni tant de mots ni tant de sévérité. Mais je tenais à le mettre en garde : " N'écoutez pas les flatteurs imbéciles, vous n'avez rien à faire en littérature !

Bibliothèque 2.

Le 1er janvier 1992 a été marquée
L'absence de l'activité sur les
travaux. Alors que le 1992
le a terme l
total de 13
12,6 millions
révisé

Indices Téléphoniques

COUP DE FIL À MAX

dit " le cerveau " (contact de Sefaretti)

- A Propos de François(e)
Espérandieu :

" J'ai eu du mal à trouver et j'ai pas grand chose !
Mais sûr que c'te gars (fille) a fait partie d'la
grande famille Malfrat. Du genre méchant,
gâchette facile et précise, si vous voyez c'que
j'veux dire. Mais on n'a plus entendu parler de
lui(d'elle) depuis plus de dix ans. "

- A propos de
B. Cagliostro - Christian(e)
Legrolet :

" On appelait Christian l'Artiste. L'Artiste à cause
qu'y f'sait c'qui voulait avec ses doigts. Oh ! peu
d'envergure hein ! Vol à la tire ! Vol à l'étalage ! C'est en
s'donnant une façade honnête qu'y vole le plus ! "

- A propos de Claude Lévêque,
dit "le préfet".

" Ben oui ! Le " préfet " ! Comme on dit, si vous
voulez des papiers, faut aller à la préfecture ! C'est le
meilleur faussaire du pays ! Y vous fait un passeport de
n'importe quel bleds ! Parfait ! Bon, c'est aussi le plus
cher, mais on a rien sans rien ! "

COUP DE FIL À BOB MAROUANI

le patron du " No Limits " (Contact de Sefaretti et
P-A Armagnac).

- A propos de P. Piment d'
Arverne :

" Ouais ! J'vous l'dit. P.P.d'Arverne a été client chez
nous, et c'est pas le seul ! C'est du beau linge qu'on
vient salir au " No Limits ". De vous a moi, on lui a
retiré sa carte de membre ! Y'a trois jours c'est allé trop
loin : il(elle) nous a rendu une fille dans un état ! Une
boucherie ! Au prix où on les paie ! Non ! Des pervers
d'accord, mais pas des sadiques ! Mais on reste discret
quand même ! "

- A propos de Cagliostro ou
Bar Plaimonide :

" Oh c'est pas vraiment des clients du club, plutôt
une association qui se réunit ici, des dingues je pense...
Mais y paient bien alors ! Je crois qu'ils se font appeler
les " Poings noirs", ils discutent de trucs ésotériques avec
une cagoule sur la tête. Ils font de mal à personne."

COUP DE FIL A NADIA ELATRACHE

(Contact de Cagliostro et Sefaretti).

- A propos de Bougrel :

" Qui ça ? Bougrel ! Ah désolé, mais il n'y pas de
Bougrel chez Gollimard ! "

- A propos de Cagliostro et
de ses nègres (Fernandez et
Penchar).

"Cagliostro... écrire ? Non mais tu rigoles, il(elle)
est incapable de remplir une feuille de sécu. Ce
sont deux de mes sous-marins qui écrivent tous

ces livres, Fernandez et Penchar. Ils n'écrivent pas que pour lui d'ailleurs : Guy-Loup Wurlitzer, Gérard Desmilliers, Guy Desbus parmi d'autres. Si nos crétins de lecteur savaient..."

COUP DE FIL A DÉDÉ DÉBROUILLE

(Contact de Bougrel).

- A propos de G. Sefaretti :

" C'est une grosse pointure que tu nous a sorti, Bougrel ! Une si grosse pointure que je peux presque rien dire : G.Sefaretti est l'ambassadeur(drice) de la mafia New-Yorkaise, mais on n'a rien de solide contre lui(elle). Cet(te) enfoiré(e) a la médaille de Chevalier des Arts et Lettres et répand sa came dans tout le pays. "

- A propos de Пареk (Пareshka) Wojdila (J. Bean) :

" Plus connu sous le nom de Bean, il(elle) a tourné dans quelques films (tu sais c'est lui(elle) qui a joué dans Bull's Eye. !), il(elle) a viré barjo, et a poussé sa meuf(son mec) par la fenêtre de leur appart qui devait être haut puisque l'autre s'est tué(e) direct. Wojdila a été inculpé par la justice Américaine (tout ça s'est passé aux States), mais il(elle) a obtenu un non lieu...J'ai rien d'autre dans la bécane, mais j'me souviens d'un truc dans les journaux où il(elle) disait vouloir coller un procès au cul de B.H.L. pour lui avoir volé son nom et son identité ! Barjo j'te dis. "

- A propos de B. Cagliostro :

" De son vrai nom Christian(e) Legrolet. Exerçant l'activité d'escroc honnête et avec pignon sur rue sous le nom de Cagliostro, Legrolet a commencé sa carrière comme un(e) vulgaire pickpocket. Condamné douze fois pour vol à la tire et six fois pour escroquerie, il(elle) s'est reconvertie dans le mensonge officiel, Zodiaque, Radiesthésie et Lecture dans le cassoulet pas frais ! "

- A propos de Eddy Jennifer Vankikeelborde ou de J. Krishna Shakyamouni :

" J. Krishna Shakyamouni, grand(e) prêtre(sse) de la secte des N.E.F.I.L.I.M. Ca fait un moment qu'on essaie de le coincer, et il semblerait qu'on soit sur le point d'y arriver via un contrôle fiscal en béton.. Sinon les accusations habituelles pour ce genre de gourou : séquestration, abus sexuel, escroquerie, et puis des histoires de manipulation mentale...mais pas une preuve ! "

- A propos de Claude Lévêque :

" Claude Lévêque, dit le " préfet " ! Parce que si tu veux des papiers, faut aller à la préfecture ! C'est le meilleur faussaire du pays ! Il peut de bricoler un passeport de n'importe quel pays et du beau travail, c'est le plus cher du métier, mais on a rien sans rien ! "

COUP DE FIL CHEZ GÉRARD BOUFFIN

(tous les joueurs peuvent lui téléphoner en demandant son numéro aux renseignements téléphoniques, ce qui ne coûte aucun Point Action).

C'est l'épouse de Gérard Bouffin qui répondra. Elle pourra apprendre que son mari est absent pour le week-end, car il avait un contrat du côté de Guilvinec ! Si un joueur demande qu'elle est la profession de G. Bouffin, sa femme lui apprendra que Bouffin est comédien !

B
h
L

Moi, Baptiste Harty-Lindberg, sain de corps et d'esprit, j'atteste que ceci est le testament qui rassemble mes dernières volontés.

Vous qui lisez ceci, ou qui l'écoutez lire, soyez attentifs car je livre ici mes " mémoires d'outre-tombe ". Soyez attentifs et méfants car les morts ne s'adressent jamais aux vivants sans une certaine malice, cette dernière est légitime : vous êtes en vie et pas moi.

Sachez que je vous vois, que je vois même au-delà de vous, que je vois en vous. Lagliostro, Piment d'Arverne, Pefaretti, Dankikeelborde, Wojdila, Bar Kaïmonide et Paul(e)-Marie, vous êtes tous là autour de mon secrétaire et de mon fidèle François, vous êtes surpris d'entendre votre nom, vous suspectez quelque sorcellerie et des idées insupportables assaillent votre cerveau. Tout est bien plus simple mes amis : je savais (ou plutôt je suspectais) que la mort compterait parmi mes convives. N'attendez pas d'explications ou de justifications, mais soyez fidèles à la mémoire d'un homme qui construisait tant d'intrigues et qui conçut tant de passages entre la réalité et le monde terrible de l'écriture : trouvez donc lequel d'entre vous est celui qui m'a tué.

Est-ce toi Pefaretti, toi qui n'acceptais pas que je quitte Gollimard.

Peut-être ! Et quand bien même ce serait toi, je te pardonne et je te lègue une oeuvre exclusive : mon journal d'adolescent, c'est une merde ignoble mais tu as seul le pouvoir de transformer la merde en argent.

Est-ce toi Lagliostro, toi qui craignais tant que je dévoile publiquement tes incapacités littéraires.

Non ! Et quand bien même ce serait toi, je te pardonne et je te lègue le cahier d'écriture de mon enfance tu as tant à y apprendre.

Est-ce toi Piment d'Arverne, toi dont j'ai voulu dénoncer publiquement la médiocrité ?

Non ! Et quand bien même ce serait toi, je te pardonne et je te lègue tous les magazines que contient cette maison : c'est bien la seule littérature qui soit digne de toi.

Est-ce toi Dankikeelborde, gourou de foire qui ne m'as jamais pardonné de m'inspirer de tes élucubrations grotesques ?

Non ? Et quand bien même ce serait toi, je te pardonne et je te lègue le miroir de la salle de bain afin que tu vois la tête que tu as.

Est-ce toi Wojdila-Bean, pauvre fou (folle) qui aurait voulu tuer l'auteur pour libérer le personnage ?

Peut-être ! Et quand bien même ce serait toi, je te pardonne et je te lègue mon annuaire téléphonique où tu trouveras de nombreux rôles à ta taille.

Est-ce toi Bar Kaïmonide, escroc notoire dont j'avais fini par mettre à jour les petits trafics ?

Non ? Et quand bien même ce serait toi, je te pardonne et je te lègue mon faux médaillon Babylonien car il t'appartient de droit.

Est-ce toi Paul(e)-Marie, cher(e) enfant qui prétendait me faire chanter ?

Peut-être ! Et quand bien même ce serait toi, je te pardonne et je te lègue ma lime à ongle, sers t'en pour tes canines et tu ressemblera un peu à un être humain

A François(e), je lègue mon île, ma maison et la somme de deux million de francs afin qu'il crée un Musée Baptiste Harty-Lindberg.

J'espère que vous mettrez la main sur l'enfant de salaud qui m'a tué, je lui garde une place au chaud, en enfer...

Baptiste Harty-Lindberg.

Lundi 18 mars 1996

Une copie de la présente a été déposée à l'étude de Maître Beaudout, notaire à Guilvrec.

annonce 1995 à été marquée
l'absence de l'activité sur les
civiles. Avez-vous le 1995
1995

Résumé des personnages

BENEDICT HERBERT LAMPREY

Secrétaire particulier de Baptiste Hanz Lindberg.

Traits de caractère :
Mégalomane, Cruel, Intelligent.

Véritable identité :
Baptiste Hartz Lindberg.

Profession :
Auteur de romans noirs et assassin.

Son plus grand crime :
BHL a mis le feu à une maison enfermant treize personnes qui ont toutes brûlées vives.

Objectifs :
Ne pas être découvert, organiser la suspicion générale.

FRANÇOIS(E) ESPÉRENDIEU

Majordome de Baptiste Hartz Lindberg.

Traits de caractère :
Sadique, Sombre, Dévoué.
Joué par un animateur.

Profession :
Ame damnée de BHL et assassin.

Son plus grand crime :
François a d'innombrables assassinats à son actif.

Signe particulier :
Membre de la main noire.

Objectifs :
Aider BHL et ne pas être découvert.

BAL THAZAR/BETHSABÉE CAGLIOSTRO

Traits de caractère :
Menteur, Vénal, Prétentieux.

Véritable identité :
Christian(e) Legrolet.

Profession :
Magicien d'opérette.

Son plus grand crime :
Le vol.

Signe particulier :
Membre de la Main Noire.

Objectifs :
Se taire passer pour un grand magicien, gagner de l'argent, se disculper.

Compétences :
Fouiller, Crocheter (1 point), Faire les poches (2 points).

PAUL(E)-MARIE ARMAGNAC

Traits de caractère :
Débauché, Rancunier, Vénal.

Profession :
Gosse de riche et débauché notoire, neveu de BHL.

Son plus grand crime :
P-M A. a tué quelqu'un un soir de beuverie à la sortie d'une boîte de nuit.

Signe particulier :
Dealer.

Objectifs :
Trouver la preuve de la culpabilité de votre oncle dans l'accident de vos parents, arranger vos affaires avec Sefaretti, hériter du magot de votre oncle.

Compétences :

Téléphoner à Bob Marouani, le patron du "No Limits" (2 points).

Accessoires :

Deux doses de cocaïne (sucre en poudre).

**PHILÉMON/PHILIPINE
PIMENT D'ARVERNE -
ATSABANE.**

Traits de caractère :

Possédé, Perfide, Médisant.

Profession :

Journaliste présentateur vedette du 2ohoo.

Son plus grand crime :

Vous savez ce qui se passe si J. Krishna Shakyamouni tente de lire les pensées d'Atsabane...(C.F. Les règles). Si PPDA se laisse faire et répond à la question, JKS voit défiler une succession de crimes plus atroces les uns que les autres.

Objectifs :

Se disculper, répandre la calomnie, dissimuler sa nature démoniaque.

Compétences :

Envoûter quelqu'un pour l'obliger à répandre des calomnies ; il faut d'abord voler un objet appartenant à la victime (2 points).

N'oubliez pas :

B.H.L. ignore que son invité est possédé par un démon, il déteste les médias et particulièrement les journalistes. Il était donc bien normal qu'il convie P. Piment d'Arverne qui est sans doute le pire de tous. François qui est au courant de la présence d'Atsabane en ce monde ignore que c'est en P. Piment d'Arverne que le démon s'est incarné.



Bougrel et
Bar Maïmonide

**GIULIO/GIULIA
SEFARETTI.**

Traits de caractère :

Superstitieux, Rusé, Séducteur.

Profession :

Actionnaire principal de Gollimard.

Son plus grand crime : la mort de plusieurs centaines de camés sur la conscience.

Signe particulier :

Correspondant de la mafia Italo New-Yorkaise.

Objectifs :

Emmerder Bougrel, négocier un contrat avec l'ayant droit de BHL, dissimuler son appartenance à la mafia et se disculper du meurtre.

Compétences :

Téléphoner à Bob Marouani le patron du "No Limits" (2 points) ; téléphoner à Max "le cerveau", membre de la pègre (2 points).

Accessoires :

Un flingue, un sachet de drogue de synthèse aux effets inconnus (la drogue de Sefaretti agit comme un sérum de vérité).

N'oubliez pas :

B.H.L et François sont au courant des activités mafieuses de G. Sefaretti.

**MOSHE/MYRIAM
BARMAÏMONIDE.**

Traits de caractère :

Aimable, Humble, Curieux.

Profession :

Antiquaire spécialisé dans l'art occulte et cabbaliste.

Son plus grand crime :

Maïmonide a grillé un feu rouge il y a dix ans.

Signe particulier :

Membre de la Confrérie du Dernier Temple.

Objectifs :

Prouver que BHL est le maître de la main noire, obtenir des informations sur la main noire.

Compétences :

Connaître la véritable nature d'une personne (les trois traits de caractères - 1 point), révoquer un démon (10 points).

N'oubliez pas :

François croit que Bar Maïmonide est un magicien noir.

Jésus IJezraëlle KRISHNA SHAKYAMOUNI

Traits de caractère :

Illuminé, Mégalomane, Charismatique.

Véritable identité :

Eddy / Jennifer Vankikeelborde.

Profession :

Gourou de la secte de N.E.F.I.L.I.M.

Son plus grand crime :

JKS a souvent abusé sexuellement de ses adeptes.

Objectifs :

Convertir le plus de personnes possibles à la foi des NEFILIM, apparaître respectable, se disculper.

Compétences :

Interroger quelqu'un sous hypnose ("Quel est ton véritable nom ?", 1 point ; "quel est ton plus grand crime ?", 2 points ; "question à laquelle on puisse répondre par oui ou non", 3 points).

Accessoires :

Un bijou magique pour l'hypnose, un sachet de drogue dont l'effet est de diminuer la résistance à l'hypnose (moins 1 point au coût des questions).

JIMMY/JANNET BEAN

Traits de caractère :

Mythomane, Toxicomane, Egocentrique.

Véritable identité :

Marek/ Mareska Wajdila.

Profession :

Acteur raté.

Son plus grand crime :

J.Bean a tué sa fiancée en la jetant par la fenêtre.

Signe particulier :

drogué ; victime de trances médiumniques.

Objectifs :

Salir la mémoire de BHL, trouver de la cocaïne, signer un contrat avec Gollimard.

Compétences :

Poser des questions à un esprit lors d'une transe médiumnique (réponse par oui ou par non, 2 points).

N'oubliez pas :

C'est à la suite d'un accident sur le tournage de Bull's Eye que J.Bean se mit à avoir des troubles mentaux et des trances médiumniques. C'est bien lui (elle) qui poussa sa (son) fiancé(e) par la fenêtre au cours d'une crise. B.H.L et François ignorent tout des capacités parapsychiques de J.Bean.

ERNEST/ ERNESTINE BOUGREL

Traits de caractère :

Idéaliste, Amer, Obstiné.

Profession :

Agent littéraire de Gollimard (couverture) ; inspecteur à la brigade des stups.

Son plus grand crime :

Bougrel traverse hors des clous et fait sauter ses PV.

Objectifs :

Prouver que BHL était un criminel, garder votre couverture; remonter la filière de Paul-Marie Armagnac.

Compétences :

Téléphoner Dédé l'embrouille (2 points) ; crocheter (1 point).

Accessoires :

Un flingue et une carte de flic.

N'oubliez pas :

Bougrel ne fait pas partie des plans de B.H.L. qui ignore tout de sa véritable identité.

Lefin mot de l'histoire.

Non décidément, Baptiste Hartz-Lindberg n'est pas un homme comme les autres et la petite soirée à laquelle il vous a convié n'était pas non plus tout à fait ordinaire, comme vous avez pu en juger. Mais que s'est-il donc exactement passé ce week-end sur l'île des Maudits ? Qui a bien pu être assez fou pour assassiner un des plus grand génie littéraire de son époque ? Si vous vous posez encore ces questions, c'est que le coupable a déjà fuit l'île vers des cieux plus cléments, sous l'identité fabriquée de Benedict Herbert Lamprey, le prétendu secrétaire particulier. François(e) l'accompagne bien sûr, comme un laquais suit son maître. Qui d'autre que Baptiste Hartz Lindberg, le génial Baptiste, pouvait imaginer cette machination aussi grandiose que macabre. Mais je vous vois perplexe... laissez-moi tout vous expliquer.

Baptiste Hartz-Lindberg a une technique d'écriture absolument unique : il met en scène réellement les moment les plus importants de ses romans avant de les écrire. Ce fonctionnement permet au Maître d'enrichir considérablement ses descriptions des détails uniques que seule la réalité enseigne. Tous les critiques se sont ainsi gorgés d'émotions littéraires en lisant les pages brûlantes de *Ténèbres*, où B.H.L. décrit avec un sens extraordinaire du détail la mort de plusieurs personnes prises au piège d'un incendie. Il est vrai que le maître, de l'appartement qu'il avait loué pour l'occasion, eut tout le loisir d'observer ses victimes hurler et se tordre de douleur en brûlant vives. Qui n'a pas lu et relu les pages déchirantes de *Noces Perdues*, dans lesquelles le

génial Baptiste touche à la perfection en décrivant la mort atroce de sa soeur dans un terrible accident de voiture. Il est vrai que B.H.L. était bien placé pour observer la scène puisqu'il avait lui-même saboté les freins du véhicule. Qui ne se délectera pas des pages oppressantes de *Post Mortem*, le prochain roman de l'auteur visionnaire, dans lequel il décrit sa propre mort, secrètement orchestrée par ses soins un soir de pluie dans une certaine île au large des côtes bretonnes ... L'auteur ne vous avez pas menti quand il disait vouloir vous associer à sa prochaine oeuvre. Vous avez été les acteurs d'une monstrueuse farce mise en scène par un mégalomane

dangereux. Vous avez été les personnages de son prochain roman.

Le reste de l'histoire ? Oh, elle est aussi simple que sordide. Baptiste Hartz-Lindberg a loué les services d'un comédien de Rennes, Gérard Bouffin, auquel il a demandé de tenir son rôle le temps d'un week-end. Quoi de plus logique puisqu'il est de notoriété publique que le grand Baptiste n'a jamais voulu révélé sa véritable identité. Ce fut le dernier rôle du pauvre Bouffin. Mais quel rôle...et quel final ! Tué de deux balles en plein coeur face à la mer déchainée. Baptiste Hartz Lindberg ne perdit

pas une miette du spectacle et François fut parfait dans le rôle du tueur.

La suite vous la connaissez mieux que moi. Bien sûr quelques détails vous échappent encore et vous aimeriez en savoir plus sur les autres protagonistes de la soirée, c'est tout à fait normal. La troisième mi-temps ne fait que commencer et vous n'êtes pas au bout de vos surprises...



Philipine Piment d'Arvene et Giulio Sefaretti : une conversation forcément sulfureuse.

La fête est finie !

Le but d'une Soirée Enquête n'est pas tant de "gagner" que de passer une bonne soirée entre amis. Néanmoins, nous vous proposons un petit système permettant de déterminer qui est le meilleur enquêteur et qui a le mieux incarné son personnage, ceci afin de créer une "saine et franche émulation" entre les joueurs au cours de la partie. A la fin de la soirée, vous remettrez donc aux joueurs le questionnaire, que vous dépouillerez pendant qu'ils lisent la feuille de debriefing. Chaque question auquel un joueur apporte une bonne réponse rapporte des points (voir les réponses aux questions). Le joueur qui totalise le plus de points est déclaré meilleur enquêteur et vous lui remettrez d'une main tremblante le "Maigret d'Or". La tradition veut que ce soit lui qui organise la prochaine partie. En cas d'égalité, il y a tout simplement plusieurs "Maigret". Au joueur qui est le plus souvent cité à la question "Qui, selon vous, a le mieux interprété son personnage au cours de la soirée ?", vous remettrez d'une main émue le "Bobard d'Or" récompensant

le meilleur comédien. Quant à B.H.L., il gagne s'il n'est pas cité comme étant l'assassin par plus de deux personnes. D'une main respectueuse, vous lui remettrez le "Darkva d'Or" récompensant le meilleur grand méchant. La moindre des choses serait qu'il paye son coup. Une autre fin possible pour B.H.L. est de se faire coincer par quelques joueurs avant la fin de la soirée, d'être publiquement démasqué et solidement ficelé au radiateur de la cuisine. Un beau paquet pour la police. Dans cette hypothèse il a bien évidemment perdu. Demandez toutefois aux joueurs d'attendre le dernier moment pour procéder à l'arrestation public. Ca fera une très belle happy-end à l'américaine.

Réponses aux questions pour le Meilleur enquêteur.

- Qui est mort ce soir ? Gérard Bouffin, le comédien. 2 points.
- Qui est l'assassin ? François Espérendieu sur l'ordre de B.H.L.. 4 points.
- Quel est le mobile du crime ? La littérature, l'art, la folie mégalomaniaco-romanesque (ou toute réponse approchante). 6 points.



Le "Maigret d'Or"

(meilleur enquêteur).

Qui est mort ce soir ?

Qui est l'assassin ?

Quel est le mobile du crime ?

Le "Bobard d'Or"

(meilleur acteur).

Qui, selon vous, a le mieux interprété son personnage au cours de la soirée ?

Photocopiez cette feuille de Points d'Action, afin d'en remettre 10 à chacun de vos joueurs.

