

HENRY
FONDA

12 Hommes en Colère

C'est
quand la vie
d'un homme est
entre nos mains
que l'on peut
découvrir
qui l'on est
vraiment...

Douze inconnus

Douze inconnus

Auteur : Itai Perez

Un huis clos pour 12 personnages (8 masculins, 4 féminins) et un organisateur, à jouer sur une après-midi, inspiré du film *Douze hommes en colère* de Sidney Lumet avec Henry Fonda.



New York, 17 octobre 1957. Dans une petite pièce miteuse du palais de justice, douze jurés vont devoir décider de la vie ou de la mort d'une autre personne. Un homme a été abattu et un jeune noir est accusé du meurtre. Alors que tout semble l'accabler, y a-t-il, ou pas, un doute raisonnable sur sa culpabilité ?

Quelle que soit la décision, c'est à l'unanimité qu'elle devra être rendue.

Douze inconnus dans une même pièce. Riches ou pauvres, conservateurs ou libéraux, jeunes ou vieux, hommes ou femmes, ils représentent toutes les facettes de la société. Arriveront-ils à se mettre d'accord ?

HUIS CLOS

PRESENTATION AUX JOUEURS

(à photocopier et distribuer aux participants)

Le Procès

Mike Johnson, 19 ans, sans profession, est accusé d'avoir commis un homicide volontaire, le 5 octobre 1957 à 18h15, sur la personne de William Blake, 26 ans, assistant de laboratoire, employé à l'**Academic Research Center**, sis au 137 Wilson Street, dans un quartier pauvre à la limite du New Jersey.

Charges d'accusation : Vol, homicide volontaire et délit de fuite.

L'accusé plaide non coupable.

Preuves matérielles :

N° 1 : Un revolver 9mm.

L'accusé l'avait sur lui lors de son arrestation. D'après le numéro de série, il appartenait à la victime. Les empreintes de l'accusé apparaissent nettement sur cette arme.

N° 2 : Les rapports d'autopsie et de balistique.

La victime est morte d'un arrêt du cœur, suite à une hémorragie due à une blessure par balle à l'abdomen. Ce coup a été tiré d'une distance d'environ 5 mètres, dans le dos. Une autre blessure a été causée par une autre balle, logée dans l'épaule, à bout portant. La blessure à l'épaule aurait été causée quelques minutes après celle à l'abdomen. Les deux balles venaient de l'arme indiquée comme pièce N° 1.

N° 3 : L'analyse de la scène du crime.

Etant donné les nombreux passages de personnes avant le bouclage de la zone par la police, peu d'empreintes claires ont pu être relevées. Les pas de la victime ont été découverts sur la chaussée, près des traces de démarrage d'une voiture, et vont jusqu'à l'endroit où, touché, il s'est effondré à terre. Les pas de l'accusé apparaissent clairement à quelques mètres de la scène du crime, montrant qu'il était en train de courir en s'éloignant de la scène.

N° 4 : Le portefeuille de la victime.

Retrouvé sur l'accusé lors de son arrestation.

Témoins de police :

N° 1 : Agent Michael Garcia, NYPD.

Il fut le premier à arriver sur les lieux, avec son collègue Philips. Ils avaient été avertis à 18h15, par un appel de Jeremy Wilson ("Ce vieux fou de Wilson s'est encore

réveillé de mauvaise humeur."), indiquant qu'une fusillade avait lieu en bas de chez lui. Une voiture patrouillait à quelques rues de là ("On est quand même allé voir, on ne sait jamais...") et est arrivée sur place à 18h27. Ils ont trouvé la victime en train de se vider de son sang. L'agent Garcia est resté près d'elle pour essayer de la soigner, tandis que l'agent Philips est parti à la recherche du meurtrier. Philips est revenu une dizaine de minutes plus tard avec l'accusé. Il a alors, "euh, interrogé" les personnes sur place. "Puis nous l'avons ramené au poste."

N° 2 : Agent Peter Philips, NYPD.

Confirme les dires de l'agent Philips. "Je suis revenu avec cet enfoiré de black et j'ai interrogé les témoins. L'un d'eux m'a finalement dit qu'il avait entendu la victime dire qu'elle avait été tuée par Mike Johnson. Ça prouve que c'est bien lui qui l'a fait."

Lors du contre-interrogatoire des deux témoins, la défense établit la pauvreté du quartier et la difficulté qu'ont les gens à vivre dans ces conditions.

L'accusé était nerveux depuis le début du procès. On l'a vu à plusieurs reprises discuter avec véhémence avec son avocat. Pendant la sortie des agents, il se lève subitement de son siège, surprenant ses gardes et se jette sur les jurés, saisit la main du juré n° 3 et clame son innocence. Il est vite saisi et ramené à son siège par les gardes. Il se laisse faire sans discuter. A partir de ce moment-là, il apparaîtra perdu, abattu, comme s'il s'était finalement résigné à son sort.

Témoins appelés par l'accusation :

N° 3 : Jeremy Wilson, 72 ans, retraité.

"Oui, dès que j'ai entendu les coups de feu, j'ai appelé la police pour leur dire que des voyous étaient encore en train de s'entre-tuer. Oh, oui, de ma fenêtre, on voit très bien ce qui se passe dans la rue. J'ai très bien vu cette ordure [il montre l'accusé] ramasser son arme, se pencher sur la victime, l'achever et s'enfuir en courant."

N° 4 : George Parker, 39 ans, employé des Postes.

"Sous le réverbère qui s'allumait, j'ai vu cet homme effondré, et j'ai immédiatement essayé de l'aider. Mais la blessure saignait beaucoup trop. J'ai essayé de lui demander ce qui lui était arrivé, et je l'ai entendu marmonner "Johnson" ["Vous l'avez

entendu clairement prononcer ce nom ?"]. Euh... Oui, c'est comme l'a dit l'agent de police. Il a bien dit "Johnson". "

N° 5 : Henry McDuffy, 47 ans, gardien de nuit.

"Parfaitement, monsieur. J'étais à ma fenêtre, à deux pas du meurtrier. J'ai clairement pu voir cet homme [il montre l'accusé] tuer par derrière cet homme et puis s'enfuir en courant."

L'accusation montre un plan du quartier pour montrer où les différents témoins habitent. Le N° 3 a effectivement la fenêtre de son séjour, au premier, qui donne sur la scène du crime. Le N° 5 habite à une quinzaine de mètres mais, de son appartement au troisième, on peut voir la scène du crime.

L'accusation établit que tous les témoignages concordent pour dire que l'accusé a bien tué, de sang froid, la victime.

La défense rétorque qu'il n'est que le fruit d'une société qui n'a pas su l'intégrer.

Témoins appelés par la défense :

N° 6 : John Jackson, Directeur de l'Academic Research Center.

"Oui, William Blake était un employé exemplaire. Il était en ce moment en congés de convalescence, suite à une chute dans les escaliers du centre de recherche. Non, il n'avait pas l'habitude, à ma connaissance, de se promener dans ce genre de quartier. Je n'ai rien d'autre à ajouter."

N° 7 : Pamela Johnson, la mère de l'accusé.

"Il est innocent, je vous le dis. Mon pauvre bébé n'a rien fait ! D'accord, depuis quelque temps, il traînait avec des mauvais garçons. Mais ce n'est pas un meurtrier ! Rendez-le nous et nous lui donnerons la raclée de sa vie ! Je vous jure qu'il ne fera plus de bêtises !"

Conclusion de l'accusation :

"La défense va essayer de vous parler du milieu difficile dans lequel a grandi l'accusé. Mais cela n'a rien à voir avec les faits. Les faits sont là, les preuves, les experts, les témoins, tout concorde pour arriver à une seule et même conclusion : l'accusé a pris l'arme, il a tiré dans le dos de la victime, et pendant qu'elle se vidait de son sang, il s'est penché sur elle, lui a tiré dessus une nouvelle fois, lui a pris son portefeuille et s'est enfui en courant. Voilà les

faits ! Il a tué la victime, l'a volé et s'est enfui. Pensez-vous qu'il faut laisser impunie une personne capable de tels actes ? Pour cet homme, je demande la peine capitale. "

Conclusion de la défense :

" L'accusation vous a montré une version de l'affaire. En voici une autre. Imaginez-vous vivant dans ce quartier pauvre et sale, sans rien à faire de vos journées, où la moitié des gens que vous fréquentez sont des délinquants et des criminels. Vous subissez la faim, le froid et l'ennui. Vous avez été élevé à la force des coups par vos parents. Et là, vous voyez, dans une rue déserte, un homme d'aspect riche, qui visiblement n'est pas à l'aise, pas à sa place. Et vous avez à vos pieds une arme, que votre victime a négligemment laissée tomber à vos pieds. Ne pourriez-vous pas vous laisser emporter par une impulsion ? Soyez indulgents et laissez vivre ce pauvre enfant. Contentez-vous de l'envoyer en prison où il pourra peut-être apprendre à devenir un homme meilleur. "

Nous sommes le 17 octobre 1957 et il est 13h. Le jury va à présent se retirer pour délibérer.

Règles du jeu

1) "en jeu" et "hors jeu"

Vous devrez faire une claire distinction entre ce que votre personnage sait et ce que vous, joueur, savez. Tous les joueurs auront, par leur culture des années 2000 et les phases passées "hors jeu", accès à des informations que ne possède pas leur personnage. Il faudra donc en permanence compartimenter les informations dans votre cerveau. Quelques points importants :

- Votre personnage peut avoir des notions d'histoire des Etats-Unis et du monde allant jusqu'en 1957, mais il ne sait bien sûr rien des événements ultérieurs.

- Afin de se donner la possibilité de la voir, éventuellement, faire partie de la réalité dans le jeu, la majorité de la culture imaginaire (même celle des années 50 ou avant) devra être considérée comme inconnue. Ainsi, si par exemple vous apprenez que le juré N° 8 est un journaliste ayant pour nom Clark Kent, vous devrez tenir compte du fait que (sauf mention sur votre fiche) vous ne savez rien de Superman, que ce soit en tant que héros de bande dessinée ou que héros réel. Par ailleurs, certains détails auront pu être

changés dans le jeu. Clark Kent peut être un simple journaliste sans rien de surnaturel ou un génie du mal.

Seules exceptions : votre personnage connaît les films hollywoodiens des années 50 (jusqu'à 1957) et la série **La quatrième dimension**.

En cas de doute, par défaut, ne faites pas référence à un film, un livre ou une série de fiction, à moins qu'ils ne soient indiqués dans votre fiche ou qu'ils n'aient déjà été mentionnés par quelqu'un d'autre.

- L'instruction "Freeze", annoncée par l'organisateur, immobilisera une partie ou la totalité des personnages. Les personnages affectés seront immobiles, ils ne verront, n'entendront ou ne penseront rien. Le temps s'arrêtera pour eux. Vous, joueurs, serez libres de regarder et d'écouter les événements qui se dérouleront durant ce laps de temps, mais vous devrez tenir compte du fait que votre personnage n'a pas accès à ces informations.

L'instruction "Reprise" arrête la stase de toutes les personnes affectées. Les personnages pourront alors prendre note de ce qui aura pu être modifié, par exemple qu'un objet ou une personne a changé de place (il leur semblera s'être déplacé instantanément).

"Freeze" : gèle tous les personnages sauf indication contraire sur votre fiche de personnage.

"Freeze tout le monde" : gèle tous les personnages sans exception.

"Freeze XXX" suivi d'un ou plusieurs noms de personnages ou numéros de jurés : n'affecte que les personnages cités.

- Tout objet ou personne portant un brassard blanc ou recouvert d'un drap blanc, n'est pas présent en jeu.

2) Combats

Il n'y a, a priori, aucune raison pour que douze personnes réunies pour juger une personne en viennent aux mains. Mais juste au cas où...

- La force :

C'est la compétence unique servant au combat. Elle vaut pour la force, la précision et la rapidité (tout en même temps). Elle va de 1 à 10 : 10 correspond à un athlète de haut niveau, 3/4 à une personne (H/F) en forme sans entraînement particulier, 1 à un nouveau-né.

- Combat à main nues :

Les deux adversaires vont simuler le combat. Lors du premier échange (simulé !) de coups, ils échangent discrètement leurs scores de force. Le score le plus élevé

gagnera le combat. Dès le début de la confrontation, l'issue du combat est donc fixée, ce qui ne doit pas empêcher de jouer le combat jusqu'au bout. L'objectif de ce système est de privilégier le role-play.

Si les scores sont très différents, terminez le combat très rapidement. Par contre s'ils sont proches, faites durer le suspense et jouez le combat.

Attention :

- ne portez JAMAIS réellement les coups !

- ne courez pas.

- faites attention à l'endroit où votre personnage tombe.

- ne simulez jamais un combat dans un endroit non suffisamment dégagé, ou dans des escaliers ; déplacez-vous (instant hors jeu), puis reprenez la scène.

- Armes blanches (en latex)

Elles ajoutent un bonus à votre score en force (couteau : +2).

- Armes à feu (jouets à amorces)

Pour savoir si vous savez tirer, comparez votre score de force aux seuils ci-dessous :

- 6 vous permet de toucher quelqu'un à l'épaule.

- 8 vous permet de toucher une partie du corps spécifique.

Lorsque vous tirez, vous devez nommer votre adversaire, puis faire feu. Si, au moment de la détonation, vous voyez la partie visée, votre coup porte. La personne touchée doit s'effondrer par terre. Bien entendu, cette règle ne s'applique pas dans des cas où il est impossible de rater l'adversaire ou de toucher l'épaule (personne immobilisée, canon sur la tempe...). Dans tous ces cas, la logique s'applique. En cas de besoin, l'organisateur arbitrera.

3) Règle d'or : "Les orgas ont toujours raison".

Si un orga semble enfreindre une règle précitée, c'est qu'il a une bonne raison. Si un orga vous donne une consigne, exécutez-la. En cas de doute sur la validité des instructions ou des informations d'un orga, appliquez la règle d'or.

Juré N° 1 - Ronald Reagan - 46 ans



Te lancer ou pas dans la politique, là est la question. Il ne faut pas se faire d'illusion, tu n'iras pas beaucoup plus loin en tant qu'acteur. Pourtant tu n'avais pas trop mal commencé. Après avoir terminé tes études de sociologie et d'économie tu as d'abord travaillé à la radio comme commentateur sportif, puis tu as décroché ton premier rôle à Hollywood en 1937. D'accord, tes premiers rôles n'étaient pas très

prestigieux mais en tant que débutant c'était normal. Le problème est que, le temps passant, si tu as pu tourner dans beaucoup de films, ce n'était que dans des seconds rôles. Ou, dans les quelques cas où tu as eu l'occasion d'avoir un premier rôle dans un film, il s'est avéré être un horrible navet. Au bout d'un moment, tu as essayé d'être plus sélectif mais ça ne t'a pas vraiment permis d'évoluer et *Hellcats of the Navy*, ton dernier film, qui devrait sortir prochainement, ne semble pas meilleur que tes précédents. Il faudrait donc que tu penses à te tourner vers une autre occupation.

Au niveau familial aussi, la vie ne t'a pas trop réussi au départ. En 1940 tu as épousé une ravissante jeune actrice, Jane Wyman dont tu as eu une fille. Mais quand tu as commencé à t'engager dans le syndicat des acteurs, elle a pris cela comme prétexte pour demander le divorce en 1948. En fait, tu savais qu'elle avait rencontré quelqu'un d'autre, et tu n'étais pas non plus son premier mariage.

Effectivement, tu t'es engagé dans ce syndicat depuis que tu t'es rendu compte de l'ampleur de la menace communiste. Cela a commencé quand tu as commencé à t'impliquer dans diverses organisations après la guerre. Un jour, tu as fait un discours, principalement axé sur la lutte contre les organisations fascistes qui subsistaient, qui a particulièrement bien marché. Mais les applaudissements se sont arrêtés quand tu as dit que, si un jour le Communisme devenait une menace contre les Etats-Unis, tu serais tout aussi véhément contre lui. Tu as alors compris que cette organisation a priori inoffensive cachait un groupe communiste.

De la même manière, dans une réunion du bureau du Hollywood Independent Citizens Committee of the Arts, Sciences, and Professions dont diverses célébrités étaient membres, un des membres du bureau, le directeur de la MGM, t'a dit qu'il suspectait des communistes de vouloir prendre le contrôle de l'organisation. Tu lui as alors conseillé de faire passer aux voix une déclaration de principe, inacceptable pour un communiste, qui reconnaissait les bienfaits de la démocratie et de la libre entreprise. Quand la résolution a été rejetée, vous avez su à quoi vous en tenir et vous avez pu, ainsi que les aut-

res célébrités impliquées, rendre vos cartes d'adhérents. C'est alors que l'on t'a proposé la présidence du Syndicat des Acteurs. Tu as accepté et tu en as donc assuré la présidence pendant cinq ans, de 1947 à 1952.

Mais tu as pu définitivement l'oublier quand tu as rencontré Nancy Davis, actrice également, qui allait devenir la femme de ta vie. En fait c'est un réalisateur qui vous a présenté. Nancy avait des soucis, car elle recevait des courriers d'organisations communistes. Tu as pu facilement établir qu'il y avait eu erreur et qu'il s'agissait d'une autre Nancy Davis. Tu l'as invitée à dîner pour la rassurer et vous vous êtes rapidement entendus. Vous êtes restés amis pendant plusieurs années et, finalement, tu l'as demandée en mariage en 1952 et votre fille Patricia est née cette même année.

Parallèlement à ta carrière d'acteur, tu as continué à animer des conférences, même après la fin de ton mandat au Syndicat. C'est à la demande de la General Electric, pour laquelle tu présentais une série télévisée, que tu as commencé à animer une série de conférences. Au fur et à mesure des conférences, tu parlais de plus en plus de politique, contre l'accroissement du rôle de l'Etat et pour la sauvegarde de la libre entreprise.

Cela fait ainsi quelques années que tu t'es installé à New York et, quand tu as reçu cette convocation pour être le président d'un jury, tu t'es dit que cela serait un bon test. D'accord, tu as du succès en tant que conférencier et tu arrives à animer les foules mais es-tu capable d'imposer ton autorité à cet échantillon a priori représentatif de la population américaine ? Finalement ce ne sera pas très différent de la présidence d'une assemblée ou d'un gouvernement et te montrera si tu es à la hauteur pour ce genre de tâche.

Tu connais parmi les jurés :

Juré N° 6 : Il t'est vaguement familier.

Ton avis sur le procès :

D'après ce que tu as pu voir au procès il apparaît sans aucun doute possible que l'accusé est coupable. Mais, en ce qui te concerne, ta capacité à diriger dynamiquement et équitablement le débat est plus importante que son contenu. Tu penses proposer pour commencer que tous les jurés s'installent dans l'ordre de leurs numéros et faire passer un premier vote. Et tu espères bien que le vote ne sera pas unanime tout de suite...

Score en force : 5

Note : en dehors de l'installation à New York et du procès proprement dit, toutes les données sont vraies. Des informations complémentaires peuvent être trouvées sur les sites suivants :

<http://www.imdb.com/name/nm0001654>, pour la biographie générale et la liste des films.

<http://www.ronaldreagan.com/hollywood.html>, avec une autobiographie détaillée sur cette époque.

<http://www.geocities.com/Hollywood/Location/4127/wymantribute.html>, pour la partie sur Jane Wyman, "oubliée" dans l'autobiographie.

Juré N° 2 - Joan Keyes - 23 ans



D'une démarche mécanique, tu t'approches de la glace. Tu as encore pleuré. Pendant que, d'un geste expert, tu rajustes ton maquillage, tu entends la voix de John dans ta tête. " Tu es chaque jour plus belle à mes yeux ". Cela fait déjà trois semaines qu'il est mort, mais tu ne peux pas t'y faire. Tu l'avais pourtant averti de tes craintes, maintes et maintes fois. Jouer avec l'atome

où elle va régulièrement donner un coup de main, elle a entendu un cri dans l'une des ruelles. S'approchant lentement, elle a surpris un homme occupé à éventrer le cadavre d'une jeune femme, visiblement fraîchement tuée. Il l'a alors aperçue et s'est enfui en courant. Une course poursuite s'en est suivie, mais l'homme était plus rapide et a fini par la semer. Vous avez été complètement éberluées par ce total mépris du danger. Glennis et toi vous seriez probablement évanouies de frayeur instantanément. Mais la suite vous étonna encore d'avantage, car Isabella vous proposa d'enquêter pour retrouver le criminel. Curieusement cela t'amusa plutôt. Bien sûr, il n'était pas question de se rendre sur place pour enquêter. Tu t'es contentée de consulter les archives des journaux afin de voir si ce criminel avait déjà opéré. Apparemment, ce meurtre était son troisième. La première fois, c'était une prostituée dans une ruelle près d'un bar dans le New Jersey, le 2 mai. Puis, il a frappé dans un motel au sud-ouest de New York, sur la route d'Edison, le 30 août. Une call-girl trouva la mort. Dans les trois cas, il s'agissait d'une prostituée, et la victime était éventrée de la même manière. Isabella évoqua avec force détails Jack l'éventreur qui avait utilisé une méthode similaire en Angleterre, au siècle dernier. Mais il apparut qu'alors que Jack l'éventreur travaillait avec la précision d'un chirurgien, les incisions perpétrées par votre meurtrier étaient beaucoup plus grossières. Cela vous occupa pendant quelques temps mais, bientôt, Glennis revint avec une nouvelle préoccupation. Les plans contenant le système électronique du satellite Explorer sur lequel son mari travaillait avaient été volés. Bien sûr, on soupçonnait des espions russes. Cela était d'autant plus inquiétant que les rumeurs faisant état du lancement imminent d'une fusée soviétique étaient de plus en plus insistantes et que les Etats-Unis comptaient sur leur maîtrise supérieure de l'électronique pour rattraper leur retard. Apparemment le FBI était en train de retourner sens dessus dessous la NACA pour retrouver ces documents.

me est horriblement dangereux, il suffisait de regarder des images d'Hiroshima après la bombe pour s'en rendre compte. Mais il ne voulait rien savoir. Il parlait de la grandeur de la science et de découvertes imminentes qui allaient bouleverser notre conception de l'homme. Il parlait de franchir les limitations du corps, de vaincre la vieillesse et l'infirmité... Tu n'as jamais eu plus de détails. Ses recherches sur un certain projet Miroir étaient secrètes et il ne pouvait rien t'expliquer clairement. Tu attendais avec impatience votre mariage, prévu pour janvier prochain. Tu pourrais alors le rejoindre dans son centre de recherches et les secrets seraient terminés. Et puis, en août de cette année, tu es restée sans nouvelle de lui pendant deux semaines. Tu t'ais fait un sang d'encre, imaginant le pire. Heureusement, il est revenu ensuite mais n'a rien pu t'expliquer.

Mais tout cela n'eut vite plus d'importance car ta vie s'effondra. Ce que tu craignais en effet le plus survint : un accident dans le laboratoire où ton fiancé travaillait. Ce sont ses parents qui t'apprennent la nouvelle. Tout le reste, les amis venant te consoler, l'enterrement, se perdit dans un océan brumeux. C'est une convocation pour te rendre au tribunal qui te força finalement à en sortir. La victime travaillait dans le même laboratoire que ton cher John. Peut-être pourras-tu avoir des détails sur sa mort et sur quoi il travaillait ?

Parmi les jurés tu connais :

- Juré N° 1 : Tu n'en crois pas tes yeux ! Ronald Reagan en personne ! Tu te demandes si tu pourrais lui demander son autographe...

Ton avis sur le procès :

- Tu n'es pas très sûre. Les avocats étaient convaincants, tu voteras donc coupable au premier vote. Mais les détails restent assez flous. Il faut dire que tu as un peu de mal à te concentrer. Si l'occasion se présentait, tu ferais bien préciser quelques détails. Comme la chronologie exacte du meurtre. Il te semble que quelques points n'étaient pas très clairs.

Score en force : 4

Ton fiancé travaillant durant la journée et ta mère ayant peu besoin de toi à la maison, tu passes tes journées en compagnie de tes deux meilleures amies Isabella et Glennis. Isabella Angelis est célibataire et institutrice à la recherche d'un emploi. Véritable femme libérée, elle n'a peur de rien ni de personne. Elle a voué sa vie à l'éducation des enfants et peu d'hommes osent se mettre sur son chemin. Extrêmement érudite pour une femme de son âge, tu te demandes où elle a pu apprendre autant de choses. En plus, elle a des moyens plutôt élevés pour une femme seule, avec une belle maison tout équipée, avec même la télévision. C'est chez elle que vous vous retrouvez, pour discuter ou pour regarder vos émissions préférées, comme la Quatrième dimension. Parfois, vous allez au cinéma voir le dernier film avec Marlon Brando, que Glennis apprécie particulièrement. Toi, tu préfères Ronald Reagan, que tu trouves beaucoup plus séduisant. Glennis, elle, est femme au foyer. Elle est extrêmement dévouée à son mari, Chuck, qui a de hautes responsabilités à la NACA, l'organisme responsable du projet spatial américain. Il est pilote d'essai, a été le premier homme à dépasser le mur du son, rêve d'aller un jour dans l'espace et, peut-être, même sur la lune. Il est très préoccupé, car il semblerait que les Russes soient sur le point d'envoyer une première fusée dans l'espace, alors que les Américains en sont encore loin.

Un jour, il y a à peu près un mois, Isabella était très excitée quand vous êtes venus chez elle. Elle vous a alors annoncé : " Hier soir j'ai été témoin d'un meurtre ! ". Vous lui avez demandé de s'expliquer. Elle vous a alors raconté qu'alors qu'elle revenait des soupes populaires de l'Armée du Salut de Harlem,

Juré N° 3 - John Connors - 33 ans



Te voilà dans un beau pétrin. Tes collègues de travail veulent te tuer, et tu dois sauver un pauvre gamin qui est accusé d'un meurtre dont tu es à la fois le coupable et la victime.

Tout était simple au départ. Tu avais un métier dans lequel tu excellais, physicien nucléaire, et une fiancée que tu adorais, Joan. Tu travaillais dans un centre de recherches situé dans un endroit isolé, au sud-ouest de New York. Tous les employés y travaillaient dans le plus grand secret pour une branche du gouvernement.

Sous le terme général d'opération Miroir, le centre regroupait plusieurs équipes travaillant sur des sujets de pointe très ambitieux. L'un de tes amis, Peter Brady, y travaillait sur la possibilité de rendre un homme invisible. Malheureusement, il périt avec sa femme, en août, lors de l'explosion de son laboratoire. Les conditions de sa mort ne sont pas très claires, vu qu'elle s'est produite en même temps que la prise d'assaut du centre par une escouade d'hommes armés en costume sombre. Tout le monde a été arrêté et tous les bureaux furent soumis à une fouille intensive. Vous avez tous subi un interrogatoire très poussé pendant deux semaines avant d'être relâchés. A votre retour, le centre était passé sous administration militaire. On vous a fait signer un document vous demandant de garder le secret sur ce qui s'était passé et vous avez pu reprendre votre travail. La pauvre Joan s'était inquiétée énormément. Il faut dire que les amies qu'elle fréquentait n'avaient pas dû la rassurer beaucoup, en particulier cette Isabella, une institutrice très agressive envers le gouvernement et la société américaine en général. Tu te demandes si elle ne serait pas communiste.

Tu retournas donc à ton travail sans autre tracas. Votre projet tendait à montrer que certaines radiations pourraient détacher temporairement l'esprit du corps. Les personnes resteraient conscientes, capables de se déplacer et d'observer, sans être limitées par les contraintes physiques. Rien que cela, même sans applications pratiques, serait un grand bond pour la science. Mais, en plus, il serait théoriquement possible pour cet esprit de s'attacher ensuite à un corps différent du premier. Il suffirait alors de créer une copie vide du corps original, en utilisant les "plans" utilisés dans l'acide désoxyribonucléique, dont la structure et le fonctionnement ont été découverts par Watson et Crick quatre ans auparavant, et l'on pourrait quitter son corps âgé, malade ou infirme pour retrouver un corps jeune. Ce serait la recette de l'immortalité pour l'humanité. Mais vous n'en étiez pas là. Pour l'instant, vous alliez effectuer une première expérience sur l'humain, simple, consistant à quitter votre corps pendant une dizaine de minutes. Pour éviter l'habituelle difficulté à trouver des volontaires dans ce genre d'expérience, le chef du projet, Bruce Hawking, se porta lui-même volontaire. Tu en fis de même, ainsi que Bill Simpson, un autre de tes collègues. Une fois que vous fûtes connectés à la machine, trois laborantins, qui ne connaissaient que les grandes lignes du projet, la mirent en marche. Contrairement à tes attentes, tu ne te détachais pas de ton corps. Tu subis la pire migraine de ta vie jusqu'à en perdre connaissance.

Tu fus réveillé par Jim Wilfrid, l'un des laborantins, qui te dit une chose étonnante. Il affirma être en fait Bruce Hawking. L'expérience n'avait pas marché comme prévu : vos cerveaux avaient été irrémédiablement endommagés et, alors que vous étiez mourants, vos esprits avaient été transférés dans ceux des laborantins qui vous avaient porté secours. Il te tendit un miroir et tu y vis effectivement se refléter le visage de William Blake, un autre des laborantins, et non le tien. Bill Simpson, quant à lui, était dans le corps de Maria Reeves. Il te recommanda de ne rien dire à personne ou vous risqueriez d'être utilisés par l'armée à des fins militaires et de ne pas pouvoir continuer vos recherches. Sur le moment, cela te sembla raisonnable, et tu acceptas.

Quelques jours plus tard, vous sortiez tous les trois de l'hôpital, après un interrogatoire sommaire. Vous vous êtes réunis dans un appartement du New Jersey, qui appartenait à Hawking. Il vous expliqua ses projets. Contrairement à vous, il était resté conscient pendant le transfert. Il se sou-

venait très bien ce qu'il avait fait et pensait être en mesure de le refaire. Pour preuve, il te saisit la main. Tu le sentis s'infiltrer dans ton esprit et trois possibilités s'offrirent à toi : la résistance, la soumission ou ton esprit serait annihilé et la fuite dans le corps que cet esprit quittait. Tu choisis la fuite et vous vous êtes retrouvés chacun avec le corps de l'autre. Vous vous êtes alors entraînés à échanger vos corps pour bien maîtriser le phénomène. Mais durant ces expériences, tu sentis que les esprits des laborantins se retrouvaient prisonniers des vôtres, dans leur propre corps. Hawking suggéra de d'abord se débarrasser de ces corps pour brouiller les pistes, puis de prendre le corps de riches personnes pour vous approprier leur fortune, ce qui vous permettrait de monter un nouveau laboratoire pour reprendre vos recherches. Choqué, tu t'opposas violemment à ce projet de vols et de meurtres et menaças de le dénoncer aux autorités s'il faisait une chose pareille. Malheureusement, Simpson n'avait pas les mêmes scrupules et tu te retrouvais maîtrisé et attaché à une chaise. Dès qu'ils eurent le dos tourné, tu travaillais à desserrer tes liens. Le lendemain, alors qu'Hawking était parti, tu te détachas et, déjouant la surveillance de Simpson, tu t'enfuis. Tu te mis à la recherche d'un poste de police mais le soleil allait se coucher rendant l'orientation difficile. Une voiture te croisa alors et tu l'entendis s'arrêter derrière toi. Tu n'eus pas le temps de te retourner qu'une balle traversa ton torse. Tu t'effondras par terre en comprenant que le tireur était Hawking, qui avait changé de corps, et que ce revolver était probablement celui de Blake, que Hawking avait récupéré au centre de recherches. Un cri retentit et Hawking s'enfuit, lâchant son arme par terre. Quant à toi, tu sus que ta fin était proche. C'est alors que tu vis un jeune homme noir ramasser l'arme et se rapprocher de toi. Mais, loin de te secourir, il venait avec l'intention de prendre ton portefeuille. Tu n'avais plus qu'une chose à faire pour survivre : tu quittas le corps du laborantin mourant pour prendre celui du jeune homme. Pendant le transfert, un coup de revolver retentit et le laborantin fut touché à l'épaule. Tu tentas alors de t'enfuir, mais la police l'arrêta presque immédiatement. Avec ce corps, tenant l'arme du crime encore fumante à la main, tu compris qu'il était inutile d'essayer de leur expliquer maintenant. Tu choisis de tout raconter à l'avocat qui te fut assigné d'office. Mais il ne voulut rien savoir et te dit que dire la vérité et plaider coupable était le mieux pour avoir une chance de limiter ta peine. Durant le procès, tu compris rapidement que c'était un incapable. Tu n'avais donc qu'une solution pour sauver ta vie et celle de ce jeune homme. Au moment le plus favorable, tu te jetas sur les jurés en leur disant que tu étais innocent et tu saisis la main du juré que ton avocat avait présenté comme l'étant le moins favorable. Prenant le contrôle de son corps, tu te consacras alors à trouver les failles dans les tactiques de l'accusation pour pouvoir persuader les autres jurés de ne pas le condamner pendant les délibérations à venir. Après tu pourras tenter de trouver quelqu'un à qui expliquer la vérité et qui pourrait arrêter Hawking. Mais tu crains que celui-ci comprenne que tu n'es pas mort et cherche à retrouver ta trace. Qui sait s'il n'est pas déjà au sein du jury ? Pour l'instant, tu ne peux donc pas te permettre de dire la vérité, pas avant d'être sûr que ce n'est pas le cas. Il risquerait de s'en prendre aux autres jurés.

Tu connais parmi les jurés :

Juré N° 1 : Son visage t'est familier, tu ne saurais dire pourquoi.

Juré N° 2 : Tu ne l'avais pas reconnue immédiatement, mais il s'agit de ta Joan bien aimée. A voir son chagrin, elle doit te croire mort ! Tu ne sais pourtant pas si tu peux prendre le risque de lui dire la vérité, cela risquerait de la mettre en danger...

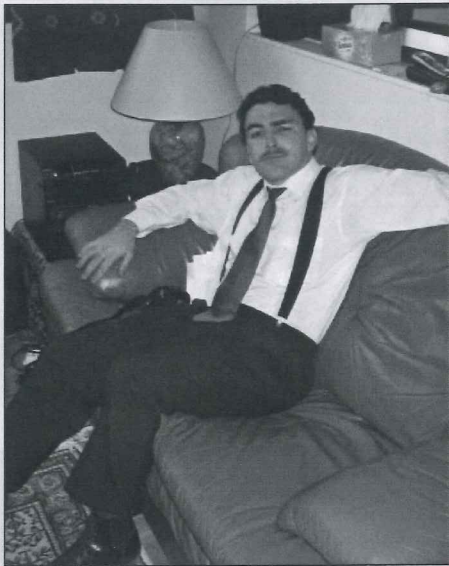
Juré N° 11 : Encore un visage familier ! Tu reconnais Susan Brady, la femme de Peter Brady. Elle a donc survécu à l'explosion. Mais là aussi, tu ne sais pas si tu peux prendre le risque de lui parler...

Ton avis sur le procès :

Les circonstances du meurtre sont tellement flagrantes, que tu risques d'être le seul à penser que l'accusé est innocent. Tu vas donc t'opposer dès le départ à sa condamnation et tâcher de travailler sur toutes les faiblesses de l'accusation pour convaincre les autres jurés de changer d'avis.

Score en force : 4

Juré N° 4 - Gerald O'Connell - 37 ans



Tu as grandi dans un quartier modeste de New York. Tes parents, irlandais d'origine et catholiques pratiquants, t'ont élevé dans le respect de l'ordre et des traditions.

Dans la logique des choses, tu es devenu agent du FBI, membre de l'élite, incorruptible et respectueux des lois, exemple de la vertu américaine. Tu as toujours eu le rêve de

jurés. Tu n'as malheureusement pas autant de ressources à ta disposition que tu l'aurais souhaité à cause de l'enquête prioritaire qui est menée pour coincer l'"Eventreur", un serial killer qui a tué à trois reprises ces derniers mois dans la région. En mai dernier derrière un bar du New Jersey, en août dans un motel près de la route d'Edison au sud-ouest de New York et en septembre dans une ruelle de Harlem. Toujours des femmes de petite vertu et toujours éventrées avec les organes exposés.

Par ailleurs, vos moyens ont été réduits depuis le fiasco de l'opération Miroir, en août. Le FBI a en effet pris d'assaut un centre de recherche secret dont les financiers étaient secrets. Il s'est avéré qu'il s'agissait d'un centre contrôlé et financé par la CIA, à l'insu du FBI, et dans la plus pure illégalité. A cause de l'inconscience de ces guignols, le FBI s'est fait remettre à sa place par le Président. Le centre est depuis passé sous administration militaire.

Tu connais dans le jury :

Juré N° 1 : Tu reconnais bien sûr Ronald Reagan, acteur médiocre, mais surtout président pendant 5 ans du Syndicat des Acteurs, et actuellement conférencier régulier pour le compte de la General Electric. Il est bien entendu surveillé par vos services, surtout depuis qu'il a aidé Nancy Davis à démentir les accusations de communisme portées contre elle. Celle-ci est depuis devenue sa femme.

Juré N° 2 : Joan Keyes, jeune femme sans profession.

Juré N° 3 : Robert Ford, chef d'une petite entreprise de messagerie.

Juré N° 6 : James Bond, agent du KGB.

Juré N° 7 : Jessica Stone, assistante de recherches en Histoire à l'Université de New York. Tu ne la connais pas, mais cette personne est sans aucun doute la femme la plus séduisante que tu aies jamais rencontré.

Juré N° 8 : Matthew Tillson, diplomate.

Juré N° 10 : Oscar Thomasson, pharmacien.

Juré N° 11 : Veronica Flint, journaliste.

Juré N° 12 : John Steed, publicitaire.

Ton avis sur le procès :

Même si tu n'es pas vraiment là pour cela, tu n'as pas l'intention de laisser un assassin échapper à la mort. Les témoins et les preuves ont nettement démontré que l'accusé est coupable, et c'est ainsi que tu comptes voter. Seuls la mise en cause totale des témoins et des causes matérielles pourrait te faire changer d'avis.

Equipement : un revolver

Score en force : 7

défendre la veuve et l'orphelin, et de mettre les truands sous les verrous. Dans un premier temps, cependant, ton travail a consisté dans le classement d'informations, tout ce qui est reçu par les agents devant être méticuleusement archivés. Ta rigueur et ton organisation t'ont fait remarquer et tu devins rapidement le chef de ton service. On t'accorda ensuite des missions d'infiltration simples. Tu te fis embaucher dans une banque que l'on soupçonnait de blanchir de l'argent. Ton épilage discret des comptes et ta surveillance méticuleuse des transactions ont permis d'arrêter les responsables sans que ceux-ci te découvrent. Suivirent plusieurs missions du même type. Tu devins l'un des piliers du système de protection des Etats-Unis. Ce n'est pas comme ces riches clowns de la CIA, bardés de diplômes et qui croient tout savoir, mais qui finissent par écouler des milliers de dollars dans des plans fumeux et laisser échapper tous leurs secrets comme des passoires.

Ta nouvelle mission va te permettre de venir au contact du plus grand ennemi de l'Amérique : le Communisme. En effet, des informateurs ont eu vent d'un vol de documents à la NACA. Un des techniciens a été suborné et a fourni les plans du système électronique du projet de satellite Explorer.

Jusqu'à présent, en effet, l'URSS a pris une grande avance, en lançant le satellite Spoutnik dans la course à l'espace, qui sera sans aucun doute le champ de bataille de la prochaine décennie. Le seul atout que possèdent les Etats-Unis est leur maîtrise de l'électronique, qui fait défaut aux Russes. Mais si ces plans viennent aux mains des Soviétiques, les Etats-Unis ne seront pas en mesure de combler leur retard et le monde risque de tomber entre leurs mains.

Les services du FBI ont découvert l'auteur probable de ces vols : James Bond, un agent russe très doué qui a, pendant longtemps, réussi à vous échapper. Mais vous avez enfin trouvé le moyen de le coincer. Celui-ci va en effet faire partie du jury d'un procès pour meurtre. Cela n'est sans doute pas un hasard et c'est à ce moment-là que Bond va remettre les documents à son contact. En effet, constamment surveillé, Bond doit se débarrasser rapidement de ces documents et cette occasion est idéale pour lui.

Ta mission est la suivante : assister à l'échange, ce qui te permettra de prouver la culpabilité de Bond et de démasquer son contact, et les arrêter tous les deux. En cas de besoin, tu peux tenter de faire pression sur lui pour qu'il lâche ses complices. Tu es armé et tu as toute autorité pour effectuer une arrestation dès que tu auras une preuve concluante. Tes connaissances dans le milieu te permettront de te faire passer pour un agent financier.

Tu as pu obtenir des informations sommaires sur la plupart des

Jurés 5 et 9

(partie à distribuer aux 2)

Les jurés 5 (Beverley Crusher) et 9 (Jean-Luc Picard) sont des personnages de la série TV : Star Trek, The New Generation (www.star-trek.com). La scène se déroule peu de temps après l'épisode 165 (Sins of the father, Saison 3).

Stardate 43702.6 Log du capitaine :

Après ce terrible procès au terme duquel le lieutenant Worf a dû, pour le bien de son peuple, renoncer à faire rétablir son honneur et celui de son père, alors que nous en avons obtenu la preuve, nous avons voyagé plusieurs jours sans rencontrer aucun problème, ce qui a permis à l'équipage de se détendre un peu. Tout a alors commencé par une discussion que j'ai eue avec le docteur Crusher sur ce que nous pouvions retirer de cette mission.

- Je ne comprends vraiment pas, Jean-Luc, comment vous avez pu accepter cette mascarade de justice. Les dés étaient pipés dès le départ ! Le pauvre Worf, alors que vous avez pu prouver l'innocence de son père, est maintenant considéré comme un lâche par son peuple !

- qui a fait le choix de subir ce déshonneur, temporairement, pour le bien de son peuple. Néanmoins, je soutiens entièrement sa décision.

- C'est tout à l'honneur de Worf, mais ça ne rend pas ce système judiciaire plus justifiable à mes yeux. A tout moment, la justice et la vérité ne passent qu'après les intérêts personnels. On le croirait sorti des pires moments de notre histoire.

- Les pires moments de notre histoire ?

- Oui, à l'époque des massacres, des grandes guerres, des communistes et des nazis. Où des pauvres hommes étaient condamnés à mort à cause de leur religion ou de la couleur de leur peau.

- Mais savez-vous pourtant que les fondements de notre système judiciaire étaient déjà fermement établis à cette époque et qu'il n'a pas tellement changé depuis ?

- Allons, ça, c'est la théorie. Mais, en pratique, les gens de cette époque étaient bornés, cupides, intolérants, violents...

- C'est vrai. Mais, malgré cela, le système fonctionnait. Dans les pays les plus avancés, toute personne avait le droit d'être jugée par un jury de ses pairs. Et c'est à l'unanimité qu'ils devaient prendre une décision. Et même une seule personne raisonnable parmi les douze pouvait faire basculer la décision. Ce qui fait qu'au final, c'est la justice qui primait.

- Avec ce que j'ai appris sur cette époque, ça me paraît difficilement croyable.

- Je peux le prouver si vous voulez.

- Comment cela ?

- Allons à l'holodeck. Je vais vous faire participer à une version interactive d'un de mes films favoris.

Après s'être changé dans un costume d'époque, le Capitaine programma ainsi l'holodeck :

" Ordinateur, charge Douze hommes en colère de Sidney Lumet et Reginald Rose. Modifie un peu le scénario pour nous laisser un peu de surprise, mais sans changer les personnages ou le concept général. Ah ! Et il faudrait aussi pouvoir faire en sorte qu'une femme puisse participer au jury, même si cela ne cadre pas avec l'époque. "

" Programme chargé : Vous pouvez entrer... "

" Ah oui, j'oubliais Beverley, il faut que, pour le premier vote, nous votions tous deux coupable. Seul le juré n°8 votera innocent. Et vous verrez comment, seul, il arrivera à convaincre l'ensemble du jury, nous y compris. "

Et voilà comment Jean-Luc t'a embarquée dans cette aventure. Il faut dire qu'il sait, quand il le souhaite, être particulièrement persuasif. Tu n'as qu'une connaissance très sommaire de l'histoire du XXème siècle. Tu es avant tout une femme de ton époque, et tu n'hésiteras pas

à dire ce que tu penses, même si cela doit "choquer" les simulations présentes. De toute façon, l'holodeck corrigera leur compréhension si nécessaire.

Juré N° 5

Dr Beverley Crusher

35 ans



Parmi les jurés, tu connais :

Juré N° 9 : Le capitaine Jean-Luc Picard

Ton avis sur le procès :

Tu ne sais rien du procès, la simulation commençant juste avant les délibérations. Tu voteras donc coupable pour le premier vote, pour respecter la règle. Tu espères bien avoir la possibilité de changer d'avis, ne tenant pas à faire appliquer une exécution barbare à qui que ce soit, coupable ou innocent, même s'il ne s'agit que d'une simulation. Cependant, tu ne veux pas non plus accorder la victoire à Jean-Luc trop facilement.

Équipement : Cachés sous ton costume, tu possèdes ton tricordeur médical et ton communicateur.

Score en force : 6

P.S. : Pour la psychologie du personnage, son environnement habituel et ses relations avec Picard : voir ou revoir la série !

Juré N° 9

Capitaine Jean-Luc Picard

60 ans



Parmi les jurés, tu connais :

Juré N° 5 : Beverley Crusher

Tu reconnais également la plupart des membres du jury comme étant les personnages du film 12 hommes en colère. Cependant, les jurés 2, 7 et 11 sont devenus des femmes, probablement suite à l'interprétation de ton programme par l'ordinateur.

Le juré N° 1 aussi semble différent, mais en même temps curieusement familier.

Ton avis sur le procès :

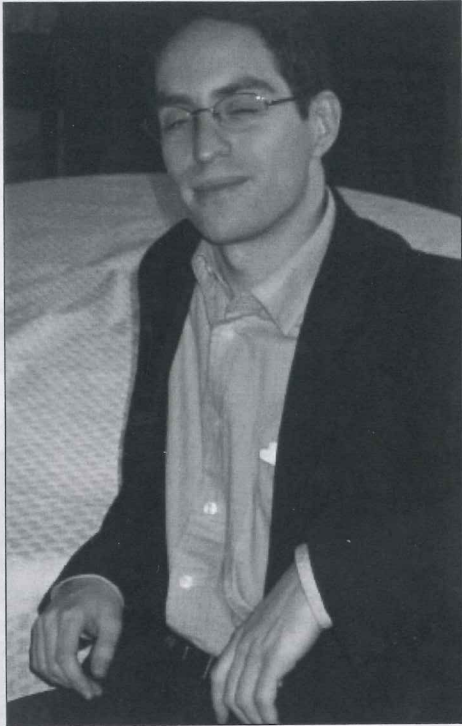
Tu ne sais rien du procès, tu pourras ainsi découvrir les différents éléments au fur et à mesure des délibérations, ainsi que tu l'as fait en tant que spectateur du film. Tu voteras donc coupable pour le premier vote. Intéressant que l'ordinateur t'ait assigné le rôle du juré N° 9, celui du vieil homme. Beverley jouera quant à elle le juré N° 5, l'homme des quartiers pauvres. Tu seras donc juste à la gauche du juré N° 8, et tu pourras observer comment il arrivera à retourner l'opinion des autres jurés. Quant à toi, tu joueras le jeu et feras évoluer ton opinion en fonction des arguments que les autres jurés apporteront.

Équipement : Caché sous ton costume, tu possèdes ton communicateur.

Score en force : 7

P.S. : Pour la psychologie du personnage, son environnement habituel, le fonctionnement de l'holodeck et ses relations avec Crusher : voir ou revoir la série !

Juré N° 6 - Norman Hardin - 30 ans



Tu n'as jamais été très ambitieux. Issu d'une famille moyenne, tout ce qui était important à tes yeux était d'avoir une vie tranquille. Un métier honnête qui te permettait de gagner ta vie, une femme qui s'occuperait de ton foyer et une vie simple et sans problème. Il semble que c'était trop demandé. La destinée t'a toujours suivi où que tu ailles et quoi que tu fasses. Mais, parfois, elle t'a été bénéfique.

Tu es né le 3 septembre 1927. Tu as donc eu tes 18 ans au lendemain de la capitulation du Japon et tu as donc pu échapper à la conscription. Tu as fait des études d'électricité, et rapidement tu es devenu un spécialiste en audio-électronique. À 22 ans, tu as entamé une carrière dans le cinéma, en tant qu'ingénieur du son. Tu gagnais bien ta vie, et tu travaillais avec les plus grands : Grace Kelly, Marlon Brando, Marilyn Monroe, Charlie Chaplin ou Ronald Reagan... Mais, deux ans plus tard, tu as subi, comme d'autres, les foudres du MacCarthyisme. Comme d'autres, tu as été sommé de répondre à ces questions répétées : " Que savez-vous du communisme ? ", " Avez-vous lu Karl Marx ? ", " Etes-vous membre du Parti Communiste ? ". Mais la HUAC, loin de te relâcher, satisfaite, n'a cessé de s'acharner sur toi. Tous les quelques mois, tu étais interrogé de nouveau. Tes employeurs, tes amis, tes petites amies étaient également interrogés à ton sujet. Plus ils piétinaient, plus ils s'acharnaient. Ta vie était devenue un enfer. Après deux ans de ce calvaire, tu as fini par quitter le monde du cinéma, dégoûté. Là, les choses se calmèrent quelque peu pendant un temps. Tu t'es installé à Baltimore et tu as été embauché par JPL Inc, une entreprise montante dans le domaine de l'audio-électronique. Ton emploi d'installateur réparateur était bien en dessous de tes capacités, mais tant que l'on te fichait la paix, tu n'en avais cure.

Puis, quatre ans plus tard, le destin s'acharna à nouveau contre toi. Tout commença par une grosse commande d'un studio d'enregistrement de New York. Le représentant de Philadelphie de la compagnie ayant eu un accident de voiture, tu fus envoyé à sa place pour effectuer l'installation du studio. La compagnie t'avait réservé un hôtel en ville, aussi tu ne fus par surpris quand un chauffeur s'approcha de toi pour t'amener à ton hôtel. Tu ne t'étonnas pas non plus que le chauffeur t'appelle " Monsieur Bond ". Tu t'imaginais qu'il s'agissait de la personne que tu remplaçais. L'hôtel était le Sheraton et, dans ta chambre, se trouvait un coffre contenant une grosse somme d'argent et un paquet de jetons du casino de l'hôtel. La penderie contenait plusieurs smokings. Tu commençais à te douter qu'il y avait erreur, mais tu décidas de profiter de l'aubaine. Tu passas la nuit à jouer au casino (tu gagnais régulièrement), et à impressionner les jolies filles. " Mon nom est Bond, James Bond ", leur affir-

mais-tu... Mais, le lendemain, tu eus des remords, et tu décidas d'appeler ta compagnie pour leur signaler l'erreur. Mais avant que tu aies pu atteindre le téléphone, deux énormes gorilles à l'air patibulaire t'attrapèrent et te forcèrent à rentrer dans une voiture en te menaçant d'une arme cachée sous leur manteau. N'ayant d'autre choix que de les suivre, tu fus ainsi emmené dans une villa à l'extérieur de la ville. Le propriétaire des lieux te reçut de manière très agréable, te proposant à boire avant de commencer à te poser une série de questions. " Pour qui travaillez-vous ? ", " Que savez-vous sur notre organisation ? ", " Quels sont vos objectifs ? ". Ça faisait longtemps... Tu fis de ton mieux pour le convaincre qu'il y avait erreur, mais il se fit de plus en plus insistant, jusqu'à demander à ses gorilles de te mettre une raclée. Finalement, ils firent une pause pour la nuit. Enfermé dans une chambre au deuxième étage, tu ne savais que faire... quand la porte s'ouvrit brusquement. Derrière la porte, tu pus voir une jeune femme s'enfuir en courant. Tu ne demandas pas ton reste et t'enfuis. Tu pus ainsi rejoindre ton hôtel et appeler ta compagnie. Mais ni eux ni la police ne te crurent. Et pourtant, tu savais que ta vie était en danger. Partout où tu allais, tu avais l'impression d'être suivi. Ce n'était plus qu'une question de temps avant qu'ils s'attaquent de nouveau à toi. Tu décidas alors d'enquêter sur ce James Bond afin de le retrouver et de le forcer à prouver que tu n'avais rien à voir avec lui. Parallèlement à ton travail, que tu pus enfin entamer, tu arrivas à retrouver son domicile. Providentiellement, la porte était ouverte. Visiblement personne n'était là, mais, sur la table, se trouvait une enveloppe décachetée contenant une convocation au tribunal pour faire partie d'un jury. Tu décidas de t'y rendre afin de tenter de retrouver discrètement soit Bond, soit ceux qui le cherchent. Mais, à peine entré, dans le tribunal, l'agent de service, à qui parlait un homme en costume sombre en te désignant, s'approcha directement de toi : " Monsieur Bond, nous vous attendions. Je vais vous conduire à votre siège. ". Tu n'eus pas d'autre choix que de le suivre...

Tu connais parmi le jury :

- Juré N° 1 : Quelle chance ! Ronald Reagan, ton idole, est là ! Celui que tu as tant aimé dans Winning team ou Tennessee Partner. Peut-être se souviendra-t-il de toi ? Tu l'as rencontré en effet pendant le tournage de Bedtime for Bonzo, quand tu travaillais dans le cinéma.

- Juré N° 2 : En voilà une femme sympathique ! Mais tu te demandes pourquoi elle a un air si triste. Si seulement tu pouvais faire quelque chose pour l'aider...

Ton avis sur le procès :

Pas grand-chose à dire. D'une manière générale, il t'a semblé que l'accusation avait bien rempli son rôle en te persuadant que l'accusé était coupable. Mais tu serais bien en peine d'expliquer pourquoi. Tu voteras en tout cas coupable au premier vote. Tu verras bien après...

Score en force : 4

Juré N° 7 - Jessica Stone - 27 ans



Quand tu étais petite, tu posais beaucoup de questions. Pourquoi avais-tu une maison alors que le monsieur dormait dans la rue ? Pourquoi il était marqué "Interdit aux Noirs" devant le restaurant où tes parents t'emmenaient ? Pourquoi certains messieurs ont des voitures et des grandes maisons et pas d'autres ? Pourquoi les films montrant les images

de la guerre ne montrent jamais de noirs ?

Tes parents n'ayant jamais vraiment réussi à répondre, tu as commencé à chercher des réponses par toi-même. Tu as lu beaucoup de romans historiques et, plus tard, tu as commencé à étudier l'histoire. Mais les explications toutes faites de tes professeurs ne te suffisaient pas et tu as lu journaux, livres, tout ce qui te tombait sous la main. Tu as aussi enquêté et parlé avec les gens autour de toi, des plus riches aux plus pauvres. Tu as ainsi pu apprendre des choses que peu de gens savent. Que Christophe Colomb, loin d'être un héros humaniste, avait commis un génocide à la recherche de l'or des Amériques. Que George Washington était appelé le brûleur de villes par les Iroquois. Que les colons n'ont jamais respecté aucun des traités signés avec les Indiens. Que la guerre de Sécession n'a pas été faite pour libérer les Noirs de l'esclavage, mais pour des raisons économiques. Que la Grande Guerre n'a été faite ni contre la tyrannie, ni pour sauver les démocraties. Que votre pays est au service des riches blancs anglo-saxons protestants et n'offre rien aux pauvres, aux Noirs, aux minorités, aux femmes, aux malades et aux démunis. Au terme de tes études, tu en savais plus que n'importe quel docteur mais tu dus te contenter d'assister des professeurs incompetents et de leur servir le café. Parfois même, ils essayaient de profiter de ton corps, comme si c'était un dû. Il est vrai que tu es plutôt bien faite de ta personne et que les hommes ont tendance à se retourner à ton passage. Et puisque les hommes te considéraient comme un objet, tu as décidé de t'en servir à ton avantage. Tu n'as pas hésité à utiliser maquillage et tenues provocantes et à étudier l'art de la séduction, comme des outils te permettant d'obtenir ce que tu désires et d'asservir les hommes que tu méprises.

C'est vers 1950 que tu as commencé à t'intéresser aux œuvres de Karl Marx. Le concept de lutte de classe était pour toi une confirmation de ce que tu avais découvert sur ton pays et la révolution du prolétariat correspondait clairement à l'idéal à atteindre. Tu commenças donc à fréquenter des cercles socialistes et communistes. Très vite cependant, les autorités remarquèrent le danger que vous représentiez pour leurs valeurs et la persécution commença. De publiques, les réunions durent devenir secrètes et vous avez dû cacher vos idéaux. Des amis que vous connaissiez furent arrêtés sous de fausses accusations et détenus ou exécutés, leurs familles et leurs amis en subirent également les conséquences injustes en perdant leur travail, leurs droits, leurs relations et en étant régulièrement interrogés et intimidés. Une propagande intensive se mit en place et ironiquement vous n'avez plus eu qu'un seul choix logique : faire ce dont on vous accusait, c'est-à-dire collaborer activement avec la seule puissance qui vous soutenait, l'URSS. Certes, ce nouveau pays avait eu un début sanglant

mais des sacrifices sont nécessaires pour aboutir à une société juste et égale. L'URSS suivant donc le même combat que vous, l'aider a vite semblé naturel.

Tu es donc progressivement devenu une espionne, suivant la voie de tes amis Julius Rosenberg (Ethel par contre n'était absolument pas au courant des activités de son mari) et Nancy Davis. Tu as commencé par livrer des courriers permettant de communiquer entre vous discrètement. Puis, tes qualités t'ont permis d'entreprendre des missions plus dangereuses, que ce soit en transportant des documents volés ou en distrayant des officiels pour permettre à tes camarades de s'introduire dans des zones restreintes. Mais toutes les bonnes choses ont une fin et vous avez fini par vous faire remarquer. Depuis quelques mois, de plus en plus de camarades ont été découverts et arrêtés en flagrant délit. Vous êtes visiblement surveillés de très près. Votre ennemi a néanmoins pu être identifié. Il s'agit d'un certain James Bond, travaillant sans aucun doute pour la CIA. Partout où vous vous déplacez, où vous vous réunissez, où vous effectuez des missions, il n'est jamais loin, invisible et insaisissable. Ce n'est que récemment que vous avez réussi à découvrir son visage, en le surprenant dans le hall de son hôtel. Mais il a réussi à s'échapper avant que vous puissiez le faire parler. Bien sûr, tu n'as pas participé à cette opération directement. A partir de ce moment, vous avez décidé de compartimenter les informations au maximum et tu ne connais donc pas les plans de tes camarades pour arrêter votre ennemi juré. Mais, même s'ils arrivent à l'éliminer, votre cercle est bien trop compromis. Des dispositions ont été prises pour vous exfiltrer un par un en URSS, avant que vous ne soyez découverts et arrêtés. Tu es à présent la prochaine sur la liste et tu partiras dès que tu auras accompli ta dernière mission. Il se trouve que tu as été tirée au sort pour participer à un jury. Un camarade, Mad Thaddeus, vieil excentrique qui est en fait un de vos plus fidèles éléments, t'a alors indirectement contactée pour te faire savoir qu'un document de la plus haute importance allait t'être remis. Ce document ne doit à aucun prix être découvert et ce jusqu'à ton départ du pays. Par ailleurs, il semblerait que le porteur du document puisse être un atout pour votre cause. Le convaincre de la justesse de votre combat (ou de la perfidie des capitalistes) serait un plus appréciable.

Parmi les jurés tu reconnais :

Juré N° 1 : Son visage t'est vaguement familier. Mais tu ne vois pas où tu aurais pu le rencontrer.

Juré N° 4 : Habillé de manière stricte, l'air toujours sérieux et pincé, il ressemble à une caricature d'un financier capitaliste. Mais peut-être n'est-ce qu'une apparence ?

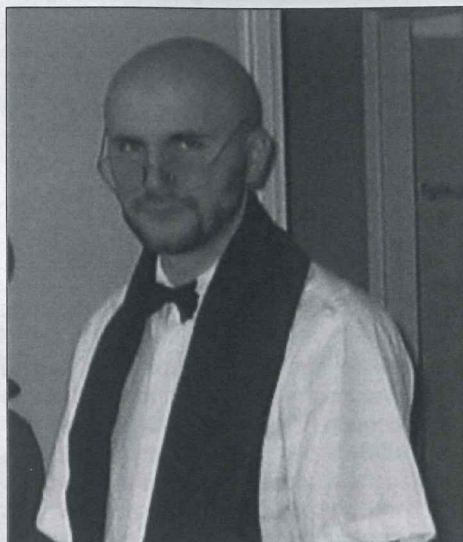
Juré N° 11 : Une femme étrangement très habillée. D'après les indications que tu viens de recevoir, ce serait elle qui devrait te remettre le document.

Ton avis sur le procès :

Même si le fait de condamner ce pauvre noir apeuré ne te plaît guère, les preuves contre lui semblent accablantes, et tu n'arrives pas à voir comment il pourrait être innocent. Tu penses donc commencer par voter coupable, espérant que quelqu'un pourra te convaincre de changer d'avis.

Score de force : 5

Juré N° 10 - Oscar Thomasson - 35 ans



immondes Bolcheviks. Mais nos élites ont toujours choisi la facilité et leurs intérêts, et n'ont jamais eu le courage de nettoyer notre pays.

Déjà tout petit, ta mère t'avait prévenu de la menace. Le Parti Communiste, fondé par les Juifs pour prendre le pouvoir du Monde après avoir fait tomber la Russie, profitait de la récession pour s'attaquer maintenant à notre pays. Bien entendu, les Nègres, suivant leur nature corrompue, l'ont rejoint en masse. Notre pays, trop tolérant, a laissé la corruption l'envahir peu à peu. Il n'y a pas encore si longtemps, il semblait logique et naturel qu'un Noir aille s'asseoir au fond du bus, que ses enfants n'aillent pas dans les mêmes écoles que les enfants des Blancs. Ce n'est pas que tu sois contre l'égalité, certains individus sont très bien. Mais ce sont des exceptions. Pris en groupe, nous sommes différents. En tant que groupe, que communauté, chacun a été créé avec une place. Certains ont des traits fins, certains ont la peau sombre et le nez plat, et certains ont le nez proéminent et les doigts crochus. C'est Dieu qui nous a créés comme ça. Mais les Juifs ne savent pas rester à leur place. Il n'y a qu'à lire la Bible pour en être persuadé. Durant toute leur histoire, ils n'ont cessé de désobéir à Dieu. Ils avaient beau être punis, ils recommençaient dès que Dieu avait le dos tourné. Depuis le Veau d'or jusqu'à la trahison de Jésus.

Et aujourd'hui encore, ils recommencent et tentent de persuader les Nègres de les aider à prendre le pouvoir en leur gonflant la tête de phrases pompeuses. Mais tu n'es pas dupe. Dès que les Juifs rouges auront le pouvoir, ils remettront les Nègres à leur place. Ce n'est pas comme s'ils avaient le choix, le Nègre a besoin de servir pour s'épanouir. Finalement c'est en tant qu'esclaves qu'ils étaient les plus heureux. Laissez-les à eux-mêmes et cela donne des voyous et des assassins qui passent leur temps à se battre, s'entre-tuer et s'enivrer. Il suffit de regarder dans n'importe quel quartier populaire. Ce n'est pas leur faute, ils sont faits comme ça !

Mais les Juifs bolcheviks sont allés embrouiller l'esprit des gens. Bientôt, les Noirs se mêleront totalement aux Blancs, jusqu'à épouser leurs femmes et les Américains ne seront plus que l'ombre d'eux-mêmes, leur sang dilué, une nation de bâtards. Bien peu sont au courant de ce danger et ceux-là ne peuvent même pas parler ouvertement sous peine d'être mis à part par tous les laquais de la corruption. Tu as donc appris à châtier ton langage et à parler d'une manière à ne pas trop choquer les autres. Mais, parfois, il faut appeler un chat un chat et un Nègre un Nègre. Heureusement, certains ont pu se prévaloir, comme le sénateur McCarthy. Il a pu commencer à nettoyer la fange hollywoodienne et à

arrêter plusieurs espions comme les Rosenberg mais, malheureusement, il n'a pas pu aller au bout de sa tâche. Tant qu'il s'en prenait à des acteurs ou des gens modestes, on l'a laissé faire. Mais, quand il a tenté de se rapprocher du centre du complot en dévoilant les espions cachés au sein de notre armée et de notre gouvernement, la presse, contrôlée par les magnats sémites, s'est retournée contre lui. Il est mort seul, sa tâche inachevée, le 2 mai de cette année. Et maintenant c'est sûr, le complot a gagné et tu ne vois pas ce qui peut encore sauver notre pays.

Pour noyer ton chagrin, tu es allé passer la soirée dans un bar du New Jersey : le White Bird. Il y avait un homme sympathique au bar. Vous avez un peu discuté. Tu as évoqué tes opinions, à mots couverts, bien entendu. Il semblait d'accord avec toi pour dire qu'on ne luttait pas assez contre la corruption des mœurs. Tu es ensuite rentré chez toi pour dormir du sommeil du juste. Puis tu as repris ton travail de pharmacien, en t'efforçant toujours de faire une différence entre le bien et le mal. Comme aujourd'hui, où, si Dieu le veut, tu vas peut-être pouvoir faire exécuter un de ces pauvres Nègres, qui, privé des rênes salutaires de la servitude, a commis un acte irréparable. Bien sûr, le condamner ne changera rien, car il ne représente qu'une goutte d'eau dans l'océan. Mais peut-être pourras-tu, lors des délibérations, éclairer l'esprit embrumé des autres jurés et leur faire rejoindre les rangs des élus connaissant le danger qui nous menace.

Tu connais parmi les jurés :

- Juré N° 1 (président) : Ronald Reagan, un personnage ambigu. Profitant de sa notoriété cinématographique, il est en train de mener une série de conférences pour la General Electric, dans lesquelles il fustige les Communistes et défend le libéralisme. Mais tu sais, étant bien informé, qu'il y a quelques années, il était le président du Syndicat des Acteurs (place qu'il n'a pu obtenir qu'avec l'appui des Communistes qui contrôlent le secteur) et ses opinions étaient beaucoup plus marquées à gauche. Sans compter Nancy Davis, sa femme, communiste convaincue, qui n'a échappé à la prison que parce que son futur mari a réussi à convaincre la HUAC qu'il y avait erreur sur la personne. Une célébrité telle que lui sait tirer les bonnes ficelles. Tu ne comprends pas trop bien du coup son apparent retournement de veste. Peut-être n'agit-il ainsi que sur l'ordre de ses maîtres, afin de pouvoir mieux nous contrôler ?

Juré N° 8 : Tu reconnais à ta grande surprise l'homme aimable avec qui tu as discuté au bar. Son comportement te semble un peu étrange. Peut-être que quelque chose le préoccupe ?

Juré N° 2 : Voilà une jeune femme d'aspect fort agréable. Tu te demandes pourquoi elle semble si triste. Peut-être pourrais-tu l'aider ?

Ton avis sur le procès :

Au moins l'accusation a pu prouver avec détermination la culpabilité de l'accusé. Mais au final, les preuves ont peu d'importance. Avant même de les entendre, tu savais qu'il était coupable, car, vu sa condition, le crime est simplement dans sa nature.

Score en force : 4

Juré N° 11 - Susan Brady - 30 ans



Tu vécus ton enfance dans un manoir du Sussex. A 3 ans, tu espionnais le précepteur de tes frères aînés et tes parents, ébahis, te surprisent lisant le journal à haute voix. Ton père, riche noble local, t'aimait tendrement. Il te fit alors profiter d'excellents précepteurs et te laissa dévorer les travaux de Einstein, Dirac, Heisenberg, tout en recevant une éducation traditionnelle

qui t'apprit que ta place était auprès d'un mari. Ton rêve fut donc de pouvoir lier devoir et passion : plutôt qu'un prince, c'est un savant que tu imaginais étreindre.

Quand la guerre éclata, tes frères partirent au front et tes parents t'emmenèrent à Londres, où ton père assistait le gouvernement. C'est là que tu rencontra Peter Brady, à la sortie d'un concert. Il exposait à un groupe de jeunes gens en uniforme les conséquences de la théorie de la relativité. C'étaient les plus brillants étudiants du royaume et Churchill leur permettait de mettre leurs recherches au service de la guerre. Tu te lanças dans la conversation en critiquant certaines de ses allégations. S'ensuivit un débat de deux heures que peu arrivèrent à suivre. Vous vous êtes revus aussi souvent que possible et Peter vint finalement te demander en mariage. Tes parents acceptèrent. A partir de ce jour, tu mis tout ton talent au service de ses recherches, qui portaient sur l'énergie atomique. Il était persuadé que la maîtrise de la radioactivité pouvait permettre de rendre une personne invisible. Ceci aurait permis de créer une armée de soldats indétectables par l'ennemi. Alors que les bombes pleuvaient sur Londres, vous mîtes tous vos efforts dans ces recherches mais sans succès. La guerre s'achevant, le gouvernement arrêta de vous financer. Pour continuer à travailler, vous avez accepté la proposition d'une fondation américaine et avez quitté votre pays pour vous installer à New York, dans un laboratoire à l'extérieur de la ville. Vous étiez soumis à une discipline draconienne pour garder secrètes toutes les recherches qui y étaient effectuées. Vous soupçonniez que la fondation était financée par le gouvernement même si, officiellement, elle était privée. Vous n'avez pas pu beaucoup visiter votre nouveau pays, étant enfermés en permanence, mais vous étiez bien payés et passionnés. Les années passèrent, les travaux avançaient, et l'histoire se déroulait autour de vous comme un vague décor.

Jusqu'à ce 28 août 1957 fatidique. Un nouveau test commençait. Ton mari exposait un chimpanzé aux rayons gamma pendant que tu contrôlais les instruments, quand le singe commença à disparaître. Tout à coup, le compensateur radioénergétique se mit à surchauffer. Tu essayas de compenser, mais en vain. Une réaction en chaîne s'ensuivit et la radioactivité se mit à croître dangereusement. Tu avertis Peter mais il n'eut pas le temps de sortir. Le réacteur explosa, et lui et le chimpanzé se retrouvèrent à terre. Tu te précipitas à ses côtés sans te soucier des radiations. Il était mourant et tu ne pouvais le ranimer. Tu courus dehors chercher de l'aide, mais le laboratoire était plongé dans le chaos. Des coups de feu retentissaient et des hommes en costume sombre défonçaient les portes et arrêtaient vos collaborateurs. Tu paniquas et t'enfuis en courant, évitant de justesse les tirs. T'arrêtant pour reprendre ton souffle, tu t'aperçus que tu étais devenue invisible. Tu voulus rentrer chez toi mais les

hommes en noir étaient déjà là. Tu pus entendre des bribes de conversation : " Ces recherches illégales vont maintenant être stoppées. " (...) " Ces vauriens vont voir qui contrôle tout dans ce pays. " (...) " Si vous les apercevez, n'hésitez pas à tirer. " Qui étaient-ils ? Une des branches du gouvernement ? CIA ? FBI ? Services secrets ? En tout cas ils voulaient te tuer ou te capturer pour s'approprier tes connaissances. Ton nouvel état te permit de leur échapper facilement.

Tu avais besoin d'aide. Aux Etats-Unis, en dehors du laboratoire, tu ne connaissais que Mad Thaddeus, un oncle de ton mari, exilé, en froid avec le reste de sa famille suite à des désaccords politiques.

La nuit du 30 août, sur la route 95 en direction de New York, tu te réfugias dans un motel proche de la ville de Linden, dans une chambre qui semblait innocupée. Une femme d'apparence vulgaire entra. Tu t'immobilisas, de peur qu'elle l'entende. Elle se maquillait. Un homme masqué d'un bas et portant un imperméable fit irruption, se jeta sur elle et la poignarda à plusieurs reprises. Puis il s'agenouilla, et l'éventra avec son couteau. Tu dus te mordre la lèvre pour t'empêcher de hurler. Il se releva alors, se dirigea vers la porte, enleva son masque et revêtit une paire de lunettes, qu'il essuya d'abord consciencieusement. Aujourd'hui, alors que le reste s'est brouillé, cette façon de nettoyer ses lunettes reste gravée dans ta mémoire.

Tu t'enfuis et tes nerfs étaient à bout quand tu arrivas chez Mad Thaddeus. Celui-ci, bien que surpris de ton état, fut très compréhensif. Il te confirma que tu devais te méfier des autorités et qu'il valait mieux que tu restes cachée quelques temps. Il se renseigna pour trouver comment t'aider. Quelques jours plus tard, il t'amena un passeport et un permis de conduire au nom de Veronica Flint, qui auraient appartenu à l'une de ses amies qui n'en avait plus besoin. Tu imaginas qu'elle avait dû "disparaître" en espérant que c'était de son propre gré. Non, Thaddeus était bien marginal, mais tu ne pouvais pas l'imaginer en assassin. Ces papiers te permirent de sortir de temps en temps. Couverte d'un imperméable, de gants, d'une perruque, de lunettes de soleil, et maquillée, tu arrivais à ne pas être détectée.

Un jour, arriva une convocation à faire partie d'un jury, adressée à Veronica Flint. Ne pas y aller aurait attiré l'attention. De plus, la victime était un assistant qui travaillait sur les applications de la radioactivité sur l'être humain dans le même centre que ton mari et toi. Peut-être pourrais-tu trouver des informations pour compléter tes travaux et retrouver une apparence normale ?

Dans le jury :

Juré N° 7 : Il semble que Thaddeus connaît cette jolie femme. Il t'a donné un briquet à lui rendre, qu'elle aurait oublié lors d'une précédente visite.

Juré N° 12 : Cet homme paraît particulièrement sympathique. Il est d'une courtoisie extrême, mais la mort de Peter est très proche, et tu ne te sens pas encore prête à lier connaissance avec quelqu'un. De plus dans ton état, ce serait bien trop dangereux.

Ton avis sur le procès :

L'accusation a été très convaincante et pour l'instant tu n'as pas de doute quant à la culpabilité. Tu voteras donc coupable au premier vote. Mais, le fait est que la défense a été particulièrement mauvaise et que certains points flous n'ont pas été évoqués. Par exemple, comment l'accusé a-t-il obtenu l'arme de la victime ? Donc, si par hasard vous n'étiez pas tous unanimes, tu aimerais bien les voir éclaircis, par acquis de conscience. La vie d'un homme est tout de même en jeu.

Score en force : 3

Juré N° 12 - John Steed - 30 ans



Le Royaume Uni. Le plus beau pays du monde dirigé par une gracieuse reine. D'aussi loin que tu t'en souviennes, tu as toujours voulu servir ton pays. Né en 1925 dans la noblesse anglaise, tu n'as pas

hésité une seconde, aussitôt sorti d'Eton, à t'engager dans la Royal Air Force quand la guerre a semblé s'approcher inévitablement. Tes états de services irréprochables t'ont fait remarquer par le MI6 et tu as donc été engagé dans les services secrets de Sa Majesté. A la fin de la guerre, tes missions sont devenues assez ennuyeuses pendant un temps, principalement du travail de courrier. C'est en 1954 que tu es chargé de ta première mission importante. Sarah Bodkin, un agent qui enquêtait dans le milieu diplomatique, a été tuée alors qu'elle rentrait d'une réception diplomatique. Elle a été poignardée et éventrée. Tu as été chargé de l'enquête afin de déterminer s'il s'agit d'un simple assassin ou d'une action d'un agent étranger. Un an et deux meurtres plus tard, tu as trouvé suffisamment d'éléments pour conclure qu'il s'agissait effectivement d'un malade mental. Visiblement, il s'agit d'un homme brun de taille moyenne et de faible corpulence. Il a probablement connu des problèmes avec sa mère et depuis il est l'émule de Jack l'éventreur. Comme lui, il s'attaque à des femmes qu'il considère comme ayant peu de vertu et les éventre. Mais il ne possède pas la précision chirurgicale de son modèle. Malheureusement, malgré les nombreux éléments que tu as pu découvrir sur l'assassin, tu n'as pas réussi à l'identifier. L'affaire a été laissée à Scotland Yard, qui n'a pas rencontré plus de succès que toi et, après deux autres meurtres, la série de crimes a semblé s'arrêter. Tu as été assez frustré de ne pas avoir pu aller au bout de cette enquête.

Puis, tu as enchaîné sur d'autres missions. En particulier, tu as effectué plusieurs missions de recrutement, dans lesquelles ton charme et tes connaissances de la gent féminine ont pu être mis à profit.

C'est pour une mission de ce type que tu as été envoyé aux Etats-Unis, pour recruter une ressortissante anglaise émigrée depuis quelques années et qui se trouve être invisible !

En effet, à la fin de la guerre, l'OSS, le service de renseignement américain, que le MI6 a contribué à créer, a mis en place l'opération Miroir, qui consistait à rassembler et à financer dans le plus grand secret, des savants travaillant sur des projets très ambitieux et improbables.

Votre pays a contribué en "envoyant" là-bas Peter Brady qui, avec sa femme Susan, travaille sur la possibilité de rendre un homme invisible. En cas de réussite, vous auriez évidemment la possibilité de profiter des résultats. Mais, alors que l'expérience a réussi (faisant malheureusement exploser le laboratoire et le docteur Brady), un malheureux incident (la prise d'assaut du centre de recherche par des hommes en armes), dû au manque de collaboration entre les différentes branches des services secrets américains, a fait que Susan, à présent invisible, s'est enfuie, persuadée que le gouvernement américain voulait sa mort. Et il apparaît qu'elle est à présent dangereusement proche d'être recrutée par des agents du KGB.

Heureusement, vous aviez un agent sur place qui a pu retrouver sa trace. Connue uniquement sous le nom de code "B", il est profondément infiltré dans les réseaux communistes américains, et a pu donc vous prévenir.

A ce propos, pour éloigner les soupçons de B, vous avez créé un agent virtuel que vous avez nommé "James Bond". Vous avez essaimé des traces de sa présence près de chaque endroit où les Communistes se réunissaient. Ainsi, cherchant à

identifier ce leurre, ils n'ont pas pensé que l'agent était en fait l'un des leurs. Malheureusement pour lui, il semble qu'un pauvre quidam a été identifié à tort par les Communistes comme étant James Bond. Et vous ne pouvez rien faire pour l'aider, vu que cela risquerait de mettre en danger B.

Mais, revenons à Susan Brady et à ta mission. Vous avez donc contacté la CIA et vous avez décidé que, vu le danger de la situation, le plus simple serait que le MI6 intervienne pour la persuader de ne pas trahir son pays et de rentrer au Royaume Uni.

A cette fin, vous l'avez convoquée sous la fausse identité qu'elle porte actuellement à participer à un jury. Grâce à l'aide de la CIA, tu vas également avoir une place dans ce jury, juste à côté de ta cible. Ta couverture est celle d'un homme travaillant dans une agence de publicité.

Tu connais parmi les jurés :

Juré N° 7 : Voilà une femme particulièrement charmante que tu serais bien tenté de séduire.

Juré N° 12 : Susan Brady, ta cible.

Ton avis sur le procès :

En fait, tu es assez indifférent quant à l'issue du procès. L'accusation a été plutôt convaincante, donc tu voteras coupable au premier vote. Mais, si changer ton vote pouvait t'aider dans ta mission, il n'y aurait pas à hésiter.

Score en force : 8

Note : tu peux trouver d'autres informations sur John Steed à la page suivante :

<http://theavengers.tv/forever/bio-steed.htm>

Du côté de l'organisation

Logistique et matériel :

Deux pièces suffisent pour le jeu : une salle avec une grande table et 12 sièges, et une salle d'eau, des toilettes.

Scénario :

Les feuilles de personnages couvrent l'ensemble des intrigues. Voici juste quelques compléments sur les circonstances du meurtre et le procès.

Tout débute dans un laboratoire secret de la CIA : Connors (N° 3) et Hawking (N° 8) ont inventé une machine permettant de prendre possession d'un autre corps. Suite à une expérience malencontreuse, ils se retrouvent tous les deux (ainsi que leur troisième collègue) dans le corps de leurs 3 assistants, alors que leur enveloppe corporelle d'origine a été détruite. Ils se rendent compte qu'ils peuvent changer de corps à volonté. N° 8 et le troisième scien-

8, qui a une nouvelle voiture et un nouveau corps. Il est poursuivi par N° 8. Le soleil s'est couché. N° 8 s'arrête derrière N° 3, sort le pistolet, ouvre la portière et lui tire dans le dos. Le témoin N° 1, qui dormait, entend le coup de feu, se réveille en sursaut, pousse un cri et appelle la police. Il leur dit qu'un jeune homme a été abattu par un groupe de noirs. N° 8 croit entendre un bruit : il jette l'arme dans la rue (pas d'empreinte, il portait des gants), et démarre en trombe (traces de démarrage sur l'asphalte, qui n'ont pas été mises en avant lors du procès). Il a laissé N° 3 pour mort. En fait, celui-ci agonise. Un petit délinquant noir passe et voit N° 3. Il prend le revolver. Le témoin N° 1 arrive sur son balcon. Le délinquant essaye de prendre le portefeuille de N° 3, qui en profite pour changer de corps avec lui. Durant l'échange, un coup part, qui touche le laborantin (dans lequel était Connors) à l'épaule. Le

faire condamner N° 3 en espérant que celui-ci n'a pas changé de corps ou que, mené par sa droiture, il ne va pas tout faire pour innocenter l'accusé. Il va dans un bar, paie le témoin N° 3 pour aller témoigner auprès de la police, et lui dit ce qu'il devra dire.

Le verdict :

Les jurés doivent se prononcer sur 2 chefs d'accusation : vol et homicide volontaire. Plusieurs possibilités :

- L'accusé est reconnu coupable de meurtre et de vol : les jurés doivent se prononcer entre la prison à vie et la peine capitale.

- L'accusé est reconnu innocent du meurtre et coupable de vol : les jurés doivent se prononcer en n'oubliant pas qu'il est récidiviste (3 condamnations pour la même peine équivalent aux Etats-Unis à la prison à perpétuité).

- L'accusé est reconnu innocent des chefs d'accusation : il est libéré.

- Le jury décide de se révoquer : cette possibilité n'est pas envisageable car Q ne les réintègre pas dans la réalité tant qu'il n'ont pas pris une décision.

Autres personnages - PNJs

Le GN nécessite 2 orgas/PNJ. L'un, infiltré sans que les joueurs le sachent, va interpréter le juré N° 8, et l'autre Q.

Le juré N° 8

Pourquoi mettre le juré N° 8 en PNJ ? Plusieurs raisons :

1) Il doit provoquer des interruptions de séance afin que les joueurs puissent résoudre leurs affaires personnelles.

2) Il doit être l'irréductible, celui qui votera toujours pour la culpabilité, afin d'éviter que tous les joueurs ne décident trop rapidement d'acquitter l'accusé. En fin de jeu les joueurs parviendront à le persuader. Il pourra donc être amené à ponctuer la fin du jeu.

3) Faire monter l'ambiance entre les joueurs.

4) En fonction du déroulement du jeu, il pourra souhaiter boire et comme par magie des bouteilles et des verres vont apparaître sur la table (intervention de Q).

Conseil au PNJ : faire des anachronismes ! Il est dans le corps d'un personnage qui a 30 ans alors qu'il en a 45 : il peut avoir entendu à la radio Ronald Reagan du temps où il était commentateur sportif (début des années 30), il peut se souvenir du jeudi noir de 29...

Ne pas oublier qu'il n'a pas participé au procès. Il n'a effectué que récemment le



tifique veulent profiter de cette opportunité à des fins personnelles. Pour N° 3, c'est inacceptable. Ils décident donc de l'emprisonner et l'attachent à une chaise. N° 8 s'absente pour chercher de la nourriture et changer de corps. Il possède le pistolet du corps de l'assistant qu'a investi N° 3, et qu'il a récupéré précédemment. Il vend la voiture du laborantin, se rend dans une boutique d'antiquités, en attend la fermeture, effectue un échange avec le vieil antiquaire, cache le corps du laborantin, achète une nouvelle voiture d'occasion, puis retourne à la planque.

Pendant ce temps, N° 3 est parvenu à défaire ses liens et à surprendre le complice de N° 8. Il l'attache et s'enfuit. N° 3 et N° 8 se croisent. N° 3 ne reconnaît pas N°

témoin N° 2 entend le coup de feu et se précipite sur les lieux. N° 3, dans le corps du jeune noir, reprend ses esprits et s'enfuit, en laissant l'arme du crime. Le témoin N° 2 arrive. Il essaie d'aider la victime. Il l'entend bredouiller quelque chose d'inintelligible. Le témoin N° 3 arrive (avec d'autres badauds). Une voiture de police arrive. Un policier descend aider la victime. L'autre repart avec la voiture, retrouve N° 3 quelques centaines de mètres plus loin et l'arrête. Le policier prend les coordonnées des témoins sur place.

Pendant le procès, Connors (dans le corps de l'accusé) change de corps avec Robert Ford (N° 3), et est bien décidé à innocenter l'accusé. Dans le même temps, N° 8 décide de participer au procès pour

changement de corps. Il n'est donc pas au courant des preuves présentées pendant le procès et du déroulement de celui-ci.

Juré N° 8 (fiche 8 bis) : Matthew Tillson, 30 ans

Né à Londres en 1932, de parents américains, son père est architecte. Quand il a cinq ans, sa mère part vivre avec un homme riche et son père se suicide. Depuis, il a une haine et un mépris sans nom pour toutes les femmes de mauvaise vie préférant l'argent à la vertu. Elevé dans un orphelinat et adopté à l'âge de 13 ans, il part aux Etats-Unis. Il tue sa mère pour la punir de sa trahison et se cache dans la penderie, dans laquelle il est retrouvé, tremblant, par la police. Mais personne ne le suspecte. Il fait des études brillantes et devient attaché diplomatique.

De retour à Londres, il remarque dans les réceptions diplomatiques, une femme qui tente de vendre ses faveurs. Après une soirée, il la suit et la tue dans une ruelle. C'est là qu'il l'éventre et expose ses organes. Puis il se considère investi d'une mission : nettoyer la Terre des femmes immorales. Il commet quatre autres meurtres en Angleterre. Craignant la police, il demande sa mutation pour les Etats-Unis mais ne peut s'empêcher d'y continuer son œuvre punitive :

- Le 2 mai 1957, il va au **White Bird**, où il croise le juré N° 10 juste avant de commettre son premier meurtre.

- Il donne RDV le 30 août à une call-girl dans un motel près de Linden, sur la route 95, où il a réservé par téléphone. Curieusement, il a une drôle d'impression après le meurtre, comme s'il était observé.

- Le 18 septembre, il tue une prostituée dans une ruelle, mais il ne peut terminer son œuvre. Une femme très athlétique le surprend et le poursuit. Après un moment, il réussit à la semer.

Il est alors convoqué pour faire partie du jury. Mais vers la fin du procès, quelqu'un lui prend la main, et il ne se souvient plus du reste.

Tic : nettoyer ses lunettes quand il est nerveux.
Score en force : 9

Juré N° 8 (fiche 8) : Bruce Hawking, 45 ans

Bruce Hawking est un brillant scientifique sans scrupule qui rêve d'utiliser ses connaissances pour atteindre la richesse et le pouvoir. Il y a quelques années, il a été embauché dans un centre de recherches privé près de New York. Là il est chargé de diriger un laboratoire travaillant

sur la transmigration de l'esprit. Mais la première expérience se solde par un accident. Ses deux collègues, Bill Simpson et John Connors et lui se retrouvent dans le corps de leurs laborantins, leurs propres corps ayant été détruits. Il se rend compte qu'il peut passer d'un corps à l'autre par simple contact. A partir de là, il lui suffit de changer de nouveau de corps pour que l'on perde sa trace, et d'investir des personnes riches et célèbres pour prendre leur fortune, avant de les tuer, pour poursuivre ses expériences.

Mais John Connors a des scrupules. Bruce et Bill l'attachent alors dans un premier temps. Puis Bruce sort pour acheter des vivres, emportant avec lui le revolver du laborantin dont John a pris le corps.

Quand il revient, dans un nouveau corps

et dans une nouvelle voiture, il croise John Connors, en fuite. Il s'arrête, prend le revolver et tire dans le dos de John. Mais alors qu'il tombe et se vide de son sang, Bruce entend un cri. Il lâche le pistolet par terre, et repart en trombe. Plus tard, en revenant sur les lieux, Bruce voit que John est mort et qu'un délinquant qui lui a pris son portefeuille a été arrêté. John aurait-il pu investir son corps avant de mourir ? Il faut en avoir le cœur net. Bruce trouve d'abord un alcoolique qu'il paye pour accuser ce nègre et pour être sûr qu'il sera condamné.

Star Trek

Puis, il décide de prendre le corps d'un des jurés (le N° 8, Tillson, qui a l'air d'être favorable à l'accusé) pour être sûr que toutes les traces seront effacées. En plus, ce faible de Connors pourrait avoir aussi cette idée et prendre le corps d'un juré pour innocenter ce stupide nègre.

Score en force : 4

Juré N° 3 (fiche 3 bis) : Robert Ford, 40 ans

John est un citoyen américain d'âge mûr, père d'un enfant. D'ailleurs ce gars n'a jamais rien donné de bon. Un jour, il l'a même rossé pour avoir refusé de se battre. Quelle mauviette ! Ça fait plusieurs mois qu'il ne l'a pas vu. En tout cas, maintenant, ce satané nègre ne va pas échapper à la chaise. Ces jeunes sont tous les mêmes, ils se croient tout permis, et n'ont aucun respect pour leurs aînés. Les faits n'ont aucune importance, sa culpabilité est claire. Robert a assisté au procès et vers la fin, ce nègre l'a agrippé, et il ne se souvient plus de rien après cela.

Score en force : 4

Q (de la série Star Trek - The Next Generation)

Q est immortel, tout-puissant et il s'ennuie. Heureusement, il y a Jean-Luc Picard, son jouet favori. Q a décidé de lui prouver que la justice n'existait pas dans l'ancien temps (XX^{ème} siècle) et qu'un innocent pouvait être condamné. Picard a décidé de rejouer un film historique dans l'holodeck de l'Enterprise. Heureusement, Q est là pour améliorer sa performance, et il a décidé de changer les règles du jeu. Les personnages ne seront pas créés par l'ordinateur, comme d'habitude, mais seront de vraies personnes participant à un procès se déroulant en 1957. Il sort donc de leur époque 10 des 12 jurés, alors que les deux derniers seront Picard et Crusher. Naturellement, il ne met pas ces derniers au courant, ce ne serait pas drôle. Il téléporte tout le monde dans une poche hors de l'espace-temps, décorée pour ressembler à une salle de délibération d'un jury. Là, ils seront confinés jusqu'à ce qu'ils prennent une décision. Il va donc attendre la fin du procès en observateur invisible la plupart du temps (organisateur avec un brassard blanc). Il pourra apparaître dans les conditions suivantes :

- Un joueur essaye de tricher, ce qui fausserait l'issue du procès : il s'arrange pour corriger la situation ou l'empêcher d'arriver.

- Un joueur est assassiné : il empêche l'événement de se produire.

- Il apparaît quand on l'appelle.

Q peut être amené à ordonner un "freeze" sur les joueurs pour s'entretenir avec Picard et Crusher lors du procès. Il est omniscient, peut répondre à toutes les questions posées par les joueurs, ce qui ne veut pas dire qu'il le fera. Il répondra principalement aux questions pouvant faire avancer la prise de décision.

Exemple : si on lui demande si un témoin avait des lunettes, il répondra. Par contre si on lui demande si un témoin a menti, il refusera de répondre, ce serait trop facile pour les jurés : ils doivent se forger leur opinion dans les conditions exactes d'un procès. Il faut donc être vigilant sur ce que Q dévoile aux personnages.

Q peut faire apparaître tout ce dont les joueurs ont besoin, pour les aider dans



leur prise de décision (preuves matérielles du procès, témoignages, coupures de presse, nourriture, boissons...). Normalement, les joueurs qui interprètent Picard ou Crusher vont se douter qu'il s'agit de Q et finiront par l'appeler à un moment ou à un autre. Si ce n'est pas le cas, Q apparaîtra pour s'adresser à eux vers la moitié du jeu (faire un "freeze" sur les autres joueurs).

Objets à fournir juste avant le début de jeu :

- Un briquet contenant un microfilm glissé à l'intérieur (utiliser un négatif de photo) à fournir à N° 11.
- N° 8 doit posséder une boîte d'allumettes et des cigarettes. Si l'esprit d'origine revient à la surface, il se mettra à fumer.

Début de jeu :

Le greffier appelle chaque juré dans l'ordre de leur numéro. Avant de les faire entrer, il leur fait signer un registre où se trouvent leurs nom et numéro de juré. Les noms des jurés sont secrets, mais le greffier va commettre deux indécidables :

- Tout d'abord, il demande un autographe à Ronald Reagan en le nommant (à l'époque c'est un acteur plutôt connu).
- Ensuite, il cite à haute voix le nom de James Bond (ce dernier est malchanceux).

Chaque juré prend place autour de la table dans l'ordre des numéros qui ont été attribués. Il n'y a pas de boisson, ni de nourriture, sur la table en début de jeu.

Pendant le jeu :

- Si on regarde par les fenêtres : le temps semble figé, les personnes sont toutes immobiles.
- La porte est bloquée. Si on veut la défoncer, c'est possible : elle donne sur du vide.
- L'air n'est pas aspiré car Q maintient une bulle protectrice.
- Les personnages de *Star Trek* peuvent :
 - Essayer de communiquer avec la passerelle ou l'ordinateur du vaisseau : pas de réponse.
 - Scanner les corps pour avoir des infos biologiques : tout est normal sauf pour les jurés N° 3 et N° 8. Dans un premier temps, ils ne voient pas ce qui cloche. En faisant une analyse plus approfondie (scan de 30 s), ils peuvent déterminer qu'il y a peu de temps quelque chose d'étrange s'est produit qui a modifié leur structure mentale. En faisant un scan de 3 minutes, ils arrivent à la conclusion qu'il y a deux esprits qui cohabitent.

Pouvoirs de changement de corps :

L'esprit possédé est en sommeil, il se réveille après un changement de corps. Il n'est pas conscient de ce qui s'est passé depuis qu'il a été possédé. On ne peut utiliser ce pouvoir sur Q.

Si utilisé sur des personnages autres que Picard, Crusher et Hawking :



Il faut avoir un contact physique avec la cible. Cette dernière est instantanément possédée par l'esprit du scientifique. Le précédent corps habité s'évanouit 30 secondes. Son ancienne personnalité réapparaît, mais elle a tout oublié depuis l'heure de sa prise de contrôle. Pendant 5 minutes il est complètement déséparé.

Si utilisé sur Picard ou Crusher :

Q considérant que cette action est une tricherie renvoie le scientifique immédiatement dans son corps. Le scientifique et la cible (Picard ou Crusher) s'évanouissent tous les deux pendant une minute. Picard ou Crusher ont senti une intrusion dans leur esprit sans pouvoir en préciser la nature.

Si utilisé par Connors sur Hawking, ou inversement :

Les joueurs doivent simuler un affrontement psychique pendant 15 secondes. Si quelqu'un les sépare (physiquement parlant) avant la fin des 15 secondes, chacun conserve son corps d'origine.

Sinon, au bout des 15 secondes l'esprit de Connors (N° 3) l'emporte sur celui de Hawking (N° 8), et il prend contrôle du corps précédemment habité par ce dernier. L'esprit de N° 8 reste en sommeil dans ce corps jusqu'à un éventuel changement de corps ultérieur de N° 3. Lorsque l'échange de corps se produit, fournissez à N° 8 la fiche 8 bis, et à la cible la fiche de numéro 8. Faites un "freeze" pour leur laisser le temps de lire les fiches.

Comment rendre son corps à l'esprit d'origine ?

Il est probable que N° 3 va essayer de restituer le corps qu'il habite et se procurer un autre corps.

Plusieurs solutions :

- Si Q trouve que c'est utile dans le déroulement de cette expérience, il peut être amené (à la demande d'un des joueurs) à transférer l'esprit d'un des scientifiques dans un autre corps. Le cas typique étant une tricherie d'un personnage faussant l'expérience.

- Une autre solution est d'être ramené par Picard ou Crusher hors de l'holodeck. A bord de l'Enterprise, il sera possible de fabriquer un corps synthétique que pourrait habiter l'esprit du scientifique. Le corps précédemment habité serait ensuite renvoyé à son époque.

Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsque le procès est fini, c'est-à-dire quand les 12 jurés sont parvenus à une décision commune. Quelle que soit la situation, les 12 jurés doivent se prononcer. Si le tueur en série est découvert et arrêté, il devra malgré tout se prononcer alors que dans la réalité il aurait été révoqué.

Leur décision rendue, Q met fin à l'expérience, et Picard et Crusher regagnent instantanément leur vaisseau et les autres personnages leur époque.

Pour des raisons de jouabilité, une fois l'unanimité atteinte, laissez le jeu se poursuivre quelques minutes pour que les joueurs puissent finir leurs intrigues personnelles. Puis, les jurés rendent leur verdict et quittent la salle du procès.