

*Le Songe d'une nuit d'hiver*

*Par Guliver Athildin*

# Le Songe d'une nuit d'hiver

## Une Murder Party par Guliver

### Avant propos



Second scénario proposé par son auteur, *Le Songe d'une nuit d'hiver* est une Murder Party orientée humour, grands délires et investigation avec un petit passage « survival horror » qui devrait surprendre les joueurs. Le ton est léger et cette enquête conviendra à des joueurs expérimentés comme à d'autres un peu moins à l'aise avec le concept des Murder Party.

Malgré les parties de test, il reste sans doute des erreurs, non-sens ou soucis qui ne nous ont pas sauté aux yeux. De même, si jamais vous ou vos joueurs aviez des suggestions, critiques ou commentaires, n'hésitez pas à me contacter à l'adresse suivante : [guliver\\_ithildin@hotmail.fr](mailto:guliver_ithildin@hotmail.fr)

### Le concept

*Le Songe d'une nuit d'hiver* est un scénario pour 9 joueurs. Le scénario présenté ici est écrit pour 2 femmes et 7 hommes ainsi que 3 MJs. L'histoire se déroule dans le village de Gesunda, qui est celui du Père Noël, bien au nord de Stockholm. Là, le Père Noël s'est fait dessouder par l'un de ses rennes transformé en humain suite à un micmac pas possible entre les différents protagonistes. Les joueurs se retrouveront en face d'un cadavre, qui n'est pas celui du Père Noël, et devront résoudre l'énigme de sa mort pour trouver l'assassin afin de se disculper. Passé un épisode de « survival horror » digne d'un Resident Evil, ils découvriront un second cadavre, celui du Père Noël cette fois et l'enquête s'orientera différemment jusqu'à l'arrestation du présumé meurtrier et l'élection d'un nouveau Père / Mère Noël.

Le jeu se déroulera dans le salon de l'organisateur, qui simulera une maison suédoise perdue dans la neige. Il sera virtuellement possible de fouiller l'ensemble de la maison après avoir fait déposition auprès de l'autorité présente (un joueur). Certaines portes seront fermées et il faudra en retrouver les clefs. Au milieu de la partie, les lumières sauteront et toutes les pièces seront dans le noir. Des rennes zombies attaqueront alors et les PJs devront se défendre jusqu'à atteindre un générateur électrique de secours et rallumer la lumière, faisant ainsi fuir les monstres. S'en suivra de nouvelles fouilles et la conclusion de la partie.

Il n'est pas utile de décorer la maison, seul le salon sera utilisé et devra être mit en désordre (voir section : Un peu d'organisation). Toutes les compétences sont expliquées dans les fiches de personnage et les joueurs devront apporter un peu de matériel.

Le jeu est prévu pour durer environ 5 heures. Le découpage temporel est donné ci-après mais peut être modifié selon votre avis et vos impératifs.

- 18.00 : arrivée des joueurs
- 18.30 : costumage et briefings personnels
- 19.00 : début de la partie, dépositions des suspects
- 19.30 : début des fouilles
- 21.00 : attaque des rennes zombies
- 22.00 : retour au calme, début de la seconde partie des fouilles
- 22.30 : découverte du second cadavre
- 23.15 : élection du nouveau Père Noël
- 23.45 : arrestation du suspect, fin de la partie
- 00.00 : débriefing

## **Les suspects**

Dans la maison, autour du (premier) cadavre, sont réunis 9 joueurs qui ne savent pas bien ce qui se passe et qui vont tenter de se disculper du meurtre pour ne pas se faire arrêter stupidement. Ces rôles ne peuvent pas être rendus publics car certains noms trop connus rendraient caduque le jeu. Ce sera aux MJs de distribuer les rôles.

- Marie Noël, la fille du Père Noël
- Völ Voh, le petit copain drogué de Marie Noël
- Kriss Pröls, le policier

- Fougueux, le renne métamorphosé
- Harry Potter, le sorcier
- Erye Ksson, l'espionne déguisée en bonne
- Hyke Héa, le cambrioleur
- Dimitrios Papadopoulos, l'étudiant en stage
- Bang Olufsen, le livreur de pizza

Comme il l'a été précisé, presque personne ne sait ce qu'il se passe dans cette maison, ni où ils sont. Il y a eu deux meurtres dans la maison même si au commencement les joueurs n'auront la connaissance que du cadavre d'un homme dans le salon.

Le rôle de Völ Voh est le plus simple et pourra sied à un joueur encore peu expérimenté. Les rôles de Marie Noël et de Kriss Pröls sont entièrement tournés vers l'enquête et iront aux joueurs qui aiment les intrigues à résoudre. Les rôles de Dimitrios Papadopoulos, de Bang Olufsen et d'Harry Potter sont essentiellement tournés vers l'humour. Enfin, les rôles de Fougueux, d'Erye Ksson et d'Hyke Héa mélangent un peu tout et sont peut être les plus difficiles.

## Un peu d'organisation

L'un des avantages de ce scénario est qu'il peut être joué pratiquement partout sans effort de décor. Un grand salon contenant une cheminée ainsi qu'un long couloir et une autre pièce seront suffisants. Notez qu'il sera plus prenant de jouer ce scénario une fois la nuit tombée.

Le grand salon sera mis en désordre afin de simuler la pièce où a eu lieu le combat de Harry Potter et du Mangemort. Idéalement, il faut une cheminée pour que l'on puisse faire le lien avec la poudre de Cheminette, mais sinon l'on pourra se contenter de la description des pièces qui apparaîtra dans les carnets de recherche des joueurs. Répandez des papiers à terre, des livres, retournez un peu le mobilier et surtout mettez une table sur le flanc. Pour symboliser le cadavre au milieu de la pièce, près d'un canapé, disposez des coussins et polochons de façon à former un corps et recouvrez le tout d'un drap blanc. Finissez par répartir dans la pièce quelques bougies avec des allumettes, à utiliser par les PJs lors de la coupure d'électricité, ainsi qu'un taille-crayon et du scotch.

La seconde pièce sera celle des MJs. Installez y tout votre matériel, les costumes de rennes zombies, les objets à trouver, les indices répartis dans des enveloppes correspondantes aux pièces et tout ce que vous jugerez utile. Imprimez chaque plan, indice et chaque description de pièce en 9 exemplaires. Prévoyez une petite lampe de bureau pour la scène de coupure de lumière.

Le couloir, qui devra relier le salon à la pièce des MJs, sera utilisé pour l'attaque des rennes zombies. Ces derniers erreront et prendront par surprise les joueurs en sortant des portes connexes lorsque les lumières seront éteintes.

Demandez enfin à vos joueurs d'apporter un peu à manger et à boire pour une fringale. Disposez ces aliments dans le salon, librement accessible par les joueurs.

### Les costumes de rennes zombies

Vous en aurez besoin de 2, pour deux des 2 MJs. Un costume minimaliste composé d'un masque de renne, de cornes en mousse, d'un t-shirt marron et d'un pantalon marron sera suffisant. Vous pouvez éclabousser de faux sang les habits et le masque. Poussez le réalisme avec des gants de fourrure noirs et des bottines recouvertes de cette même fourrure synthétique si vous le pouvez.



### Les armes

Vos joueurs (enfin, certains d'entre eux) seront armés. Kriss Pröls, Erye Ksson, Bang Olufsen, Harry Potter et Völ Voh pourront manier certaines armes. Pour ne pas leur gâcher la surprise, ce sera à vous de les apporter.

Prévoyez :

- 1 revolver en plastique
- 1 pistolet équipé d'un silencieux en plastique
- 1 épée à deux main en mousse / latex / plastique
- 2 baguettes magiques en bois

Donnez le revolver à Kriss Pröls en début de partie, gardez le reste pour la suite.

### Les objets

Les joueurs vont pouvoir trouver certains objets, en petit nombre. Majoritairement, ce seront des clés pour ouvrir les portes. Les matérialiser apportera un peu plus de réalisme.

Prévoyez :

- 5 petites clefs en métal numérotées de 1 à 5
- 1 carton à pizza pour Bang Olufsen (au cas où il oublie d'en apporter)
- 1 carton d'emballage de moussaka toute faite pour Dimitrios Papadopoulos
- Un générateur électrique simulé (un petit groupe halogène serait parfait)
- 10 chandelles et des paquets d'allumettes
- 3 torches électriques de faible puissance
- 1 revolver en plastique (au cas où le joueur de Kriss Pröls l'ait oublié)
- 1 pistolet équipé d'un silencieux en plastique
- Des outils de crochetage (vieilles clefs, tige en fer...)
- 9 petits cadeaux emballés contenant du chocolat
- 3 nutriments en plastique (1 tomate, 1 aubergine et 1 steak haché) avec une étiquette dessus en indiquant ce qu'ils représentent (si ce n'est pas assez évident)
- 1 petit sachet en plastique transparent avec de la poudre brillante verte et une étiquette où il est noté : «Pour venir à nos soirées poker sans ton traîneau, amitiés, Albus D. »
- 1 petit sachet en plastique transparent avec de l'herbe (du gazon séché hein !)
- 1 collier pour chien avec une étiquette au nom de « Fougueux »
- 1 livre de médecine (voir Annexe 2)
- 9 carnets de petit format pour y coller les indices
- 9 crayons à papier, un taille-crayon et deux rouleaux de scotch
- L'équivalent de 300 couronnes suédoises en coupures de 5 et 10 (billets de jeu de société)

Donnez le carton à pizza au joueur de Bang Olufsen en début de partie si celui-ci n'en a pas. Distribuez à chaque joueur un petit carnet ainsi qu'un crayon à papier et laissez le taille-crayon et du scotch à disposition dans le salon. Répartissez l'argent entre les joueurs qui sont censés en avoir et gardez le reste avec les indices.

## **L'intrigue révélée**

Suède, début Janvier. Le Père Noël est de retour de sa tournée de livraison de cadeaux et a encore une fois exténué ses rennes à la tâche. Saoul à force de boire les petits verres de liqueur laissés par les habitants du monde, il a grillé un feu rouge en ville (Stockholm) et s'est pris un PV par un policier (Kriss Pröls). Dépité, il a garé son traîneau derrière un pub minable de la capitale, le H0H 0H0, et est allé s'en jeter encore quelques uns derrière le gosier. Il a alors fait la connaissance d'Hyke Héra avec qui il a bu jusqu'à tard, lui parlant de son

entreprise de livraison mondiale. Intéressé, ce dernier a pris soin de noter l'adresse pour un futur cambriolage. Dans le bar, le Père Noël s'est mis minable et est allé vomir dans les toilettes, dérangeant un dealer de cocaïne en plein shoot. Ce dernier, parano et croyant que c'était un policier, a juste eu le temps de jeter sa dope par la fenêtre et de faire semblant de se laver les mains. La drogue a atterri aux pieds des rennes parqués derrière le pub et c'est le premier de la troupe, Fougueux, qui s'est intéressé au paquet. Il l'a avalé d'une traite.

Le Père Noël est ressorti des chiottes un peu plus frais, a payé ses consommations et est remonté sur son traineau, direction la maison : Gesunda.

Le dealer, Völ Voh, n'a jamais retrouvé sa drogue dans l'arrière cour et est rentré chez lui dépité, retrouver sa copine Marie. Il lui a raconté qu'il était sorti au H0H 0H0 voir un match, sans parler de la drogue.

Le Père Noël, une fois de retour à Gesunda, a garé son traineau dans un petit hangar puis a mis ses rennes dans son écurie avant d'aller se coucher.

Un peu avant, Dimitrios Papadopoulos, un stagiaire grecque, étudiant Erasmus en chimie et récemment embauché ici pour gagner un peu de sous, qui ne connaît rien de l'identité de son hôte, commande une pizza à Speed Husky Pizza.

Au moment où le Père Noël se glissait dans son lit, la cheminée éteinte de son salon s'est illuminée et un sorcier en est sorti, couvert de suie. A peine a-t-il eu le temps de se jeter derrière la table que la cheminée s'illuminait encore et qu'un autre sorcier, plus jeune, faisait son apparition. Harry Potter poursuivait Arcanus Trombold, un traître de l'Ordre du Phénix à la solde de Voldemort. Un combat eut alors lieu durant lequel plusieurs explosions causées par des sorts mirent la pièce sans dessus-dessous. Dimitrios, affolé par les bruits, appela la police et tomba sur Kriss Pröls, un flic de seconde zone. Ce dernier flaira le coup en or pour remonter sa carrière et décida d'intervenir, en se faisant passer pour un lieutenant assermenté. Dimitrios, dans sa hâte, ne donna pas son nom et raccrocha. La bonne de maison, Erye Ksson, qui est en faite une espionne du FBI infiltrée pour découvrir les secrets occultes de la maison, profite de la situation pour fouiller les lieux.

Durant la bagarre, Harry fut frappé par un sort de répulsion et sa robe se déchira, répendant par la fenêtre et sur le sol son équipement. Dehors, dans son écurie, Fougueux commença à ressentir l'action



de la drogue. Il fit un *bad trip* et s'échappa de son enclos pour aller se rouler dans la neige au dehors, persuadé d'être un nem que l'on roulait dans la salade avant d'être mangé. C'est alors qu'une fiole tomba et se vida près de lui après une explosion dans la maison. Dans son délire, le renne lapa la potion qui était en fait du Polynectar. Il se transforma alors en humain. La potion le fit redescendre de sa crise et, devenu homme, le renne repensa à tout ce que ses autres compagnons rennes sadiques et le Père Noël alcoolique et bourreau de travail lui avaient fait subir. Ivre de rage, il repartit dans l'écurie et démontra les autres rennes à coup de poing.

Alors que le combat faisait rage, quatre autres personnes arrivèrent. Hyke Héra en premier, qui se pointait pour faire un casse, persuadé que le vieux monsieur était un riche exportateur. Il est passé par la fenêtre de derrière et s'est cassé la figure dans la salle de bain. Il s'est ouvert le front et s'est donc pansé avant de repartir explorer la maison, masqué. Il est tombé sur le jeune grec, avec les bruits de combat au fond. Il l'a bousculé puis est reparti se cacher, ne comprenant pas ce qui se passait, perdant dans sa course une partie de son équipement. Mais Marie et son copain Völ arrivaient aussi, Marie voulant présenter son copain à son père (dont elle n'osait pas révéler l'identité). Ils ont vu de la lumière flashante dans la maison et étonnés, ont décidé d'entrer par une porte secondaire. Une fois dans la maison, Marie a décidé d'aller voir ce qu'il se passait dans le salon alors que Völ, se disant malade, se rendit aux toilettes pour se faire un autre shoot.

Le livreur de pizza, Bang Olufsen, venu en traineau à huskies, arriva finalement. Croyant qu'une fête se déroulait dans la maison au vu du son et des flashes de lumière, sonna à la porte.

Völ, drogué, pense que c'est Marie à la porte et va ouvrir. Il tombe nez à nez avec Bang et le bouscule par inadvertance, faisant tomber le carton à pizza dans lequel se glissent ses sachets de drogue. Paniqué, il repart se cacher dans la cuisine sans demander son reste. Ce qu'il ne sait pas c'est que la bonne (Erye Ksson) l'a vu faire et elle se persuade toute seule qu'il a glissé des documents secrets dans le carton à pizza.

La bagarre entre le sorcier de l'Ombre et Harry Potter fit rage jusqu'à ce que la sonnette de la porte d'entrée surprenne le mauvais homme et que son sort de mort fuse jusqu'à un miroir et se réfléchisse sur lui, le tuant sur le coup. Harry, confus, fila se planquer dans une chambre, se glissant sous les draps. Au passage, il aperçu Erye avec son arme en main mais n'y fit pas plus attention. Il pansa son front comme s'il avait été blessé pour cacher sa cicatrice alors que du bruit et des dialogues se faisaient entendre.

Fougueux, le renne polymorphé, avait fini de massacrer ses compagnons et



entra dans la maison, nu, par la porte d'entrée, en suivant le livreur de pizza. Il discuta avec lui mais fit semblant de ne pas connaître la maison, se présentant comme un ami en visite. Il laissa Bang et alla dans la chambre du Père Noël, complètement saoul. Sans aucune pitié, il le tabassa à mort dans son lit et sortit en sifflotant, heureux d'être libre, refermant la porte et s'étant habillé.

Marie entra dans le salon et y trouva un homme mort, la pièce sans dessus-dessous. Ayant peur pour la réputation de son père, elle prit le cadavre et le cacha dans un placard à proximité, derrière des déguisements. Elle se rendit ensuite dans l'entrée et y aperçu le livreur de pizza. Elle se cacha alors derrière une tenture et le laissa passer. Entre temps Dimitrios entra aussi dans le salon. Voyant le bordel, il décida de nettoyer ce que son patron avait fait. Il ouvrit un placard à la recherche d'un balai et le cadavre du sorcier, couvert de paillettes, lui tomba dessus. Effrayé, Dimitrios tira le cadavre du placard et le cacha derrière le sofa, avant de s'enfuir dans la maison.

Dehors, Erye rôde pour tenter de prendre à revers Völ et pour trouver la cache secrète du Père Noël (qu'elle pense être un sectaire fan de magie noire). Elle entre-aperçoit un renne mort-vivant et lui tire dessus. Mais le son de l'arrivée de la police la surprend et elle abandonne son arme avant de retourner dans sa chambre pour dissimuler certains indices compromettants à son sujet.

Le policier Kriss Pröls arriva enfin en motoneige et se gara à l'entrée. Il pénétra dans la maison et tomba nez à nez sur le livreur de pizza, complètement perdu. Ensemble, ils cherchèrent le propriétaire du lieu.

Hyke entra alors dans la pièce et tomba nez à nez avec le cadavre. Deux secondes plus tard, le policier et le livreur de pizza entrèrent dans ce même salon. Paniqué, Hyke fit une chose complètement folle, il tomba théâtralement à genoux et cria « Papaaaaaaaaa ! ».

C'est alors que l'enquête commença...

## **La fouille / la recherche d'indices**

Le système de fouille et de recherche d'indices de cette Murder Party est très spécial. Pour fouiller, les joueurs auront accès à un plan de la maison dans leur carnet (fourni par les MJs). Ce plan se complètera au fur et à mesure de leur recherche et de la découverte de nouvelles pièces. S'ils veulent fouiller ou examiner un lieu, ils viendront dans la pièce principale des MJs et leur donneront leur carnet en précisant quelle pièce ils veulent fouiller / examiner. Les MJs colleront le résultat de l'examen d'une pièce dans le carnet si c'est une recherche d'indice. Si c'est une fouille pour trouver (et donc prendre) un objet, cet

objet ainsi que le carnet seront remis au joueur. Le carnet est rendu au joueur environ 10 minutes après le dépôt.

Le carnet ne peut pas être volé, ni quoi que ce soit d'ailleurs, et les joueurs devront ramener tout objet et carnet perdu à son propriétaire. On peut toutefois zieuter de loin ou partager un indice.

Notez qu'une pièce peut être visitée plusieurs fois pour trouver différents indices. De plus, les joueurs sont toujours en jeu, même s'ils ont déposé leur carnet aux MJs. Qu'ils ne s'empêchent pas de jouer en attendant leurs indices. Enfin, prenez garde aux joueurs qui font la course aux objets : cela nuirait au jeu et il est plus drôle de voir chacun trouver quelque chose et ensuite négocier. Soyez donc strict avec ceux qui se lanceraient dans la collection bête des objets lors des Fouilles.

## Début de partie : Un cadavre dans le placard

Faites débiter ainsi la partie, après avoir fait les briefings et la distribution des objets, armes et diverses choses aux joueurs (voir leur feuille de personnage). Prenez soin de montrer à chaque joueur les objets qu'il a perdu / amené dans la maison et qu'il est susceptible de trouver par la suite lors des Fouilles (Erye Ksson : pistolet silencieux. Bang Olufsen : épée à deux mains. Harry Potter : baguette magique, poudre de Cheminette. Dimitrios Papadopoulos : ingrédients moussaka, sachet d'herbe. Fougueux : collier. Hyke Héra : outils de crochetage). Remplissez le carnet de chaque joueur avec un plan des lieux ainsi que la description du salon et rendez le leur. Mettez aussi le grignotage apporté par les joueurs dans le salon, par-ci par-là.

Installez tous les joueurs dans le salon saccagé, la lumière allumée (**jouez de nuit**, c'est important). Dites leur de se tenir debout, où ils veulent, sauf Hyke Héra qui sera à genoux près du corps recouvert d'un drap, mimant une grande tristesse (dites lui de grossir le trait).

Le joueur incarnant Kriss Pröls débutera alors la partie en procédant à des dépositions minimales (nom, prénom, activité, raison de la visite, connaît-il le mort...), dans l'ordre de son choix. Cela permettra aux joueurs d'apprendre le nom de tout le monde (Harry Potter, Marie et Fougueux devront alors se trouver un faux nom) et de faire connaissance. Les fouilles n'auront pas le droit de commencer avant que tout le monde n'ait fait sa déposition. C'est Kriss Pröls qui autorisera le début de l'investigation (briefez-le là-dessus).

Une fois les dépositions finies, laissez les joueurs fouiller les lieux en venant vous voir dans votre bureau.

## **Milieu de partie : L'aube des rennes morts**

Une heure et demie après le début du jeu, allez discrètement éteindre toutes les lumières de la maison en finissant par le salon des joueurs. Dites leur que les plombs ont sautés. Allumez votre lampe de bureau dans la pièce des MJs.

A partir de ce moment là, les PJs ne pourront plus fouiller sauf s'ils ont une source de lumière (matérialisée par un objet en jeu autre que les chandelles du salon). Ils rencontreront aléatoirement dans le couloir des rennes zombies qu'ils ne pourront pas tuer mais seulement physiquement repousser s'ils ont des armes. Des groupes devront alors se former pour explorer la maison, fouiller, crocheter des portes et enfin atteindre le générateur électrique de secours. Voir le chapitre « Survival Horror ».

Une fois la lumière rallumée, les monstres fuiront dans les bois pour y mourir pour de bon. La fouille pourra reprendre.

## **Fin de partie : Un nouvel espoir**

Une fois la fouille reprise, les joueurs devraient trouver rapidement le cadavre du Père Noël. Une nouvelle partie de l'intrigue commencera. Ils tomberont sur le testament du Père Noël dans son coffre fort et ils apprendront qu'un nouveau successeur doit être choisi pour perpétuer la magie de Noël. Durant l'investigation, vers la fin de partie, les joueurs devront décider entre eux qui deviendra le nouveau Père Noël.

Lorsque Kriss Pröls sera certain de qui est le meurtrier, il procédera à l'arrestation qui mettra fin à la partie. Il ne peut arrêter qu'une personne mais il devra faire un choix moral : arrêter Harry Potter qui n'est pas vraiment coupable, arrêter Fougueux, un renne (bonjour la honte dans le service), Hyke Héa pour cambriolage ou Völ Voh pour possession de drogue. Briefez encore une fois le joueur de Kriss Pröls de ne pas procéder à une arrestation avant au moins une bonne heure d'enquête (il devra venir vous voir avant de faire cela, pour que les MJs soient présents à la fin de jeu). L'élection du nouveau Père Noël et l'arrestation du meurtrier devraient se faire relativement en même temps, ce découpage n'est là que pour clarifier l'histoire.



## *Marie NOËL*

*Les parents du Père Noël auraient aussi souhaité que leur fils existe vraiment*

*- Jean-Michel Serveaux*

### Un p'tit mot sur moi

S'il vous plait, ne vous fiez pas à cette vieille photo de moi. Elle date d'une époque révolue, une bêtise de jeunesse, lorsque j'étais jeune et sotte. Je voulais m'extirper de la tradition familiale, me révolter contre le système et j'ai donc décidé de suivre une carrière de playmate pour un célèbre magazine. Mais ce fut une lourde erreur que je regrette amèrement.

Mon père m'en a voulu et depuis nous sommes en froid, lui et moi malgré plusieurs échanges de lettres. Après plusieurs déconvenues dans ce métier qui fait fantasmer les hommes, j'ai repris mes études, décroché un diplôme de droit et même trouvé un petit ami. Maintenant, je me sens prête à revoir mon père et à lui montrer que je ne suis pas devenue une débauchée.

### Ma journée pas banale

Nous avons prit la décision ce matin, au petit déjeuner. Mon petit ami, Völ, m'a semblé un peu inquiet mais c'est normal lorsque l'on rencontre pour la première fois ses beaux-parents. Encore heureux que je ne lui ai pas dit que mon père était le légendaire Père Noël ! Ça on attendra un peu, mieux vaut ne pas le brusquer. Enfin bref, nous avons donc décidé de lui rendre visite ce soir, vu que je savais que la période des fêtes venait de se terminer, il serait disponible. J'ai donc rangé la maison, fait le ménage puis suis sortie pour faire quelques emplettes. J'ai dégotté un magnifique pull rouge qui fera honneur au travail de mon père, sans pour autant en révéler sa nature. Tout contente de mon achat, je suis rentrée me pouponner. Völ est rentré un peu plus tard de son rendez vous avec des copains dans un bar pour voir le match Suède-Portugal. La Suède devait avoir perdu car il semblait légèrement dépité. Une petite heure après, nous montions dans un taxi direction Gesunda, la résidence de mon père.

Le taxi nous a déposé devant la maison et tout de suite, l'ambiance m'a perturbée : des flashes lumineux et des bruits sourds provenaient de la maison, plus particulièrement du salon dont les rideaux s'agitaient dans tous les sens. Inquiète, j'ai pressé le pas et Völ et moi avons pénétré dans la maison par une entrée secondaire, au cas où il y aurait des gens mal intentionnés. La débauche de flashes et les sons semblaient avoir affecté mon copain car il m'a dit se sentir mal et il s'est rendu aux toilettes. Le pauvre, pas très courageux comme bonhomme. J'ai continué mon exploration jusqu'à ce que j'entende la sonnette d'entrée résonner. Il y a eu un grand Boum et puis plus rien, plus un bruit. Encore plus inquiète, je me suis hâtée vers le salon.

Mais quel désordre ! La table du salon gisait, renversée, avec des papiers et de la nourriture partout. Ça sentait le chaud et la transpiration mais surtout, contre la cheminée, un homme inconnu gisait mort, le visage à terre. Une peur panique s'est déclarée en moi. Je réfléchissais à toute vitesse. Si on trouvait un cadavre dans le salon de mon père, on aurait des ennuis et quelqu'un pourrait découvrir son identité. J'ai alors pris la folle décision de planquer le mort dans un résidu du salon, derrière les costumes de parade de mon père. Refermant la porte du placard, j'ai déguerpi de là, sans demander mon reste. Mais en sortant, j'ai croisé au loin un homme en costume de livraison de pizza. Paniquée, je me suis cachée derrière une tenture, le temps qu'il passe, sans me voir. Une fois la voie libre, je me suis dépêchée de retrouver mon homme, étrangement caché dans la cuisine afin que nous trouvions ensemble une solution à cet évènement. Et où se cachait donc mon père ?

Mais nous n'avons pas eu le temps de discuter. Un policier est entré juste après moi et nous a demandé de le suivre car il avait des questions à nous poser. Il nous a menés jusqu'au salon où, effroi, le cadavre était réapparu, derrière le sofa chamboulé. J'ai bien cru que j'allais m'évanouir. Mais que se passe-t-il ? Où est mon père ? Qui sont tous ces gens réunis autour du cadavre ?

### Les suspects

Le lieutenant de police nous a réunis dans le salon, autour du mort, moi et tous les gars de la baraque qu'il a pu trouver. Apparemment, on serait neuf. J'en connais un et voilà ceux que j'ai déjà croisés :

- **Kriss Pröls**, le flic :

Il est venu nous déloger, Völ et moi, dans la cuisine. Il a été extrêmement rapide pour intervenir, moins de cinq minutes après que j'ai découvert le corps. Vraiment bizarre...

- Le mort :

Je ne sais pas qui c'est. On l'a sorti du placard où je l'avais rangé pour le dissimuler. Aie Aie Aie !

- **Völ Voh**, mon mec :

Je sors avec lui depuis quelques temps déjà. Il est gentil mais pas très courageux. Il tremble encore de cette mésaventure.

- Le livreur de pizza :

Celui que j'ai vu au loin dans le couloir. Il ne m'a sans doute pas remarquée derrière le rideau mais je n'aime pas la façon qu'il a de me reluquer avec un sourire.

### Mes objectifs

- Découvrir qui est le cadavre dans le salon de mon père
- Retrouver mon père
- Cacher l'identité véritable de mon père et donc mon nom de famille
- Me disculper du meurtre sans y être mouillée

### Là où je suis forte

(en rouge sont notées mes capacités spéciales qui ne peuvent pas être utilisées par les autres personnages)

### **Rechercher un indice (illimité)**

Durant presque toute la partie, je serai capable d'aller à la recherche d'indices dans la maison afin d'élucider les mystères de la soirée. Pour ce faire, j'aurai avec moi un carnet (et un crayon, fournis pas le MJ) dans lequel il y aura un plan des lieux (plan qui évoluera au fil de mes investigations). Il me suffira d'aller voir le MJ dans sa pièce spéciale qu'il m'aura indiquée au début de la soirée puis d'y laisser mon carnet en lui précisant bien quelle pièce j'examine. Il me remettra mon carnet environ 10 minutes plus tard avec les informations obtenues dedans (durant ce laps de temps je pourrai continuer à jouer bien sûr).

Toute pièce figurant sur le plan pourra être examinée plusieurs fois (le salon y compris), pour trouver de nouveaux indices. Je pourrai noter tout ce que je veux dans ce carnet, comme par exemple les déclarations de certains joueurs ou bien des informations spéciales.

### **Fouiller (illimité)**

La fouille est très similaire à la Recherche d'Indices. On procède exactement de la même manière, si ce n'est que je précise que je Fouille et non que je Recherche des Indices au MJ en lui donnant mon carnet.

La fouille ne permet que d'obtenir un objet situé sur le lieu fouillé. Si un objet y est présent, le MJ me le donnera physiquement avec mon carnet. La durée de la fouille est la même que celle de la Recherche d'Indices. Attention, une pièce ne contient pas plus d'un objet récupérable par une Fouille, donc s'il n'y a plus rien, c'est sans doute que quelqu'un est déjà passé avant moi.

### **Passé sulfureux (1x par personne)**

Oui, j'en ai honte, mais mon passé m'a appris à me servir de mes charmes pour obtenir bien des choses. En minaudant un peu avec un autre joueur (2 minutes de discussion où je le complimente et le flatte), je peux obtenir de lui une information qu'il possède (il sera obligé de me montrer un indice qu'il possède dans son carnet). Si je connais déjà cet indice, il devra m'en montrer un autre. Marche aussi sur les filles !

### **Connaissances de Noël (illimité)**

Étant la fille du Père Noël, je connais sur le bout des doigts tout ce qui se rattache au mythe de Noël. Je pourrai donc aller voir le MJ pour lui poser des questions sur un sujet précis en relation avec Noël (en général, ce sera un indice étrange qui me fera utiliser cette compétence)

### **Combat (illimité)**

Je suis pacifique et ne possède aucun talent dans le combat.

#### Ce que je possède sur moi

- 5 Couronnes suédoises (fournies par le MJ)

#### Conseils pour le costume

Je me suis fait belle pour mon papa, je porte mon nouveau pull rouge (à la rigueur un chandail, ou pire un t-shirt, mais bien rouge typé Noël) et d'autres habits simples et jolis.



## Völ VOH

*La cocaïne, c'est la façon qu'a  
Dieu de nous montrer qu'on a  
trop d'argent*

*- Sting*

### Un p'tit mot sur moi

Salut ma poule, ça biche ? Völ,  
nom de famille Voh, pour te servir.  
Qu'est-ce que je peux pour toi ? Tu  
veux un petit truc pour te remonter les  
pistons et planer jusqu'à Manhattan ?

J'ai peut être quelque chose : la cocaïne. Oui mec, c'est le meilleur qui puisse t'arriver aujourd'hui. Et c'est d'la bonne, crois moi.

Oui bon je sais, ça ne le fait pas de vendre de la drogue mais j'ai besoin d'argent moi. Je viens de me maquer avec une jolie poupée toute gentille et je voudrais bien pouvoir lui offrir de jolis bijoux. J'en prends aussi, un peu, mais qu'est-ce que c'est bon ! Allez mon gars, viens, prenons ma motoneige et allons faire le tour du monde.

### Ma journée pas banale

Le choc ce matin ! Quand ma copine Marie m'a proposé de rencontrer son père, je dois avouer que j'ai bien flippé. Je ne m'y attendais pas du tout, je pensais plutôt passer une bonne journée à pioncer, faire l'amour et boire des bières devant un match de hockey. Mince, et puis elle sait s'y prendre, alors je n'ai pas eu le choix, j'ai dit oui. Elle était vraiment contente, à tel point qu'elle est partie faire des emplettes pour bien se saper. Elle a l'air de bien l'aimer son père. Mais moi, comme je n'étais pas fan de l'idée, j'ai préféré aller me vider une vodka ou deux au H0H OH0, un petit bar discret en prétextant le match Suède-Portugal.

Une fois là bas, j'ai picolé un peu, en regardant passer les gens au travers de la vitre sale du pub. Plus le temps passait, plus la vodka descendait, plus mon stress montait. Bordel, j'en tremblais. Alors j'ai pas eu le choix, je suis allé aux toilettes pour me faire un rail. Je commençais à sortir ma marchandise quand j'ai



entendu une sirène de police au loin. La porte des toilettes s'est alors ouverte et prit d'un réflexe con, j'ai balancé la dope par le soupirail du bar, pour pas me faire prendre. Merde, ce n'était qu'un vieux pochtron qui venait vomir toutes ses entrailles ! J'ai attendu qu'il s'en aille puis j'ai réglé ma note et suis allé chercher ma cocaïne dans la ruelle de derrière. Disparue. Plusieurs milliers de couronnes suédoises en moins, mais quelle déveine. Dépité, je suis rentré chez Marie, je lui ai lancé un bobard à propos d'un match puis je me suis habillé pour aller à cette soirée mortelle. Bon, j'te mens pas, j'ai pris une dose avec moi, dans ma manche.

Une fois arrivé dans la maison de son vieux par taxi, on a tout de suite vu qu'il y avait du grabuge : des flashes de lumière, genre rave-party, pulsaient dans le salon et des bruits de percussion tonnaient. Un beau-père adepte de techno ? J'y crois pas trop, alors avec Marie, on est entré dans la bicoque par une petite entrée secondaire, histoire de pas s'attirer d'ennuis. Une fois dedans, je l'ai laissée prétextant de l'anxiété, pour pouvoir me donner un peu de courage. Je suis allé aux toilettes et me suis fait un petit rail de blanche. Whou, j'ai décollé. En sortant des chiottes je titubais terriblement et lorsque j'ai entendu la sonnette de la maison retentir, je suis allé ouvrir, me croyant chez moi. Sauf que je me suis cassé la gueule au moment où j'ouvrais, tombant sur un livreur de pizza paniqué. A peine le temps de me relever, me rendant compte que j'étais shooté, que j'ai décampé sans demander mon reste. J'ai filé me planquer à la cuisine le temps que je redescende. Et là, je me suis rendu compte que je n'avais plus ma dope ! Faisant le vide dans ma tête, je me suis revu trébucher et le paquet se glisser dans le carton entrouvert de la pizza ! Mais merde ! J'allais pas laisser autant de thunes s'en aller maintenant. Au moment où je reprenais de l'assurance, Marie est arrivée en flippe total. Mais elle n'a pas eut le temps de l'ouvrir car peu de temps après un flic a débarqué. Il voulait nous poser des questions et on l'a donc suivi dans le salon. Là, le bordel terrible ne suffisait pas à cacher un corps recouvert d'un drap. Un macchabée dans le salon de beau-papa ? Mais, mais, c'est sans doute lui ! Oh merde, va falloir reconforter Marie...

### Les suspects

Le lieutenant de police nous a réunis dans le salon, autour du mort, moi et tous les gars de la baraque qu'il a pu trouver. Apparemment, on serait neuf. J'en connais bien une et voilà ceux que j'ai déjà croisé :

- **Kriss Pröls**, le flic :

Le lieutenant de police est venu nous débusquer dans la cuisine et nous menés ici. Vachement rapide comme intervention de la police quand même.

- Le mort :

Sans aucun doute le père de Marie, la pauvre. Bon au moins ça m'évitera un diner chiant.

- **Marie**, ma copine :

Ma donzelle, un joli brin de fille, qui semble paniquée par ce qui s'est passé dans la maison de son papa.

- Le livreur de pizza :

C'est lui qui a ma dope ! Elle doit encore être dans le carton, à moins qu'il ne l'ai vu et qu'il se la soit appropriée ?

### Mes objectifs

- Cacher ma dépendance à la drogue à Marie (et à quiconque de toutes façons)
- Mettre la main sur la pizza (et donc la dope) avant une nouvelle crise !
- Si je n'arrivais pas à me procurer le contenu de la pizza, accuser le livreur de vendre de la drogue pour brouiller les pistes
- Aider Marie à surmonter cette épreuve
- Me disculper du meurtre

### Là où je suis fort

(en rouge sont notées mes capacités spéciales qui ne peuvent pas être utilisées par les autres personnages)

### **Rechercher un indice (illimité)**

Durant presque toute la partie, je serai capable d'aller à la recherche d'indices dans la maison afin d'élucider les mystères de la soirée. Pour ce faire, j'aurai avec moi un carnet (et un crayon, fournis pas le MJ) dans lequel il y aura un plan des lieux (plan qui évoluera au fil de mes investigations). Il me suffira d'aller voir le MJ dans sa pièce spéciale qu'il m'aura indiquée au début de la soirée puis d'y laisser mon carnet en lui précisant bien quelle pièce j'examine. Il me remettra mon carnet environ 10 minutes plus tard avec les informations obtenues dedans (durant ce laps de temps je pourrai continuer à jouer bien sûr).

Toute pièce figurant sur le plan pourra être examinée plusieurs fois (le salon y compris), pour trouver de nouveaux indices. Je pourrai noter tout ce que je veux dans ce carnet, comme par exemple les déclarations de certains joueurs ou bien des informations spéciales.

### **Fouiller (illimité)**

La fouille est très similaire à la Recherche d'Indices. On procède exactement de la même manière, si ce n'est que je précise que je Fouille et non que je Recherche des Indices au MJ en lui donnant mon carnet.

La fouille ne permet que d'obtenir un objet situé sur le lieu fouillé. Si un objet y est présent, le MJ me le donnera physiquement avec mon carnet. La durée de la fouille est la même que celle de la Recherche d'Indices. Attention, une pièce ne contient pas plus d'un objet récupérable par une Fouille, donc s'il n'y a plus rien, c'est sans doute que quelqu'un est déjà passé avant moi.

### **C'est de la bonne ! (illimité)**

J'ai l'habitude des drogues, vu que j'en vends et que j'en prends. Je suis donc capable d'identifier des substances étranges et de résister à leurs effets si jamais j'en ingurgite ou que l'on m'en propose. J'irai voir le MJ pour utiliser cette capacité sur un objet que je possède / un indice inscrit dans mon carnet.

### **Non c'est pas moi c'est lui ! (1x par personne)**

Filou comme un renard, je sais dévier une conversation sur une autre personne, pour éviter les emmerdes. Si l'on me pose une question embarrassante (avec ou sans capacité spéciale), je peux dévier le joueur pour qu'il pose cette question à un autre personnage plutôt qu'à moi. Je dois dire à ce moment là « Non c'est pas moi c'est lui ! » et expliquer très succinctement au joueur adverse le principe de cette technique.

### **Combat (illimité)**

Je peux me battre avec n'importe quel objet, mais je ne suis pas un tueur pour autant.

#### Ce que je possède sur moi

- 10 Couronnes suédoises (fournies par le MJ)

#### Conseils pour le costume

Je suis cool, donc des fringues décontractées sont ce qui me caractérise le mieux.



## *Kriss PRÖLS*

*La loi, c'est moi !*

*- Judge Dredd*

### Un p'tit mot sur moi

Kriss Pröls, matricule 17-540, police Suédoise, as de la gâchette, pro de l'interrogatoire et je suis actuellement affecté à ... à ... à la circulation et aux amendes pour excès de vitesse ... C'est injuste ! Moi qui suis un flic dans l'âme, un enquêteur qui ne demande que de montrer ce qu'il a dans le ventre, on me refuse les grandes affaires. Tout cela parce que je n'ai toujours pas résolu de « gros dossier », quelle déveine. Donc en attendant, je suis affecté aux rues, dans cet uniforme ridicule.

Comme je l'ai dit, je suis un type réglo qui suit la loi, qui vit pour elle. J'aime quand la ville s'endort paisiblement, les criminels bouclés. Je suis ambitieux, toujours en alerte, m'entraînant régulièrement au sport et au tir. J'ai même eu l'occasion de me marier, d'avoir une charmante bambine de 3 ans. Mais je suis coincé dans le rôle de flic de seconde zone, bordel !

### Ma journée pas banale

Je me suis levé comme tous les jours à l'aube d'un jour naissant, d'un bond, sans réveiller ma douce femme. J'ai déjeuné d'œufs au plat et de corn-flakes avant d'enfiler un jogging et d'aller courir mes six kilomètres quotidiens. Je suis revenu, pris une douche, embrassé ma fille puis suis parti travailler en tirant sur un mégot de mauvaise qualité.

Au poste, tout allait bien dans le meilleur des mondes. Comme Janvier commençait, on avait pas mal de gars absents, donc un peu plus de travail que de coutume. J'ai enregistré les prunes que j'avais collées le jour d'avant (une pour traineau mal garé et l'autre pour défection canine dans un lieu non propice) puis je suis sorti patrouiller. J'ai passé la journée à arpenter la ville froide et à distribuer des amendes pour un peu tout et n'importe quoi : excès de vitesse en traineau, non port de bonnets, bref des broutilles. Cela a duré misérablement jusqu'au soir.

Je suis rentré au poste un peu avant l'heure de fin de service pour me servir un bon café au lait et souffler après cette très ennuyante journée. Alors que je regardais les informations sur mon petit poste, le téléphone a sonné. Comme l'officier en charge était occupé aux toilettes, je suis allé répondre. Tout de suite j'ai compris que quelque chose n'allait pas. A l'autre bout du fil, la voix grésillante et apeurée d'une personne me parvenait avec des bruits détonants derrière, comme des coups de feu. Il semblait y avoir du grabuge dans une maison au nord de la ville. Mais le lieutenant Wool Power n'était pas là et ne serait pas au bureau avant au moins cinq heures ! Puis un énorme coup de feu a retenti dans le combiné suivi de la tonalité de la liaison coupée. J'ai pas hésité longtemps. Je me suis précipité dans le bureau de notre lieutenant puis j'ai saisi son trench-coat (que j'admire et qui est pour moi l'élément le plus important du costume d'un détective) puis j'ai récupéré une arme et ma plaque. J'ai fini de m'habiller en hâte et je suis monté sur une motoneige de la police, direction ce qui semblait être la première enquête de ma vie. La gloire m'attendait !

Arrivé, la maison était silencieuse, couverte de neige, calme. Trop calme. La porte d'entrée ouverte montrait qu'il y avait eu de l'agitation. J'ai alors dégrafé le cordon de mon arme et ai silencieusement monté les marches du perron. L'entrée semblait vide jusqu'à ce que j'aperçoive au fond d'un couloir un bonhomme. Je me suis approché de lui, confiant de mes réflexes et l'ai interpellé. Il s'est retourné et je me suis retrouvé en face d'un ... livreur de pizza ! Le pauvre jeune ne semblait pas trop savoir sur quel pied danser et il m'a dit qu'il cherchait le propriétaire pour lui livrer sa commande. Mouais. Enfin bon, il m'a semblé inoffensif alors je l'ai fait passer derrière moi puis j'ai continué ma fouille.

Poussant la porte du salon, le carnage m'est apparu. Dégoutant. J'ai cru que j'allais vomir. Des meubles renversés peuplaient le sol, un miroir brisé me renvoyait une image déformée de mon visage. Une table renversée avait occupé le centre de la pièce et devant le sofa un homme penché sur un cadavre se mit à pleurer à chaude larme. Le pauvre gars chialait comme un gosse, hurlant des « Papaaaaa » à fendre le cœur sur la poitrine glacée de son père.

Moi qui voulait prendre du grade, me voilà servi. C'est aujourd'hui ou jamais. La chance de ma vie !

### Les suspects

J'ai réunis dans le salon, autour du mort, tous les gars de la baraque que j'ai pu trouver. Je me suis bien entendu assuré qu'ils ne portaient pas d'armes sur eux et je me suis présenté comme un lieutenant assermenté. Apparemment, on serait neuf. J'en connais aucun mais voilà ceux que j'ai déjà croisé :

- Le mort :

Étendu sur le sol, raide comme une planche. J'ai déposé un drap sur lui pour ne pas effrayer mes suspects. Dommage que je ne sois pas légiste, je ne peux pas déterminer de quoi il est mort ...

- Le livreur de pizza :

Bizarre, que faisait-il là ? Est-ce réellement un livreur ou bien un homme de main d'un sombre cartel ?

- Le mec en pleurs :

Son regard est complètement fou. Le pauvre, ça doit faire un choc de voir son père étendu là...

### Mes objectifs

- Faire faire un bond à ma carrière en faisant la lumière sur toute cette affaire avant que le lieutenant ne revienne d'ici cinq heures
- Cacher le fait que je ne suis qu'un policier de bas étage
- Procéder à la disposition de chaque témoin (Prénom, Nom, Raison de sa présence et D'où il connaît le mort) avant d'autoriser les fouilles de la maison
- Arrêter le coupable (cela mettra fin à la Murder Party, je dois donc avoir des preuves solides et une forte conviction. Je dois avertir les MJs avant de le faire)

### Là où je suis fort

(en rouge sont notées mes capacités spéciales qui ne peuvent pas être utilisées par les autres personnages)

### **Rechercher un indice (illimité)**

Durant presque toute la partie, je serai capable d'aller à la recherche d'indices dans la maison afin d'élucider les mystères de la soirée. Pour ce faire, j'aurai avec moi un carnet (et un crayon, fournis pas le MJ) dans lequel il y aura un plan des lieux (plan qui évoluera au fil de mes investigations). Il me suffira d'aller voir le MJ dans sa pièce spéciale qu'il m'aura indiquée au début de la soirée puis d'y laisser mon carnet en lui précisant bien quelle pièce j'examine. Il me remettra mon carnet environ 10 minutes plus tard avec les informations obtenues dedans (durant ce laps de temps je pourrai continuer à jouer bien sûr).

Toute pièce figurant sur le plan pourra être examinée plusieurs fois (le salon y compris), pour trouver de nouveaux indices. Je pourrai noter tout ce que je veux dans ce carnet, comme par exemple les déclarations de certains joueurs ou bien des informations spéciales.

### **Fouiller (illimité)**

La fouille est très similaire à la Recherche d'Indices. On procède exactement de la même manière, si ce n'est que je précise que je Fouille et non que je Recherche des Indices au MJ en lui donnant mon carnet.

La fouille ne permet que d'obtenir un objet situé sur le lieu fouillé. Si un objet y est présent, le MJ me le donnera physiquement avec mon carnet. La durée de la fouille est la même que celle de la Recherche d'Indices. Attention, une pièce ne contient pas plus d'un objet récupérable par une Fouille, donc s'il n'y a plus rien, c'est sans doute que quelqu'un est déjà passé avant moi.

### **Tordre un bras (1x par personne)**

Inspiré des films noirs, j'ai mis au point cette technique pour faire avouer quelque chose à un suspect sans trop le blesser. En mimant un crochet de bras dans le dos, je peux forcer quelqu'un à me dire si tout ce dont nous avons parlé depuis le début de cette compétence est vrai. Il me répondra par oui par non uniquement. Cette compétence nécessite que je discute au moins 2 minutes avec le sujet et que je me montre insistant.

### **Flair de flic (1x par personne)**

Je sais reconnaître ce qui cloche du premier coup d'œil à force de fréquenter la rue. On ne me la fait pas à moi ! En allant discuter pendant 2 minutes avec un joueur, je pourrais repérer sur lui des détails qui ne vont pas (je dois ostensiblement le regarder de haut en bas pendant la conversation). A la fin de cette fouille visuelle sans contact, j'irai voir un MJ pour qu'il me donne le résultat de mon inspection.

### **Combat (illimité)**

Formé par la police suédoise je suis devenu un as de la gâchette. Je ne loupe jamais mon coup avec mon revolver. Par contre ayant endossé un grade que je ne possède pas je ne vais pas me risquer à tuer, je me défendrai simplement.

#### Ce que je possède sur moi

- 5 Couronnes suédoises (fournies par le MJ), 1 revolver (en plastique), 1 plaque de flic, 1 pair de menottes, 1 imperméable (style trench-coat), 1 cellulaire

#### Conseils pour le costume

Je suis habillé comme j'ai toujours voulu l'être : en enquêteur, un peu vieux jeu, mais tellement classe (voir équipement pour détails).



## *Fougueux*

*Braaaaaah !*

*- Le père de Bambi*

### Un p'tit mot sur moi

Oui je suis un renne, et alors ? On va pas commencer à débattre là dessus, hein ? Moi, c'est Fougueux et avec mes copains rennes (Danseur, Fringant, Rusé, Comète, Cupidon, Tonnerre et Éclair) on en bave bien souvent. Enfin, je devrais dire on en bavait, car tu sais quoi ? J'ai défoncé mon employeur et l'autre bande de lavettes qui ne se rebellaient jamais. Zou, plus de rennes, plus de Père Noël, à moi la liberté ! Surtout dans ce nouveau corps, même si je ne le maîtrise pas bien. Mais je vais y revenir.

### Ma journée pas banale

Tout a commencé en début de soirée. Le Père Noël nous avait harnachés, moi et les autres rennes, et nous terminions un vol de service pour faire l'état des nouvelles maisons en construction et livrer quelques cadeaux en retard. Tout cela juste après la période de Noël, le salaud ! On n'en pouvait plus, je ne pensais qu'à retrouver mon fourrage et dormir un mois entier. Mais non, ce bourreau de travail nous a fait voler encore et encore. Ce n'est qu'au soir venu qu'il a décidé d'une petite pause et nous avons foncé sur Stockholm pour qu'il puisse aller s'en jeter un derrière la barbe. Parce que oui, le Père Noël était un sacré alcoolique. On a donc foncé et là, Pam, un flash : excès de vitesse ! On s'est fait arrêter par un policier et il nous a mit une jolie prune. Bon, faut avouer que les traîneaux rapides sont monnaie courante en ville, donc nous sommes passés inaperçus. Surtout que le patron n'était pas en costume de travail. Enfin bon, il nous a guidé vers un bar, le HOH OH0, et nous nous sommes parqués derrière.

J'ai attendu ce soiffard pendant des heures, avec seulement des restes de chichékébab dans les poubelles à me mettre sous la dent. Jusqu'à ce que tout d'un coup, un petit sachet de poudre blanche tombe devant moi depuis l'arrière du bâtiment. Bon, bah comme j'avais faim, je l'ai avalé tout rond. Mais c'était pas bon. Juste après, mon boss est revenu en titubant et nous sommes repartis pour Gesunda, sa maison au Nord.



Une fois sur place, nous avons laissé le traîneau dans le hangar habituel puis nous sommes allés nous mettre au chaud dans l'écurie. Je me suis effondré, crevé, et j'ai commencé à dormir. Mais voilà que ce crétin de Comète se décide à me réveiller en me frappant dans les côtes, pour rire. Je le déteste lui ! Ses coups m'ont fait super mal alors je me suis levé pour aller faire un tour dans le jardin, histoire de calmer mes maux de ventre. Et là, ma vision du monde a changé : je voyais la neige comme une immense feuille de salade, croquante et fraîche. Oh mais, je suis devenu un nem ! Vite vite, il faut que je me roule dans cette salade, pour être mangé ! Wouhou ! Roule ! Roule ! Oh, de la sauce soja ! Glou glou glou ! Je suis un nemmmmm !

Gnnn, qu'est-ce qu'il se passe ? Je ne suis plus un nem, je suis redevenu normal. Hein ? Non je ne suis pas normal ! J'ai des bras, des jambes ! Des mains, un visage ! Je suis devenu un humain ! Ça alors ! Mais attends, c'est fantastique, avec ça je vais pouvoir discuter de pied ferme avec le Père Noël pour une augmentation. Oho, attends encore. Mieux, je vais pouvoir surprendre les autres rennes. Non pas que ça, ils vont voir. Tout nu, mais n'ayant pas froid, je me suis rendu à l'écurie et là, ma vengeance contre ces enfoirés qui se sont moqués de moi toute ma vie se consumma. Je dérouillais les rennes à coup de poing et de tête, ayant une force herculéenne. Une fois ces lopettes de cervidés réduits à l'état de steaks, je me suis lancé à la recherche du Père Noël. Allant de l'écurie au jardin puis à la maison par la porte d'entrée, j'ai croisé un bonhomme venu livrer une pizza. Alors qu'il me demandait si j'étais le commanditaire, je lui ai répondu que non, j'étais un ami en visite. Je parle et il me comprend ! Magnifique ! Je l'ai laissé et me suis rendu dans la chambre du Père Noël. Le vieux ronflait comme un diésel. Pas de pitié. Je l'ai maronné à mort, déversant ma haine contre ce bourreau de travail alcoolique et despotique. Une fois ma tache accomplie, j'ai fauché un costume au vieux et me suis habillé pour tenter de retrouver mon collier car sans lui, impossible de quitter l'enceinte de la maison. Satané pacte de la magie de Noël. Alors que je vagabondais dans la maison, avec mes habits un peu trop grands, voilà qu'un bonhomme vient m'interpeller et me prie de le suivre.

On arrive dans le salon, en désordre total (ça ne m'étonne pas du Père Noël ça) et voilà qu'il me montre un homme mort, affalé à terre. Autour, d'autres personnes que je ne connais pas, ou presque. C'est quoi ce bordel ? Faut vite que je m'échappe moi !

## Les suspects

Le lieutenant de police nous a réunis dans le salon, autour du mort, moi et tous les gars de la baraque qu'il a pu trouver. Apparemment, on serait neuf. J'en connais une seule et voilà ceux que j'ai déjà croisé :

- **Kriss Pröls**, le flic :

L'humain qui m'a interpellé dans la maison et qui m'a demandé de le suivre. C'est aussi lui qui nous avait amendé pour excès de vitesse en traineau.

- Le mort :

Je ne sais pas qui c'est et je m'en tape. En tous cas, ce n'est pas le Père Noël, toujours sous sa couette, dans sa chambre.

- Le livreur de pizza :

Il a toujours son carton sous le bras depuis que je l'ai croisé à l'entrée. Il a l'air tout content d'être ici.

- **Marie Noël** :

Oh bah ça alors, Marie ! La fille du Père Noël est là, sans doute pour rendre visite à son papa. Elle semble inquiète, sait-elle ce qu'il lui est arrivé ? En tous cas, je ne pense pas qu'elle puisse me reconnaître.

## Mes objectifs

- Faire en sorte qu'on ne m'attrape pas pour le meurtre du Père Noël
- Me procurer une dose de cette bonne poudre blanche qui m'a fait tant de bien
- Me disculper du meurtre dans le salon (pour lui au moins, je suis innocent !)
- Récupérer mon collier avant de filer d'ici

## Là où je suis fort

(en rouge sont notées mes capacités spéciales qui ne peuvent pas être utilisées par les autres personnages)

## **Rechercher un indice (illimité)**

Durant presque toute la partie, je serai capable d'aller à la recherche d'indices dans la maison afin d'élucider les mystères de la soirée. Pour ce faire, j'aurai avec moi un carnet (et un crayon, fournis pas le MJ) dans lequel il y aura un plan des lieux (plan qui évoluera au fil de mes investigations). Il me suffira d'aller voir le MJ dans sa pièce spéciale qu'il m'aura indiquée au début de la soirée puis d'y laisser mon carnet en lui précisant bien quelle pièce j'examine. Il me remettra mon carnet environ 10 minutes plus tard avec les informations

obtenues dedans (durant ce laps de temps je pourrai continuer à jouer bien sûr).

Toute pièce figurant sur le plan pourra être examinée plusieurs fois (le salon y compris), pour trouver de nouveaux indices. Je pourrai noter tout ce que je veux dans ce carnet, comme par exemple les déclarations de certains joueurs ou bien des informations spéciales.

### **Fouiller (illimité)**

La fouille est très similaire à la Recherche d'Indices. On procède exactement de la même manière, si ce n'est que je précise que je Fouille et non que je Recherche des Indices au MJ en lui donnant mon carnet.

La fouille ne permet que d'obtenir un objet situé sur le lieu fouillé. Si un objet y est présent, le MJ me le donnera physiquement avec mon carnet. La durée de la fouille est la même que celle de la Recherche d'Indices. Attention, une pièce ne contient pas plus d'un objet récupérable par une Fouille, donc s'il n'y a plus rien, c'est sans doute que quelqu'un est déjà passé avant moi.

### **Fin museau (1x par personne)**

J'ai toujours le flair de quand j'étais un renne, je sens les odeurs corporelles les plus minimes. En utilisant mon odorat, je peux sentir des choses spéciales qui ne sont pas discernables de visu (il me faudra avertir le MJ que je renifle une personne en particulier). Je dois discuter au moins 2 minutes avec ma proie et renifler fortement à plusieurs reprises.

### **Voilà pourquoi je m'appelle Fougueux ! (3x pour l'ensemble de la soirée)**

Ma résistance est hors norme ! Je peux encaisser pas mal de coups durs avant de ployer, un peu comme avec mes anciens compagnons rennes d'antan. Si je me rends compte qu'un joueur utilise une compétence particulière sur moi je pourrai dire « Résistance ». Dans ce cas, leur compétence n'aura pas d'effets.

### **Combat (illimité)**

J'ai une ruade du tonnerre de Dieu. Je peux donc me défendre contre quoique ce soit à mains nues. Je m'éviterai de tuer par contre, sinon on ferait trop rapidement le lien avec moi.

### Ce que je possède sur moi

Rien, je suis un renne, c'est tout...

### Conseils pour le costume

Je porte ce que j'ai trouvé dans la chambre du Père Noël, c'est-à-dire des habits citadins mais trop larges pour moi. Par contre mes poings me font encore mal ...



# *Harry POTTER*

*La peur d'un nom ne fait qu'accroître la peur de la chose elle-même*

*- J. K. Rowling*

## Un p'tit mot sur moi

Me présenter ? Mais qui ne me connaît pas ? Je suis le sorcier le plus célèbre du monde de la magie ! Mes parents ont été tués alors que je n'étais qu'un bébé et depuis je cherche à me venger de Voldemort et de ses sbires.

J'étudie à Poudlard, la grande école des sorciers et mes amis sont Ron et Hermione, sans compter bien d'autres que j'aime énormément. J'aime le Quidditch, la Bièraubeurre, mon parrain et chasser les mauvais sorciers.

Récemment, j'ai rejoins l'Ordre du Phénix, une société secrète fondée par mon mentor Albus Dumbledore qui a pour but de faire face à Voldemort et aux Mangemorts. Ensemble nous contrecarrons les plans machiavéliques de ces hommes pour rendre le monde des sorciers et celui des Moldus un peu meilleur.

## Ma journée pas banale

Alors que je sirotais une limonade dans la maison de mon parrain (qui fait office de QG à l'Ordre du Phénix) tout en écoutant d'une seule oreille la perpétuelle litanie de fariboles que mon amie Hermione aime à sortir vis-à-vis des elfes de maison, je me suis rendu compte que le mur du fond avait un trou, juste au dessus d'un des portraits de famille. Curieux, j'ai posé mon verre puis je suis allé voir cela de plus près.

Je me suis rendu compte que ce trou donnait sur la cuisine et qu'il y avait là dedans l'un de nos membres, Arcanus Trombold, en train de parler à un petit orbe de verre. Et là, j'ai entendu la voix de mon plus vieil ennemi résonner au travers de la boule de cristal. Arcanus, en qui j'avais confiance, vendait des informations à Voldemort ! Mon sang n'a fait qu'un tour. J'ai couru à travers le salon, renversé la limonade sur Hermione, attrapé ma baguette et mon sac bourré de potions et me suis rué dans la cuisine. La surprise a fait lâcher la boule de verre au Mangemort infiltré et elle s'est brisée à terre. Et j'ai vu dans ses yeux

la honte et la culpabilité mais avant que je ne puisse prononcer un mot, il s'est jeté dans la cheminée et a lancé de la poudre de Cheminette. Immédiatement je l'ai suivi. Je me suis retrouvé propulsé dans la cheminée d'un étranger, juste à la suite du vilain.

Une bataille a alors commencée. Nos sorts ont fusés partout. J'ai renversé la table pour me protéger mais le souffle des incantations m'a projeté au travers de la pièce. La bretelle de mon sac s'est déchirée et tout mon équipement s'est répandu à terre et par la fenêtre brisée lors de l'affrontement. Ma robe de sorcier était en lambeaux mais j'ai continué le combat. Nous nous sommes battus pendant un bon moment. Puis la sonnette de la maison a retenti, ce qui a surpris Arcanus. Son sort est parti de biais et a frappé un miroir. Le sort réfléchi lui est revenu dessus et il est mort sur le coup, dans un grand flash de lumière verte.

J'étais dans la merde. Comme je savais que des Moldus allaient débarquer d'un instant à l'autre, je me suis faufile dans un couloir. J'ai par ailleurs vu au loin un truc bizarre : une bonne de maison avec un pistolet à la main se glisser dans l'ombre, suivant apparemment quelqu'un. Bon, j'avais autre chose en tête à ce moment là. Je suis donc rentré dans une chambre au hasard, j'ai habilement caché les restes de ma robe (je suis quasiment sûr qu'on ne la retrouvera pas) puis je me suis glissé sous les draps, comme si je dormais. Et j'ai cogité. La maison appartenait sûrement à des gens sans pouvoirs, mais si par malheur j'étais tombé dans la maison d'un sorcier, pire, d'un autre Mangemort ? J'ai alors attrapé un morceau de tissu que j'ai enroulé autour de ma tête, comme si j'avais été blessé. Ça cacherait ma cicatrice un moment. J'ai aussi retiré mes lunettes rondes que j'ai glissé dans ma poche. J'y vois un peu moins bien, mais c'est plus sûr !

J'ai entendu des portes claquer pendant un moment puis des cris et enfin quelqu'un a ouvert la porte de la chambre. Un type en manteau s'est présenté, un policier, et il m'a demandé de le suivre pour me poser quelques questions. Aie aie aie, c'est maintenant que je vais devoir la jouer serré !

### Les suspects

Le lieutenant de police nous a réunis dans le salon, autour du mort, moi et tous les gars de la baraque qu'il a pu trouver. Apparemment, on serait neuf. J'en connais aucun mais voilà ceux que j'ai déjà croisé :

- **Kriss Pröls**, le flic :

C'est lui qui semble en charge de l'affaire. Il ne sait pas que le cadavre est un sorcier et il ne semble pas m'avoir reconnu. Il me paraît un peu stressé.

- Le mort :

Arcanus Trombold, un Mangemort et traître de l'Ordre du Phénix que j'ai poursuivi et combattu ici. Il est mort par sa faute, je ne l'ai pas tué, je ne voulais que le capturer ! Je note que le corps a été déplacé, sans doute par le policier.

- La bonne de maison :

Elle est droite comme un piquet, plongée dans ses pensées. Elle semble assez perturbée par ce cadavre dans son salon. Je pense pouvoir la comprendre !

### Mes objectifs

- Cacher mon identité et le monde de la magie aux Moldus
- Faire en sorte qu'on ne me relie pas au sorcier mort
- Vérifier qu'il n'y a pas d'autres sorciers dans la maison
- Retrouver ma poudre de Cheminette égarée pour filer d'ici
- Remettre la main sur ma baguette magique perdue lors du combat

### Là où je suis fort

(en rouge sont notées mes capacités spéciales qui ne peuvent pas être utilisées par les autres personnages)

### **Rechercher un indice (illimité)**

Durant presque toute la partie, je serai capable d'aller à la recherche d'indices dans la maison afin d'élucider les mystères de la soirée. Pour ce faire, j'aurai avec moi un carnet (et un crayon, fournis pas le MJ) dans lequel il y aura un plan des lieux (plan qui évoluera au fil de mes investigations). Il me suffira d'aller voir le MJ dans sa pièce spéciale qu'il m'aura indiquée au début de la soirée puis d'y laisser mon carnet en lui précisant bien quelle pièce j'examine. Il me remettra mon carnet environ 10 minutes plus tard avec les informations obtenues dedans (durant ce laps de temps je pourrai continuer à jouer bien sûr).

Toute pièce figurant sur le plan pourra être examinée plusieurs fois (le salon y compris), pour trouver de nouveaux indices. Je pourrai noter tout ce que je veux dans ce carnet, comme par exemple les déclarations de certains joueurs ou bien des informations spéciales.

### **Fouiller (illimité)**

La fouille est très similaire à la Recherche d'Indices. On procède exactement de la même manière, si ce n'est que je précise que je Fouille et non que je Recherche des Indices au MJ en lui donnant mon carnet.

La fouille ne permet que d'obtenir un objet situé sur le lieu fouillé. Si un objet y est présent, le MJ me le donnera physiquement avec mon carnet. La durée de la fouille est la même que celle de la Recherche d'Indices. Attention, une pièce ne contient pas plus d'un objet récupérable par une Fouille, donc s'il n'y a plus rien, c'est sans doute que quelqu'un est déjà passé avant moi.

### **Lumos ! (illimité)**

Un sort très facile à utiliser, il illumine une pièce du bout de ma baguette. Très efficace lorsqu'il n'y a pas de lumière. J'ai par contre besoin de ma baguette magique pour cela. Je devrai prononcer le nom du sort à voix haute pour l'utiliser.

### **Alohomora ! (illimité)**

Idéal pour ouvrir ou fermer une porte de loin, je me suis déjà servi de ce sort pour crocheter le cadenas du journal intime de Ron. C'est l'outil parfait pour crocheter une serrure fermée. J'ai par contre besoin de ma baguette magique pour cela. Je devrai prononcer le nom du sort à voix haute pour l'utiliser.

### **Combat (illimité)**

Grâce à mon sort d'Expulso (nécessite ma baguette magique), je peux repousser mes ennemis s'ils approchent trop près de moi. Je devrai prononcer le nom du sort à voix haute pour l'utiliser. Par contre, je me refuse à tuer qui que ce soit.

### Ce que je possède sur moi

Rien mis à part mes lunettes au fond de ma poche, j'ai tout perdu lors du combat...

### Conseils pour le costume

Je porte des vêtements de ville plus un bandage que j'ai mis sur ma tête et qui entoure mon front, comme si j'avais été blessé, pour cacher ma cicatrice.



## *Erye Ksson*

*La vérité est ailleurs*

*- Dana Scully (Platon aussi)*

### Un p'tit mot sur moi

Agent Erye Ksson au rapport !

Excusez mon accoutrement mais je reviens tout juste d'une mission en Angleterre où j'ai traqué une goule pendant des jours.

Et oui, j'appartiens à la section des Phénomènes Paranormaux du Bureau Fédéral d'Investigations, autrement appelé les PP du FBI. Mon job est de traquer les démons, sorciers et autres entités étranges qui ont envahi notre monde afin qu'ils n'interfèrent pas avec les humains. Bon, euh ... il faut bien avouer que pour le moment, c'est pas vraiment la joie dans le service car on a trouvé aucune affaire. Rien de concret, rien qui puisse faire que l'on arrête de se foutre de ma pomme. Mais je sais qu'ils existent !

Je me demande parfois pourquoi je suis entrée aux PP ... Mais j'en connais la réponse : je veux comprendre l'origine du surnaturel pour pouvoir moi aussi en faire partie. Ahh, si seulement je n'étais pas née simple mortelle ...

### Ma journée pas banale

Il y a quelques semaines de cela, j'ai été consulter une voyante dans la réserve au sud de notre laboratoire secret, dans le désert du Texas. L'indienne enveloppée de fumée et d'os troués s'est plongée dans une transe profonde avant de me faire une révélation, avec sa voix d'outre-tombe. Je trouverai une maison hantée par le malin quelque part dans le nord d'un pays froid. Elle a murmuré des chiffres que j'ai noté puis je suis partie dans l'instant.

Après plusieurs jours de recherche, j'ai compris que ces nombres étaient des coordonnées GPS. En entrant cela dans mon instrument, j'ai localisé avec précision une maison dans les hauteurs de Stockholm et je suis montée dans notre hélicoptère privé. Direction l'Europe !



La maison, isolée, entourée de neige profonde et d'arbres denses m'a tout de suite parue suspecte. Les volets ouverts laissaient entrevoir un vieil homme à l'intérieur, qui semblait passer ses journées à bricoler des choses pas catholiques. Je l'ai vu faire des allers-retours vers son hangar bien trop de fois, avec des sacs de jute pleins les bras. De derrière mon sapin, j'ai pris plusieurs photographies de lui mais l'identification visuelle assistée par ordinateur n'a rien donné sur cet étrange homme. Mhhh, si l'informatique ne pouvait m'aider, la bonne vieille méthode allait avoir raison de lui ! Le jour suivant, je me présentais à sa demeure en tant que bonne de maison, prête à faire les tâches ménagères.

Je travaille pour lui depuis un mois maintenant. Mes soupçons se sont confirmés. Il y a une odeur étrange dans la maison, quelque chose d'entêtant. Le vieil homme disparaît pendant des heures tous les jours, sans doute par une trappe secrète. Je n'aime pas la façon dont il me regarde, je me sens aussi faible qu'une petite fille. Et un soir, en rangeant la bibliothèque, j'ai trouvé un recueil avec plein de noms dedans : sans aucun doute les noms des membres de sa secte ! Cela va de paire avec les cahiers plein de formules étranges que j'ai découvert... Un adepte de magie noire sans doute.

Dans la maison, je ne suis pas seule ; il y a aussi un jeune garçon, un grec. Je ne pense pas qu'il soit avec le sectaire, non, pas de la façon dont il me parle, plein de nuances et de faux semblants. L'ayant vu fureter plus d'une fois, je pense plutôt qu'il fait partie du service de contre-espionnage de son pays. Je me méfie donc de lui depuis le départ.

J'allais passer à l'action pour tenter de prendre le vieux sectaire en plein rituel quand tout a bougé. La nuit était tombée depuis un bon moment et j'avais fini mon service. Je lisais mon manuel de médecine militaire assise droite sur mon lit lorsqu'une série de détonations a retentie dans la propriété. Sans prendre le temps de me changer, j'ai pris mon pistolet équipé d'un silencieux et je suis partie dans la maison. J'ai vérifié plusieurs pièces puis identifié le lieu du carnage : le salon. Je m'y rendais lorsque j'ai vu un suspect masculin sortir des toilettes. Son comportement étrange m'a fait tiquer. Je l'ai suivi de loin, dans l'ombre, lorsque la sonnette d'entrée a résonnée. Les coups de feu ont cessé dans le salon, mais la cible est allée ouvrir la porte à un second suspect masculin, déguisé en livreur de pizza. Ma cible numéro 1 a alors fait semblant de basculer et je l'ai vu très habilement mettre quelque chose dans le carton à pizza de la cible numéro 2. Un échange de documents secrets. Pas mal du tout, mais rien ne m'échappe. La cible numéro 1 est repartie dans la maison alors que la cible numéro 2 entrait. J'ai fait demi-tour pour tenter de passer par l'extérieur et couper la retraite de la première cible.

J'avais longé le mur à pas de velours dans la nuit, lorsque j'ai vu une ombre passer au loin, dans le blizzard. J'ai immédiatement levé mon arme.

Le suspect n'a pas répondu à mes questions sur son identité alors j'ai fait feu. Mais il s'est enfui dans l'ombre neigeuse avant que je ne puisse l'abattre. Mince, hors de question que j'y passe !

C'est à ce moment que la police a débarquée. J'étais grillée s'ils me trouvaient dehors, une arme en main. J'ai donc jeté mon pistolet par une fenêtre, à l'intérieur de la maison, puis je suis repassée par la porte d'entrée ouverte pour filer jusqu'à ma chambre, l'air de rien. J'ai à peine eu le temps de planquer quelques affaires pouvant m'identifier que le policier entra, le revolver levé. Gentiment, il m'a demandé de le suivre, après m'avoir fouillée bien sur. Nous sommes allés dans le salon où nous attendaient déjà d'autres personnes de la maison. Et là, quel effarement ! Un corps gisait au sol, dans le salon sans dessus-dessous. Des tas d'étrangers s'entassaient là, certains pleurant, d'autres regardant dans le vague, mais pas de trace du sectaire en chef. Un règlement de compte venait d'avoir lieu et moi, on me prenait pour une suspecte ! Ca sent le coup monté pour m'écarter de la vérité à plein nez ça ...

### Les suspects

Le lieutenant de police nous a réunis dans le salon, autour du mort, moi et tous les gars de la baraque qu'il a pu trouver.

Apparemment, on serait neuf. J'en connais bien un et voilà ceux que j'ai déjà croisé :

- **Kriss Pröls**, le flic :

Le lieutenant de police, en charge de l'affaire. Il m'a l'air un peu engourdi le pauvre, mais je ne devrais pas avoir de problèmes à me jouer de lui.

- Le mort :

Je ne l'avais encore jamais vu lors de mon espionnage. Un membre récalcitrant de l'organisation si ça se trouve ?

- **Dimitrios Papadopoulos**, l'espion grec :

Sous ses airs un peu rêveur, je suis persuadée qu'il s'agit d'un agent infiltré dans le même but que moi. Méfions nous.

- Suspect numéro 1 (l'homme au comportement étrange) :

Il est dans le salon, l'air de rien, en train de regarder l'autre jeune femme.

- Suspect numéro 2 (le livreur de pizza) :

Il a les documents dans son carton. Fait-il partie de la secte ou bien est-ce un agent de liaison ?

## Mes objectifs

- Trouver des preuves paranormales contre le patriarche de la secte et l'abattre
- Si le sectaire a des pouvoirs, comprendre leurs fonctionnements et me les approprier
- Récupérer les documents secrets cachés dans le carton à pizza avant d'autres espions
- Garder ma couverture de bonne de maison le plus longtemps possible
- Me disculper du meurtre

## Là où je suis fort

(en rouge sont notées mes capacités spéciales qui ne peuvent pas être utilisées par les autres personnages)

### **Rechercher un indice (illimité)**

Durant presque toute la partie, je serai capable d'aller à la recherche d'indices dans la maison afin d'élucider les mystères de la soirée. Pour ce faire, j'aurai avec moi un carnet (et un crayon, fournis pas le MJ) dans lequel il y aura un plan des lieux (plan qui évoluera au fil de mes investigations). Il me suffira d'aller voir le MJ dans sa pièce spéciale qu'il m'aura indiquée au début de la soirée puis d'y laisser mon carnet en lui précisant bien quelle pièce j'examine. Il me remettra mon carnet environ 10 minutes plus tard avec les informations obtenues dedans (durant ce laps de temps je pourrai continuer à jouer bien sûr).

Toute pièce figurant sur le plan pourra être examinée plusieurs fois (le salon y compris), pour trouver de nouveaux indices. Je pourrai noter tout ce que je veux dans ce carnet, comme par exemple les déclarations de certains joueurs ou bien des informations spéciales.

### **Fouiller (illimité)**

La fouille est très similaire à la Recherche d'Indices. On procède exactement de la même manière, si ce n'est que je précise que je Fouille et non que je Recherche des Indices au MJ en lui donnant mon carnet. La fouille ne permet que d'obtenir un objet situé sur le lieu fouillé. Si un objet y est présent, le MJ me le donnera physiquement avec mon carnet. La durée de la fouille est la même que celle de la Recherche d'Indices.

### **La vérité est ici (1x par personne)**

Ma montre contient un petit détecteur de mensonges qui s'active sur commande. Lorsque je parlerai avec un autre joueur, je peux approcher ma montre de sa bouche et lui demander de me dire si ce qu'il vient de prononcer (depuis le début du dialogue) est entièrement vrai. Je ne peux pas démêler le vrai du faux toutefois, mais je saurais si je peux avoir confiance en cette personne ou non. L'autre joueur devra me répondre franchement par oui ou par non.

### **Je suis de la maison ! (illimité)**

Etant donné que je suis moi aussi, d'une certaine façon, une représentante des agents de l'ordre, je suis certaine que je ne serai pas arrêtée par les flics à la fin de l'enquête. Si jamais le joueur policier me désigne comme coupable à la fin de la soirée, je pourrai lui dire « Immunité » et il devra donc choisir une nouvelle cible.

### **Combat (illimité)**

Si je remets la main sur mon pistolet silencieux, je peux dézinguer qui je veux. Mais comme je suis en mission, je me contenterai d'abattre le chef sectaire (*note des MJs : ce personnage est un PNJ, sa mort fait donc partie du scénario*).

### Ce que je possède sur moi

- Une montre bracelet
- 15 Couronnes suédoises (fournies par le MJ)

### Conseils pour le costume

Je suis habillée comme une bonne de maison, avec le costume à dominantes noires et blanche approprié. J'ai aussi un petit plumeau accroché à ma ceinture.



## *Hyke HEA*

*Y a des impulsifs qui téléphonent,  
d'autres qui se déplacent*

*- Théo, Les Tontons Flingueurs*

### Un p'tit mot sur moi

Bon sang de bonsoir, ou ai-je pu encore mettre mon pied de biche ? Ah euh salut ! Moi c'est Héa, Hyke Héa et je suis à la recherche de mon satané outil de travail. Oui parce que je suis cambrioleur à mes heures perdues, je fouine un peu par-ci, par-là, à la recherche d'un peu de flouze. Et comme je ne travaille pas, disons que j'ai pas mal d'heures à perdre.

Mais ne vous faites pas de fausse impression hein ! Moi je ne suis pas le genre de voyou qui va tout casser chez vous. Je suis plus civilisé. A vrai dire, je n'aime pas trop la violence, mon truc à moi c'est plutôt la discrétion. Bon faut aussi avouer que quand on voit pas bien la nuit, comme moi, c'est pas facile et il m'est arrivé de faire de sacrées bourdes par le passé, comme avoir confondu une bijouterie et un restaurant chinois. Mais bon, n'en parlons plus !

### Ma journée pas banale

Bon je dois avouer que je n'ai pas vu grand-chose de la journée. M'étant levé vers 14.00 après une soirée très agréable au bras d'une amie (nous sommes allés au théâtre de la ville), j'ai vite fait déjeuné d'un sandwich au saumon et yaourt avant d'aller faire quelques emplettes. Car ce soir, j'avais décidé de me remettre au travail. Le compte en banque diminuant, il me fallait trouver un peu d'argent et vite. J'ai pris tout ce qu'il me fallait puis suis revenu chez moi. J'ai attendu la tombée de la nuit puis me suis rendu à un bar discret que je connais bien, le H0H 0H0, pour me jeter une vodka dans le cornet avant d'entamer ma cueillette nocturne.

Accoudé au bar, en train de regarder une jolie poupée sirotant un whisky-menthe, voilà que je me fais bousculer par un vieux bonhomme barbu dont les fesses dépassaient de son tabouret. Il s'en est fallu de peu pour que j'en ai plein le

jean. Mais le gugusse s'est non seulement excusé mais il m'a aussi payé un verre ! Sympa. On a commencé à boire, lui ayant visiblement de l'avance. Il m'a raconté qu'il travaillait dans l'import-export, que le marché était florissant et qu'il se sentait fourbu de sa journée. Hu hu hu, une cible parfaite ! On a discuté innocemment pendant une petite heure, heure durant laquelle j'ai réussi à lui soutirer son adresse, mine de rien. Puis le vieil homme s'est levé, la bave aux lèvres, pour aller se vider aux toilettes. Ni une, ni deux, j'ai réglé ma consommation puis ai filé chez moi. J'ai entassé dans mon sac à dos tout mon barda pour travailler puis suis redescendu prendre un bus me menant jusqu'à un bloc de la maison isolée du vieux. Idéal pour ne pas se faire repérer. J'ai attendu une petite heure dans un coin tranquille puis me suis dirigé vers le lieu de mon futur forfait.

J'ai facilement trouvé la baraque. Avec précaution, j'ai approché de l'arrière de la bicoque, repéré une fenêtre des sanitaires mal fermée que j'ai crochetée puis je me suis faufilé par l'ouverture. Au moment où, délicatement, je passais ma dernière jambe par le soupirail de la salle de bain, une série de détonations a retentie dans la maison. Surpris, j'ai été déséquilibré et je me suis vauté contre la baignoire, dans un grand Bam sourd. J'ai vu des lucioles, j'le jure ! Je me suis fait tellement mal que je me suis ouvert le front. Je suintais du sang au travers de ma cagoule, c'était pas bon. J'ai donc récupéré un bandage dans un tiroir puis je suis sorti silencieusement de la pièce. Sauf que hagard comme je l'étais encore, j'ai pas vu qu'un jeune homme se tenait là devant moi ! Pris de panique, je me suis mis à courir. Je l'ai bousculé mais au passage mon sac s'est ouvert et dans la précipitation je crois bien que j'ai perdu des objets. J'ai couru droit dans les couloirs puis me suis caché dans une pièce sombre jusqu'à ce que les bruits de détonation finissent et que ma tête me fasse moins mal. J'en ai profité pour la bander et j'ai jeté ma cagoule dans un coin, bien dissimulée. De toute façon, je n'y voyais rien avec elle.

Alors que la maison redevenait calme, je suis sorti de ma cachette avec précaution, la tête lourde. J'ai arpenté une partie de la maison avec prudence, évitant de nouvelles rencontres puis suis tombé sur une porte non verrouillée avec de la lumière passant par le jour en bas. Lentement, j'ai passé la tête par l'entrebâillement. Personne mais un salon dans un état chaotique, je vous raconte pas ! Pensant y trouver un peu d'argent, j'ai commencé à fouiller les lieux et voilà que je tombe sur un cadavre derrière le canapé ! Un gars raide mort !

Comble du malheur, à ce moment là j'ai entendu une voix derrière une autre porte du salon dire « Je suis de la police, ne vous en faites pas ». La poignée commençait à tourner. J'étais pétrifié. La porte s'est ouverte et moi, allez comprendre pourquoi, j'ai eu ce réflexe théâtrale et stupide pour me fournir un

alibi afin de me protéger : je suis tombé à genoux et j'ai pris le mort dans mes bras en hurlant « Papaaaaa » !

### Les suspects

Le lieutenant de police nous a réunis dans le salon, autour du mort, moi et tous les gars de la baraque qu'il a pu trouver. Apparemment, on serait neuf. J'en connais aucun mais voilà ceux que j'ai déjà croisé :

- **Kriss Pröls**, le flic :

C'est le flic que j'ai entendu derrière la porte. Il est entré avec le livreur de pizza et c'est à cause d'eux que j'ai dû jouer cette comédie.

- Le mort :

Je ne sais pas qui c'est et il est juste assez vieux pour être mon père.  
Holala, qu'est-ce que j'ai fait ?

- Le livreur de pizza :

Il est arrivé en même temps que le lieutenant et il a l'air de trouver tout cela marrant, vu son sourire béat. Etrange.

- Le mec que j'ai bousculé :

Il est là lui aussi. Il a l'air hagard, un peu perdu. Il ne m'a pas reconnu grâce au masque que je portais.

### Mes objectifs

- Me disculper du meurtre sans que j'y sois mouillé
- Garder ma fausse identité (et donc mon alibi) autant de temps que possible quitte à accuser quelqu'un d'autre pour me couvrir
- Trouver l'argent de l'importateur que j'étais venu chercher (à défaut récupérer un max' de couronnes suédoises en furetant à droite et à gauche)

## Là où je suis fort

(en rouge sont notées mes capacités spéciales qui ne peuvent pas être utilisées par les autres personnages)

### **Rechercher un indice (illimité)**

Durant presque toute la partie, je serai capable d'aller à la recherche d'indices dans la maison afin d'élucider les mystères de la soirée. Pour ce faire, j'aurai avec moi un carnet (et un crayon, fournis pas le MJ) dans lequel il y aura un plan des lieux (plan qui évoluera au fil de mes investigations). Il me suffira d'aller voir le MJ dans sa pièce spéciale qu'il m'aura indiquée au début de la soirée puis d'y laisser mon carnet en lui précisant bien quelle pièce j'examine. Il me remettra mon carnet environ 10 minutes plus tard avec les informations obtenues dedans (durant ce laps de temps je pourrai continuer à jouer bien sûr).

Toute pièce figurant sur le plan pourra être examinée plusieurs fois (le salon y compris), pour trouver de nouveaux indices. Je pourrai noter tout ce que je veux dans ce carnet, comme par exemple les déclarations de certains joueurs ou bien des informations spéciales.

### **Fouiller (illimité)**

La fouille est très similaire à la Recherche d'Indices. On procède exactement de la même manière, si ce n'est que je précise que je Fouille et non que je Recherche des Indices au MJ en lui donnant mon carnet. La fouille ne permet que d'obtenir un objet situé sur le lieu fouillé. Si un objet y est présent, le MJ me le donnera physiquement avec mon carnet. La durée de la fouille est la même que celle de la Recherche d'Indices. Attention, une pièce ne contient pas plus d'un objet récupérable par une Fouille, donc s'il n'y a plus rien, c'est sans doute que quelqu'un est déjà passé avant moi.

### **Doigts de fée (illimité)**

J'ai des mains agiles et des doigts fins. En utilisant presque n'importe quoi, je suis capable de crocheter n'importe quelle serrure, porte et coffre en environ 12 secondes. Mais je ne suis pas sûr que cela cadre avec mon personnage... Faudra être discret. Pour utiliser cette compétence, je dois d'abord retrouver mes outils de crochetage égarés !

### **Ombre de loup (1x par personne)**

Des années d'expérience dans la filouterie m'ont habitué à me déplacer très discrètement dans les ombres, pour éviter les ennuis. Je suis capable de me cacher et d'espionner les autres à leur insu. De ce fait, je vais prévenir le MJ que je vais suivre un autre joueur lors de sa prochaine Fouille / Recherche d'indice et j'aurai ainsi une description précise de ce qu'il aura trouvé.



### **Combat (illimité)**

Je suis un cambrioleur moi, pas un assassin. Je ne manie donc aucune arme.

### Ce que je possède sur moi

- 5 Couronnes suédoises (fournies par le MJ)

### Conseils pour le costume

Je suis habillé pour cambrioler une maison à la base, donc des habits foncés (pantalon noir, t-shirt sombre). J'ai aussi un bandeau autour du crâne suite à ma chute dans la salle de bain



## *Dimitrios* **PAPADOPOULOS**

*On s'fume un joint ?*  
- *Servietsky, South Park*

### Un p'tit mot sur moi

Salut man, moi c'est Dimitrios Papadopoulos. Je suis grec, même si ça ne se voit pas trop à cause de toutes mes dreads et de ma dégaine. J'porte pas le costume traditionnel pour sûr mais c'est cool. Le principal, c'est d'y croire non ?

Je suis encore à la fac tu vois. J'aime bien, ça m'amuse. Je fais une licence en chimie mais c'est plus pour apprendre des petits trucs histoire de faire pousser mes plants tranquillement. J'apprends des formules que je réutilise pour faire du super engrais. Tu vois, la vie, elle doit être comme cela : faire ce que l'on aime, tranquillement, en se fumant un petit joint de temps en temps.

Et puis il y a deux mois, j'ai eu envie de voyager un peu, de découvrir le monde, de rencontrer des gens pour communiquer. S'ouvrir l'âme quoi. Alors j'ai postulé pour une bourse ERASMUS et j'ai été accepté pour un stage de six mois dans un pays trop différent du mien : la Suède. J'ai été envoyé en stage chez un vieux bonhomme qui n'est jamais là très longtemps. Je ne sais pas trop ce que j'y fais, un peu de ménage, un peu d'entretien, mais rien de bien spécial. Un job dans mes cordes ! Je profite d'ailleurs de sa véranda encombrée de plantes pour y faire pousser mes petites chéries, hé hé !

### Ma journée pas banale

C'était la fin de journée, j'étais tranquillement dans ma piaule à écouter un vinyle de Bob Marley, un bon gros jockoss entre les dents quand la fringale m'a prise. J'avais une de ces dalles. Je savais que le vieux vagabondait dehors, quelque part, alors j'ai décidé de me commander un truc à manger plutôt que de l'attendre. J'ai attrapé mon carton de Speed Husky Pizza et ai commandé une bonne grosse galette. En attendant, j'ai fini mon bédot tranquillement.

Et ça a fait comme un gros bam. Puis un autre. J'ai entendu plein de bruits d'explosion dans la maison et j'ai jeté un œil dilaté dehors. Y avait des flashes partout, c'était la guerre man ! Direct j'ai attrapé le fixe et j'ai appelé la police. Je suis tombé sur un mec super réceptif et il a dit qu'il arrivait. Y a eu un gros boum et j'ai laissé tomber le combiné, ça a coupé. Après, j'avoue que j'ai pas mal flippé.

Je suis sorti de ma chambre pour voir si je trouvais mon employeur, histoire de me rassurer. C'était horrible, la maison tremblait sous les explosions. Puis un type cagoulé a surgit de nulle part, courant dans ma direction. Il m'a percuté et je suis tombé par terre comme un sac, déchiré par le cannabis et par la surprise. En me relevant, j'ai vu que j'avais du sang sur les mains. Ouah le bad trip ! Mais en fait, ce n'était pas le mien, je ne m'étais coupé nulle part. Ce devait être celui de mon agresseur masqué... Quelques secondes après, les bruits tonitruants cessèrent alors que la sonnette d'entrée résonnait. Je suis resté pantois un moment, n'osant plus bouger. Puis enfin, j'ai réussi à me lever.

Je me suis alors approché du salon, avec le trouillomètre à zéro. J'ai poussé la porte et là ! Un bordel sidéral, pire que ma chambre. Tout était sans dessus-dessous. La table qui contenait autrefois un semblant de repas avait été retournée et tout traînait à terre. Vu le dawa, je me suis dit qu'il fallait que je fasse quelque chose avant que mon patron ne revienne, sinon j'allais me faire tirer les oreilles. J'ai commencé à ramasser les affaires et à les ranger dans la maison, là où je pensais qu'elles allaient. J'ai convoyé un sacré paquet d'affaires bizarres, mais j'ai l'habitude. Puis je me suis dit qu'un bon coup de balai ferait du bien. De retour dans le salon, j'ai ouvert le placard et là un type raide mort m'est tombé dessus ! Il était caché derrière des costumes à paillettes et des déguisements. Me retenant de hurler de terreur, j'ai pris le cadavre par les bras (il était encore chaud) et je l'ai tiré derrière le sofa. Personne ne le verrait là hein ? Oh man, qu'est-ce que je faisais encore là moi ? Revenant sur terre, j'ai pris la courageuse décision de me casser avant que cela ne retombe sur moi. J'ai filé me planquer dans ma chambre et j'y suis resté jusqu'à ce qu'un policier vienne m'en déloger. J'étais sauvé ! Quoique ...

### Les suspects

Le lieutenant de police nous a réunis dans le salon, autour du mort, moi et tous les gars de la baraque qu'il a pu trouver. Apparemment, on serait neuf. J'en connais aucun mais voilà ceux que j'ai déjà croisé :

- **Kriss Pröls**, le flic :

C'est lui a qui j'ai téléphoné, je reconnais sa voix. Mais lui ne semble pas m'avoir reconnu.

- Le mort :

Je ne sais pas qui c'est. Il est toujours dans la position dans laquelle je l'ai laissé, même si un drap le recouvre maintenant.

- **Erye Ksson**, la bonne :

C'est la servante de la maison, elle est arrivée un peu après moi. Elle est très sérieuse et ne rigole pas trop. Et si je tentais de la dérider un peu pour lui faire oublier cet horrible spectacle ?

### Mes objectifs

- Me disculper du meurtre sans y être mouillé
- Retrouver mon employeur pour qu'il m'identifie auprès des autorités
- Récupérer et manger ma pizza
- Essayer de trouver un peu de flouze en fouinant par-ci par-là pour me payer un peu plus de beuh
- Fumer un bon bédot

### Là où je suis fort

(en rouge sont notées mes capacités spéciales qui ne peuvent pas être utilisées par les autres personnages)

### **Rechercher un indice (illimité)**

Durant presque toute la partie, je serai capable d'aller à la recherche d'indices dans la maison afin d'élucider les mystères de la soirée. Pour ce faire, j'aurai avec moi un carnet (et un crayon, fournis pas le MJ) dans lequel il y aura un plan des lieux (plan qui évoluera au fil de mes investigations). Il me suffira d'aller voir le MJ dans sa pièce spéciale qu'il m'aura indiquée au début de la soirée puis d'y laisser mon carnet en lui précisant bien quelle pièce j'examine. Il me remettra mon carnet environ 10 minutes plus tard avec les informations obtenues dedans (durant ce laps de temps je pourrai continuer à jouer bien sûr).

Toute pièce figurant sur le plan pourra être examinée plusieurs fois (le salon y compris), pour trouver de nouveaux indices. Je pourrai noter tout ce que je veux dans ce carnet, comme par exemple les déclarations de certains joueurs ou bien des informations spéciales.

### **Fouiller (illimité)**

La fouille est très similaire à la Recherche d'Indices. On procède exactement de la même manière, si ce n'est que je précise que je Fouille et non que je Recherche des Indices au MJ en lui donnant mon carnet.

La fouille ne permet que d'obtenir un objet situé sur le lieu fouillé. Si un objet y est présent, le MJ me le donnera physiquement avec mon carnet. La durée de la fouille est la même que celle de la Recherche d'Indices. Attention, une pièce ne contient pas plus d'un objet récupérable par une Fouille, donc s'il n'y a plus rien, c'est sans doute que quelqu'un est déjà passé avant moi.

### **Faire tourner un bédot (1x par personne)**

Y a rien de telle que la fumette pour lier amitié et partager plein de secrets. Si je recompose un joint (en trouvant un sachet de cannabis), je pourrais alors aller voir un autre joueur et discuter avec lui des bonheurs de la drogue douce. Au bout de 2 minutes de discussion, il devra me montrer un indice écrit dans son carnet. Si je connais déjà cet indice, je pourrais lui demander de m'en montrer un autre.

### **Faire une bonne moussaka (illimité)**

Je suis le meilleur pour cuisiner la moussaka. Mon plat est si bon que ceux qui en mangent ne cherchent plus à m'embêter. Elle m'a sauvé bien plus d'une fois la vie. Concrètement, en reconstituant 3 ingrédients (1 aubergine, 1 tomate et 1 steak haché), je pourrai cuisiner à volonté une moussaka si bonne que la personne qui m'attaquera en sera dissuadée (seulement en situation de combat, je ne peux pas détourner une question par ce moyen là).

### **Combat (illimité)**

Moi, me battre ? Ca ne va pas ?

#### Ce que je possède sur moi

- 10 Couronnes suédoises (fournies par le MJ)

#### Conseils pour le costume

Je suis un mec cool, j'ai des fringues colorées comme mon esprit, avec une imagerie très rasta.



## *Bang OLUFSEN*

*C'est pour qui la Quat' Saisons ?  
- Un livreur de Pizza Hutte*

### Un p'tit mot sur moi

Salut la compagnie ! Moi c'est Bang, Bang Olufsen, et je suis un magicien nécromant niveau 74. J'invoque des lézards anorexiques et des koalas de la mort pour mon groupe d'aventuriers. Là, dernièrement, on a battu un Chevalier des Ames dans le donjon de Qandramaxaff Wonsddlüuk, ça nous a prit six heures, j'avais les mirettes en feu. Mais c'était trop cool !

Non mais sinon, dans la vraie vie, je suis pas aussi balèze que mon personnage, j'ai pas un emploi aussi cool que celui d'aventurier ou que de chasseur de droïdes. Je suis livreur de pizza à Speed Husky Pizza, la firme Suédoise de livraison à domicile. C'est trop la galère mais au moins ça me paye mes romans de fantasy et de SF. Vous verriez ma collection de bouquins sur la magie et sur les pouvoirs de Jedi, vous n'en reviendriez pas. Je les connais tous par cœur. Ils sont bien alignés sur mes étagères, dans mon petit appartement. Tous mes potes sont trop fans, mais ça n'a pas l'air d'impressionner les filles. Elles me prennent toutes pour un loser, mais elles ne peuvent pas comprendre que si un jour il y avait une invasion de zombies, c'est sur des gars comme moi qu'il faudrait compter, et pas sur ces tapettes musclées.

### Ma journée pas banale

Aujourd'hui, comme d'habitude, j'ai été réveillé par mon réveil en klingon. Je me suis trainé jusqu'à ma salle de bain, vérifié que personne n'avait piégé la porte puis je me suis occupé de mon acné. Je suis descendu au courrier avant d'aller au boulot et j'ai vu qu'il y avait un recommandé de la poste suédoise. Trop bien, mon colis était arrivé !

Bon comme j'avais pas le temps d'y aller avant, je suis parti au travail. La journée a été trop chiant, j'en pouvais plus de livrer ces pizzas partout dans la ville alors j'ai décidé de frauder un peu et je suis allé à l'office de poste entre deux

services. Et là, Mamma Mia ! Mon épée de Conan le Barbare, toute belle et rutilante, déjà aiguisée. J'ai fait deux trois moulinets dans une allée, comme ça, imaginant trancher des hordes de gobelins puis après je l'ai remise sur mon traineau de livraison et je suis reparti pour la prochaine livraison. Une maison à la sortie de la ville, un peu plus au nord. J'ai pris la pizza et je suis monté là haut.

Arrivé sur place, devant une grosse baraque, j'ai tout de suite vu qu'ils faisaient la fête. Y avait des flashs partout dans le salon et pas mal de bruit. Encore une bande de jeunes qui se la pètent alors qu'ils ne savent même pas coder en html, pfff. Enfin bon, je suis descendu de mon traineau et je suis allé sonner à la porte d'entrée. Un type bizarre, genre l'air bien imbibé m'a ouvert mais il a trébuché et il s'est vautré contre moi. Le temps de me relever, il avait déjà re-disparu dans la maison, sans s'excuser. Sale noob. Comme il n'y avait plus personne, je suis entré et j'ai crié pour que quelqu'un vienne me régler la pizza. Le son venait de s'arrêter. Puis j'ai entendu un bruit de pas derrière moi et j'ai vu qu'un mec complètement nu entrait par la porte que j'avais laissée ouverte. Complètement choqué, je lui ai demandé si c'était lui qui avait commandé la pizza mais il m'a dit qu'il n'était qu'un ami en visite. Il a marché droit devant lui dans la maison et moi je me suis retrouvé encore tout seul, pire que dans le désert de Dune. Bon je dois dire que j'ai flippé alors j'ai décidé d'aller chercher mon épée sur mon traineau, juste au cas où. Je l'ai déballée puis suis revenu sur mes pas, au vestibule. A ce moment là, j'ai vu au fond d'un couloir une jolie fille habillée de rouge se planquer derrière un rideau. Une partie de cache-cache dans la baraque ? Ne voulant pas l'effrayer avec mon charisme du à ma lame, j'ai déposé mon bébé derrière un manteau. Je suis passé devant elle pour entrer dans la pièce qu'elle venait de quitter afin d'y trouver âme qui vive et j'allais entrer dans le salon lorsqu'un homme m'a interpellé derrière moi. Un type en imperméable, sûr de lui. J'ai tout de suite vu que c'était un flic, on me la fait pas à moi. Il s'est présenté et m'a demandé ce que je faisais ici. Bon, bah c'est pas encore à lui que je pouvais refourguer c'te maudite pizza. On a commencé à chercher le proprio du lieu tous les deux et on est entré dans le salon.

Rolala, ce bordel ! La fête étudiante avait ravagé les lieux, il y avait des bibelots partout au sol. Le repas sur la table renversée n'avait presque pas été touché mais au centre, j'ai vu un type agenouillé au dessus d'un autre type raide mort ! Le gars nous a regardé et il s'est mis à crier « Papaaaaaa ! ». Nom d'un Zorglub ! Ces étudiants étaient allés trop loin cette fois !

Et mais au fait, c'est génial, j'ai vu un macchabé ! Les potes vont trop être jaloux !

## Les suspects

Le lieutenant de police nous a réunis dans le salon, autour du mort, moi et tous les gars de la baraque qu'il a pu trouver. Apparemment, on serait neuf. J'en connais aucun mais voilà ceux que j'ai déjà croisé :

- **Kriss Pröls**, le flic :

Il est arrivé après moi dans la maison, à pas de loup. Il avait l'air de déjà savoir qu'il y aurait du grabuge. Il a l'air un peu stressé mais c'est lui qui a pris les choses en main.

- Le mort :

Jamais vu sa tronche, je ne sais pas qui c'est.

- La jolie fille au pull rouge :

Elle s'est cachée lorsqu'elle m'a vu. Mais je commence à douter du fait qu'elle jouait à cache-cache... En tous cas, dur de ne pas la relâcher !

- Le monsieur (autrefois) tout nu :

Il ne s'est pas encore présenté. Il s'est habillé maintenant.

- Le mec bourré :

Il semble avoir pris de l'aspirine car il va mieux. Il se trouve assez près de la jolie fille et il la regarde bizarrement.

- Le mec en pleurs :

Son regard est complètement fou. Le pauvre, ça doit faire un choque de voir son père étendu là...

## Mes objectifs

- Trouver le client et lui livrer sa pizza (pour 80 Couronnes Suédoises, pas moins)
- Impressionner les filles par tous les moyens (en résolvant l'énigme du meurtre, en les faisant rire ...)
- Me disculper du meurtre
- Voir si quelqu'un a un meilleur job à me proposer



## Là où je suis fort

(en rouge sont notées mes capacités spéciales qui ne peuvent pas être utilisées par les autres personnages)

### **Rechercher un indice (illimité)**

Durant presque toute la partie, je serai capable d'aller à la recherche d'indices dans la maison afin d'élucider les mystères de la soirée. Pour ce faire, j'aurai avec moi un carnet (et un crayon, fournis pas le MJ) dans lequel il y aura un plan des lieux (plan qui évoluera au fil de mes investigations). Il me suffira d'aller voir le MJ dans sa pièce spéciale qu'il m'aura indiquée au début de la soirée puis d'y laisser mon carnet en lui précisant bien quelle pièce j'examine. Il me remettra mon carnet environ 10 minutes plus tard avec les informations obtenues dedans (durant ce laps de temps je pourrai continuer à jouer bien sûr).

Toute pièce figurant sur le plan pourra être examinée plusieurs fois (le salon y compris), pour trouver de nouveaux indices. Je pourrai noter tout ce que je veux dans ce carnet, comme par exemple les déclarations de certains joueurs ou bien des informations spéciales.

### **Fouiller (illimité)**

La fouille est très similaire à la Recherche d'Indices. On procède exactement de la même manière, si ce n'est que je précise que je Fouille et non que je Recherche des Indices au MJ en lui donnant mon carnet. La fouille ne permet que d'obtenir un objet situé sur le lieu fouillé. Si un objet y est présent, le MJ me le donnera physiquement avec mon carnet. La durée de la fouille est la même que celle de la Recherche d'Indices. Attention, une pièce ne contient pas plus d'un objet récupérable par une Fouille, donc s'il n'y a plus rien, c'est sans doute que quelqu'un est déjà passé avant moi.

### **Faire des blagues nazes (1x par personne)**

Je suis un pro pour raconter des blagues mais personne ne les comprend ... Grâce à une discussion de 2 minutes puis boutade bien ringarde je peux faire rire quelqu'un qui va alors avoir de la sympathie pour moi et je pourrai lui demander de me montrer un indice qu'il a dans son carnet. Si je l'ai déjà vu, je peux lui en demander un autre, bien sûr.

### **Fan de Science Fiction (illimité)**

Je connais par cœur toute la lignée des elfes dans le Silmarillion, ça vous impressionne hein ? Concrètement, grâce à mes connaissances poussées en science fiction et fantasy, je peux tenter de comprendre un phénomène / identifier un indice que je pense paranormal. Je n'aurai qu'à aller voir un MJ avec mon carnet et lui dire que j'utilise ma capacité sur un indice en ma possession (physiquement ou par description dans mon carnet).

### **Combat (illimité)**

Je me bats comme un dieu avec une épée à la main. Bon je ne suis pas un assassin non plus mais au moins je peux repousser mes ennemis grâce à mon épée runique +14.

### Ce que je possède sur moi

- 1 pizza (apporter un carton de pizza vide)
- 15 Couronnes suédoises (fournies par le MJ)

### Conseils pour le costume

Je suis un livreur de pizza, je dois donc avoir un costume de livreur sur moi.

## Plans de la maison et indices

Voici un plan schématique de la maison du Père Noël. La maison est constituée d'un rez-de-chaussée, d'un étage, d'un grenier et d'une cave, sans compter un jardin, une écurie et un hangar extérieur.

Les plans vont être présentés en fonction de l'histoire afin que les MJs s'y retrouvent.

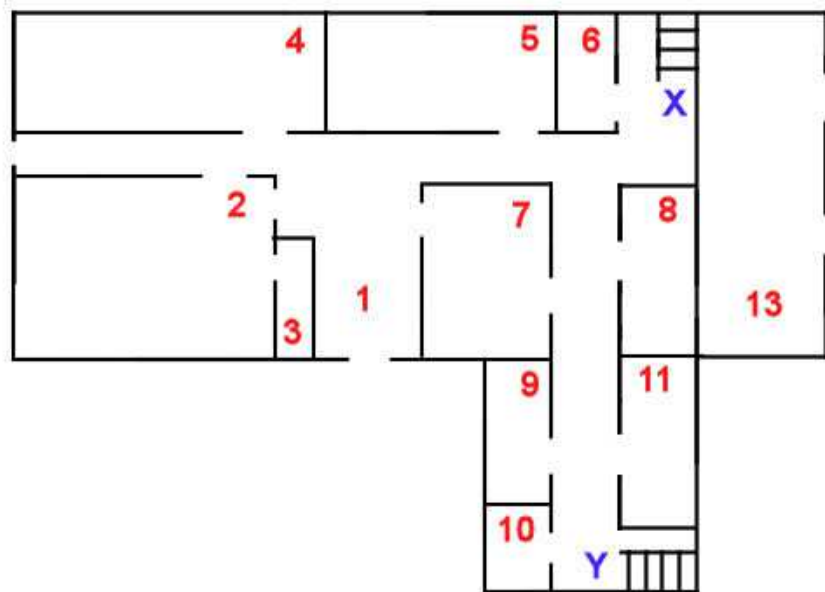
### Début de partie : Un cadavre dans le placard

En début de partie, les joueurs seront tous dans la pièce 2, le salon. Ils auront accès à tout le bâtiment mais ne pourront pas utiliser les escaliers menant au sous-sol (X) et à l'étage (Y) à cause de cadenas résistants aux compétences de crochetage. Ils ne pourront pas non plus aller à l'extérieur à cause d'un mauvais pressentiment. De ce fait, ils ne pourront pas aller jusqu'aux pièces numérotées 12, 13 et 14.

Enfin, certaines pièces (sur ce plan et sur les autres) seront fermées. On ne peut y accéder qu'avec la clef correspondant ou alors en crochétant la serrure. Si un joueur arrive devant une porte fermée, rendez lui directement son carnet en lui disant que c'est fermé à clef. Dès que la porte sera ouverte, elle ne pourra plus être refermée.

Donnez le plan complet du rez-de-chaussée ainsi que la description du Salon aux joueurs (dans leur carnet). N'ajoutez surtout pas la légende, ce sera à eux de l'établir.

Indiquez (collez la description) dans le carnet de Marie Noël l'emplacement de son ancienne chambre (8), dans le carnet de Dimitrios Papadopoulos son actuelle chambre (5), dans le carnet d'Erye Ksson sa chambre de bonne (11) et dans le carnet de Fougueux les écuries (13).



12

Rez-de-chaussé

*Légende :*

- 1 – Vestibule
  - 2 – Salon
  - 3 – Placard
  - 4 – Bibliothèque (fermé)
  - 5 – Chambre de Dimitrios Papadopoulos
  - 6 – Toilettes
  - 7 – Cuisine
  - 8 – Chambre vide, ancienne chambre de Marie Noël
  - 9 – Salle de bain
  - 10 – Placard
  - 11 – Chambre de la bonne
  - 12 – Jardins
  - 13 – Ecurie des rennes
  - 14 – Hangar
  - X – Escalier vers le sous-sol (fermé)
  - Y – Escalier vers l'étage (fermé)
- [non accessible à ce point de la partie]  
 [non accessible à ce point de la partie]  
 [non accessible à ce point de la partie]  
 [non accessible à ce point de la partie]  
 [non accessible à ce point de la partie]

### *Description des pièces :*

Ces descriptions seront à découper et à coller dans le carnet d'enquête des joueurs lorsqu'ils visiteront pour la première fois une pièce. Visiter une pièce ne coûte rien en temps. Les joueurs vous diront : « je vais fouiller la pièce 8 » et vous leur collerez la description (si c'est sa première visite) dans son carnet puis lui donnerez le résultat de sa fouille. S'ils vous disent, « je vais Chercher un indice dans la pièce 8 », collez la description de la pièce (encore une fois si c'est sa première visite en ce lieu) puis collez le résultat de leur recherche d'indice.

<p><b>1 – Vestibule</b> Le perron en bois foncé laisse place à l'entrée de la maison et à ses portemanteaux; ceux-ci sont d'ailleurs presque vides. Un large miroir reflète l'image de l'arrivant et un paillason usé par le temps et les passages chevauche le pas de la porte.</p>	<p><b>8 – Chambre</b> Cette pièce contient des affaires d'enfant entreposées sur les rayons d'étagères surchargées. Ancienne chambre réaménagée en pièce de rangement, l'endroit est spacieux, propre et silencieux.</p>
<p><b>2 – Salon</b> La pièce est sans dessus-dessous. Une table renversée, des objets éparpillés, un cadavre au centre, tout indique qu'il y a eu lutte. Autrefois sans doute agréable à vivre avec ses canapés, ses décorations, sa large cheminée et ses chandeliers, le salon est maintenant la pièce principale de la maison où l'enquête a lieu.</p>	<p><b>9 – Salle de bain</b> La salle de bain est relativement grande avec une large baignoire et des lavabos de marbre. Des serviettes roulées en boule traînent dans un coin mais le reste est relativement en ordre. Il y fait un peu plus froid que dans le reste de la maison.</p>
<p><b>3 – Placard</b> Ce petit placard contient des costumes et déguisements divers, pendus dans le désordre. Du matériel de nettoyage traîne au sol et un balai est adossé au mur du fond.</p>	<p><b>10 – Placard</b> Ce résidu minuscule accueille des cartons entiers de chaussures, de bottes et d'autres vêtements qui ne sont plus de saison ou passés de mode. Certaines pièces pourraient appartenir à un musée.</p>

#### 4 – Bibliothèque (autrefois fermée)

Spacieuse et bien organisée, une large bibliothèque encadre un fauteuil en tissu rouge attendant à une table basse sur laquelle une bouteille de spiritueux repose, largement entamée. Des cadres en verre sont accrochés sur les murs et une atmosphère de calme se dégage de cet environnement.

#### 11 – Chambre

Une petite chambre très ordonnée avec un lit fait au carré et des meubles propres. Une penderie ouverte, laissant apparaître une garde robe de tenante de maisonnée indique qu'il s'agit là de la chambre de la bonne.

#### 5 – Chambre

Cette chambre est en grand désordre, le lit n'est pas fait, des habits colorés traînent par terre et il y règne une étrange odeur entêtante. Des posters de musique et des vinyles indiquent que celui qui habite cette pièce est fan de reggae.

#### 12 – Jardins

Une impression de danger m'empreint alors que je pose le pied dans le jardin enneigé et immaculé de la propriété. L'ombre nocturne semble épaisse et un frisson me parcourt l'échine... Je devrais peut être faire demi-tour, au chaud.

#### 6 – Toilettes

Des toilettes tout ce qu'il y a de plus banal. Quelques magazines reposent dans un panier et la réserve de papier toilette est presque pleine.

#### X – Escalier vers le sous-sol

Une porte grillagée de fer laisse entrevoir un escalier menant dans les profondeurs d'une cave souterraine. La serrure rouillée semble avoir été loquée.

#### 7 – Cuisine

Belle cuisine occidentale, elle semble propre et bien rangée. Le frigo est plein, les placards fermés et la poubelle vide. Personne ne semble y avoir mangé depuis plusieurs jours.

#### Y – Escalier vers l'étage

Des escaliers en bois mènent à l'étage, suivant une lente courbe. Arrivé en haut, une porte épaisse bloque l'accès au palier, fermée par une lourde serrure en fer blanc.

### *Recherche d'indices :*

Collez les résultats de la recherche d'indices dans le carnet des joueurs, si possible sur la même page ou immédiatement après la description de la pièce qu'ils ont passée au peigne fin. Vous verrez qu'il y a parfois plusieurs indices par pièce. Dans ce cas, choisissez-en un au hasard (mais qui n'apparaît pas déjà dans le carnet du joueur) de la pièce en question et collez le.

Ne vous inquiétez pas si vous ne collez pas tous les indices de toutes les pièces. Il existe de nombreux indices par personnage et il n'est pas nécessaire de tous les avoir pour que la partie progresse.

<p><b>1 – Vestibule</b> Au niveau du seuil se trouve une petite quantité de poudre blanche, un peu pareille à de la farine, que le vent et les passages ont étalée en une couche presque invisible à l'œil nu.</p>	<p><b>6 – Toilettes</b> Un sachet de plastique vide n'a pas été avalé par la chasse d'eau et flotte encore dans la cuvette. Quoiqu'il contenait, les résidus ont été maintenant dissout par l'eau.</p>
<p><b>1 – Vestibule</b> Dépassant de la poche intérieure d'un veston humide posé sur l'une des patères du vestibule se trouve un procès verbal pour excès de vitesse. Le signataire du PV est un dénommé K. Pröls.</p>	<p><b>7 – Cuisine</b> Derrière le comptoir se trouve un petit papier froissé, visiblement fourré au fond d'une poche jusqu'à ce qu'il s'en échappe. C'est une note de frais pour des consommations au pub le H0H 0H0.</p>
<p><b>2 – Salon</b> Un examen attentif du corps permet de révéler sur l'ensemble de son corps de fines paillettes dorées qui réverbèrent la lumière. Ces paillettes sont fixées au tissu des vêtements extérieurs.</p>	<p><b>7 – Cuisine</b> En mettant un genou à terre, l'on se rend compte que le chambranle de la porte a été subtilement gravé. Quatre chiffres y apparaissent mais les deux derniers sont illisibles. Les deux autres sont 1 - 1.</p>
<p><b>2 – Salon</b> Repoussant les rideaux de la pièce, l'évidence saute aux yeux : un carreau a été brisé et il y a maintenant un trou de bonne taille dans le verre. Les bris de verre indiquent que la vitre a été brisée de l'intérieur de la maison vers les jardins.</p>	<p><b>8 – Chambre</b> Derrière un meuble serré contre le mur a été compressé un morceau de tissu d'un noir profond. En regardant un peu les coutures et le tissu, l'on se rend compte qu'il s'agit d'une grande cape, voir d'une robe peu féminine.</p>

<p><b>2 – Salon</b> L'un des murs porte la trace poussiéreuse d'un objet qui n'y est plus. De taille modeste, apparemment rectangulaire, il faisait face à la cheminée et à la table centrale.</p>	<p><b>8 – Chambre</b> Une lettre traîne sur une table, au milieu d'autres correspondances sans intérêt. Celle-ci, ouverte, traite de la prochaine venue de Marie avec son compagnon Völ, qu'elle souhaite présenter au destinataire de la lettre.</p>
<p><b>2 – Salon</b> En faisant les poches du mort avec précaution, en m'aidant de tissus pour ne pas laisser mes empreintes, un portefeuille me permet d'apprendre le nom du pauvre homme : Arcanus Trombold.</p>	<p><b>9 – Salle de bain</b> Un coin de papier dépasse du tapis de bain. En soulevant ce dernier, on peut y voir une note de frais perdue pour des consommations au pub le H0H 0H0.</p>
<p><b>3 – Placard</b> Des traces de raclure au sol montrent qu'on a récemment entreposé un objet lourd et volumineux dans le placard puis qu'on l'en a retiré.</p>	<p><b>9 – Salle de bain</b> En inspectant la fenêtre de la salle de bain, il est possible de voir que le carreau près de la poignée est cassé. Des débris de verre repoussés dans un coin de la pièce indiquent que le bris a été dirigé vers l'intérieur de la maison.</p>
<p><b>4 – Bibliothèque</b> Sur l'un des murs non encombrés de la pièce, un portrait représente un homme d'âge mûr en compagnie d'une jeune fille qu'il tient par la main. Les deux sourient en fixant l'objectif. La petite fille ressemble fortement à Marie.</p>	<p><b>9 – Salle de bain</b> Le rebord de la baignoire semble avoir été essuyé avec soin mais des traces rouges, sans doute du sang, ont persistées. On retrouve les papiers absorbants dans la poubelle, couverts d'un peu de sang.</p>
<p><b>4 – Bibliothèque</b> Un boîtier mal dissimulé parmi une collection de DVD étonne : la tranche indique qu'il s'agit d'un shoot photo de mannequins érotiques filmé par une grande boîte suédoise. Le prénom de Marie figure en tête d'affiche.</p>	<p><b>10 – Placard</b> Derrière une pile de chaussures couvertes de poussière se trouve une cagoule noire, en laine. D'aspect récente, elle semble poisseuse. Quelques gouttes de sang gouttent encore sur le bout d'une bottine rouge.</p>



<p><b>5 – Chambre</b>  Sur la table de chevet, près du téléphone, se trouve un carton jaune plié en deux. C'est la carte de commande pour la société Speed Husky Pizza.</p>	<p><b>11 – Chambre</b>  Dans la table de chevet dont le tiroir a été mal refermé, un cahier contenant des notes est visible. Il semblerait que quelqu'un ai suivi toutes les activités du maître de maison, heure par heure, depuis plusieurs semaines.</p>
<p><b>5 – Chambre</b>  La LED du répondeur téléphonique clignote. En enclenchant la cassette, l'on entend alors un message en provenance de la firme Speed Husky Pizza qui annonce que leur livreur est en route mais qu'il arrivera avec un peu de retard du à la circulation.</p>	<p><b>11 – Chambre</b>  Sur l'étagère au dessus du lit, de nombreux livres sur les mythologies, créatures fantastiques et autres OVNI sont rangés par ordre alphabétiques. Leur tranche usée indique qu'ils ont été beaucoup consultés.</p>

*Fouille :*

Ici il n'y a pas de description mais des objets à donner physiquement aux joueurs lorsqu'ils auront fouillé, en leur rendant leur carnet. Attention, si c'est leur première visite dans cette pièce, collez-y quand même la description de la pièce.

Il n'y a pas plus d'un objet trouvable par pièce (sauf cas des torches électriques qui seront données en même temps que l'autre objet). Dans le cas où le joueur fait chou blanc, rendez-lui le carnet en indiquant que la pièce semble déjà avoir été vidée.

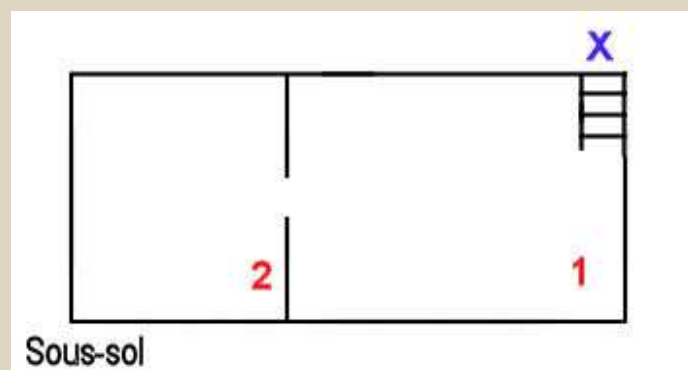
- 1 – Vestibule : Epée à deux mains
- 2 – Salon : Aubergine
- 3 – Placard : Tomate + torche électrique
- 4 – Bibliothèque : Baguette magique
- 5 – Chambre de Dimitrios Papadopoulos : Clef n°1 (Bibliothèque)
- 6 – Toilettes : Argent (20)
- 7 – Cuisine : Steak haché
- 8 – Chambre vide, ancienne chambre de Marie : Pistolet munit d'un silencieux
- 9 – Salle de bain : Outils de crochetage
- 10 – Placard : Clef n°2 (Débarras en sous-sol) + Torche électrique
- 11 – Chambre de la bonne : Livre de médecine

### Milieu de partie : L'aube des rennes morts

Les rennes mort-vivants vont se lever et se déplacer vers la source d'énergie la plus proche, c'est-à-dire le générateur dans le sous-sol. Ils vont taper dessus et faire sauter le disjoncteur, ce qui aura pour conséquence de couper l'électricité de toute la maison. Les joueurs ne pourront donc plus fouiller les lieux sans source de lumière.

En allant couper le courant, les rennes ont détruit la serrure de la porte des caves (X). Les joueurs auront donc accès à l'escalier et aux caves. Ne changez pas la description de l'escalier X (rez-de-chaussée) mais dites leur d'annoter leur carnet. Donnez la carte du sous-sol aux joueurs dès qu'ils voudront emprunter l'escalier en X.

Les pièces déjà visitées sont encore accessibles (elles n'ont sans doute pas été totalement inspectées à ce point de la partie).



#### *Légende :*

- 1 – Cave à vin
- 2 – Débarras (fermé)
- X – Escalier vers le rez-de-chaussée

*Description des pièces :*

<p><b>1 – Cave à vin</b> Des rangements pour bouteilles occupent les murs gris et froids de cette cave poussiéreuse. Quelques caisses fermées s'entassent dans un coin sous le plafond bas et un néon faible traîne au sol plutôt que d'avoir été fixé.</p>	<p><b>2 – Débarras (autrefois fermé)</b> Véritable bordel d'outils de jardinage, de vieilles malles, de boîtes de conserve et de mille autres objets inutilisés, ce débarras ne semble pas avoir été visité depuis des lustres. L'unique lampe de la pièce semble avoir grillé.</p> <p>Au fond de la pièce se trouve un générateur électrique que l'on peut aisément activer en remettant les plombs sautés à leur place.</p>
---	---

*Recherche d'indices :*

<p><b>1 – Cave à vin</b> Un cahier a été habilement dissimulé derrière un tonneau. Ce livre annoté, peu ancien, contient de nombreuses formules incompréhensibles ainsi que des schémas d'atomes obscures. Des notes dans une langue bizarre soulignent chaque liaison carbonée.</p>	<p><b>2 – Débarras</b> Un miroir de taille modeste, rectangulaire, est entreposé dans la poussière, plus récent que tout le reste. En le retournant, on s'aperçoit que la glace a été brisée et qu'une trace de brûlure salit le centre de l'objet.</p>
--	---

*Fouille :*

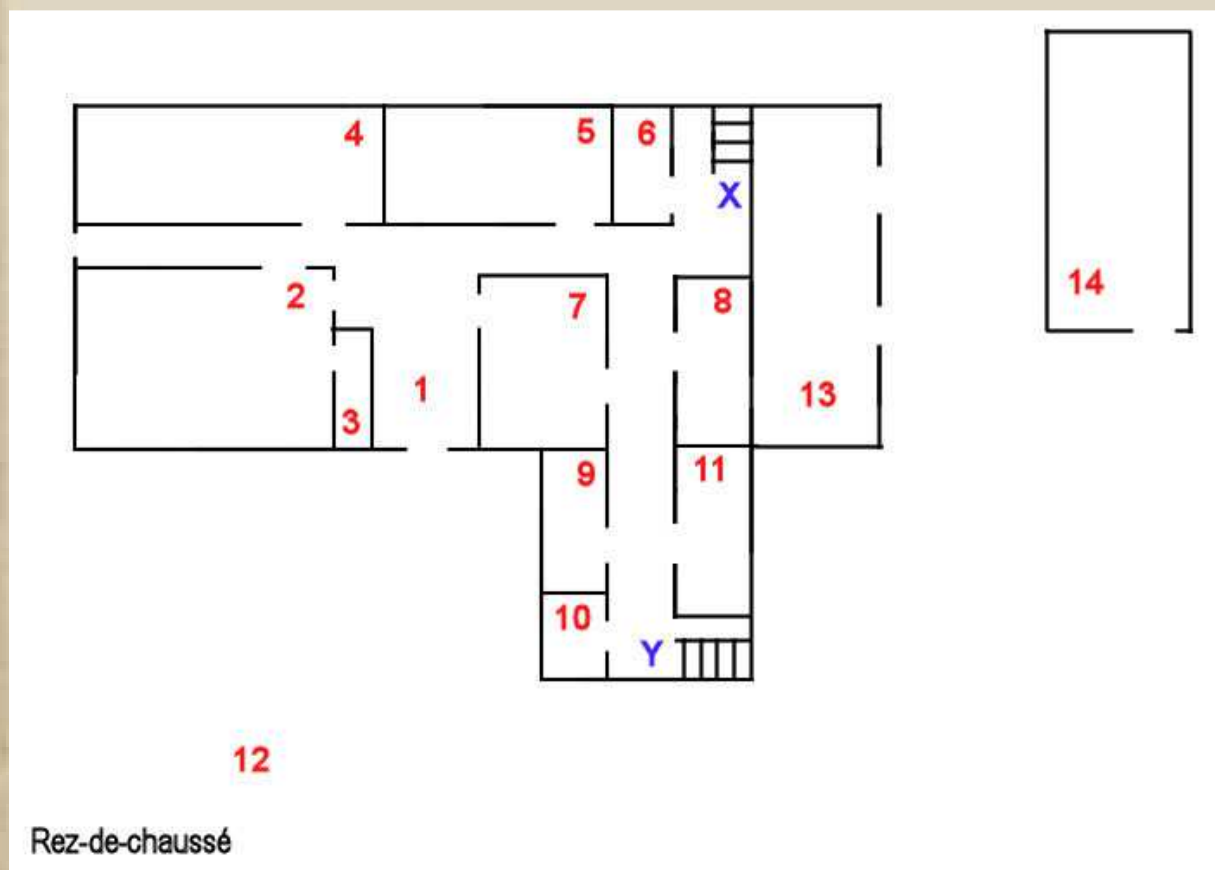
- 1 – Cave à vin : Argent (30)
- 2 – Débarras : Clef n°3 (Escalier Y)

### Fin de partie : Un nouvel espoir

Une fois les rennes enfuis, les joueurs pourront avoir accès aux parties extérieures de la maison ainsi qu'à l'étage (en utilisant la clef n°3 trouvée) et au grenier.

Encore une fois, ne changez pas la description de l'escalier Y, faites faire une annotation aux joueurs. Par contre rayez de façon exagérée la description du jardin (si elle apparaît dans leur carnet) pour la remplacer par la nouvelle description.

Donnez le plan de l'étage aux joueurs dès qu'ils franchiront l'escalier en Y et le plan du grenier dès qu'ils franchiront la trappe en Z.



#### *Légende :*

- 12 – Jardins
- 13 – Ecurie des rennes
- 14 – Hangar (fermé)

*Description des pièces :*

<p><b>12 – Jardins</b> La neige a recouvert ce grand jardin, le rendant parfaitement lisse. Des véhicules appartenant aux invités sont garés à la lisière de la maison et des arbustes dégarnis font office de frontière avec les champs alentours.</p>	<p><b>14 – Hangar (autrefois fermé)</b> Grande cabane de métal recouverte de neige, ce hangar contient un large traineau de bois ainsi que du matériel d'entretien pour ce genre de véhicule. Une lampe mal fixée au plafond éclaire par intermittence la pièce et se reflète dans des flaques d'eau au sol.</p>
<p><b>13 – Ecurie des rennes</b> Attenantes à la maisonnée, des écuries aux portes grandes ouvertes laissent une odeur de foin frais s'échapper. Des boxes pour animaux ainsi que des graines sont équitablement répartis sur toute la longueur, en deux rangées de quatre.</p>	

*Recherche d'indices :*

<p><b>12 – Jardins</b> Au milieu de la pelouse blanchie, une fiole de verre vidée de son contenu traîne au sol. La neige n'a pas encore eu le temps de la recouvrir.</p>	<p><b>13 – Ecurie des rennes</b> En mettant un genou à terre, l'on se rend compte que le chambranle de la porte de l'écurie a été subtilement gravé. Quatre chiffres y apparaissent mais l'usure en a effacé deux : / - 1 - / - 8.</p>
<p><b>12 – Jardins</b> A mi-chemin entre l'extrémité du jardin et la porte d'entrée, une flaque de vomi odorante pollue la neige immaculée.</p>	<p><b>14 – Hangar</b> Encore collé sur le devant du traineau se trouve un ticket pour un parc-mètre à Stockholm. L'adresse correspond à une ruelle entre le cordonnier Jansky et le pub H0H 0H0.</p>

**12 – Jardins**

La neige semble avoir été remuée à peu près au milieu des jardins. C'est exactement comme si quelqu'un s'était roulé sur le sol frénétiquement, écrasant la précieuse poudre neigeuse.

**14 – Hangar**

La hotte du traineau contient de nombreux cadeaux emballés de couleurs vives. Les noms sur les étiquettes sont illisibles, rongés par le vent et la neige. Toutefois le papier des cadeaux semble récent.

**13 – Ecurie des rennes**

Des traces dans le foin indiquent qu'il y avait ici des animaux à sabots jusqu'à une période très récente. Du sang macule tous les boxes de l'écurie, sauf un, propre comme un sou neuf.

**14 – Hangar**

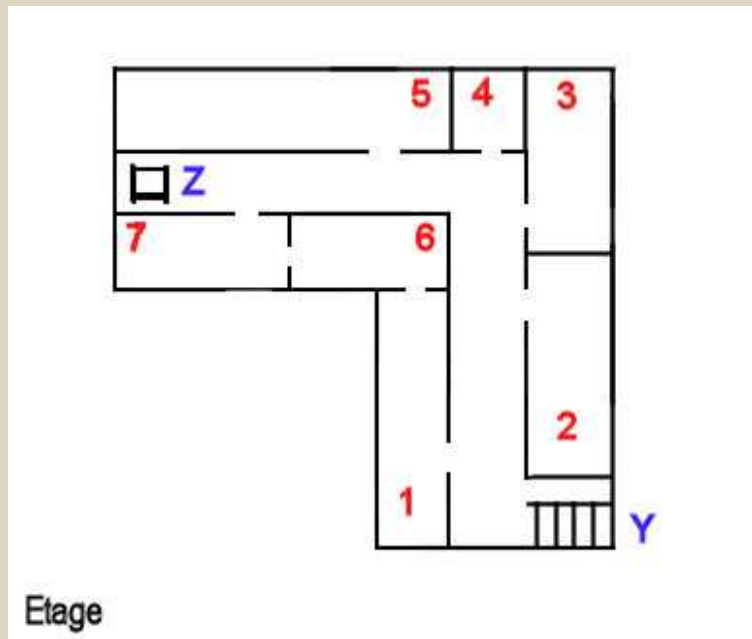
Un journal sportif a été abandonné sur l'établi de droite. Sa page centrale fait la part belle aux pronostics du match Suède – Portugal qui aura lieu la semaine prochaine.

*Fouille :*

12 – Jardins : Baguette magique

13 – Ecurie des rennes : collier de renne au nom de Fougueux

14 – Hangar : cadeau pour tous les joueurs



*Légende :*

- 1 – Véranda
- 2 – Salle de jeu
- 3 – Salle de bain
- 4 – Placard
- 5 – Chambre du Père Noël
- 6 – Boudoir
- 7 – Bureau (fermé)
- Y – Escalier vers le rez-de-chaussée
- Z – Trappe vers le grenier

*Description des pièces :*

**1 – Véranda**

Dans les hauteurs de la maison, cette véranda aux larges panneaux de verre laisse entrer la lumière lunaire pour éclairer des plantes grisonnantes à cause de l'hiver. Une forte odeur de terreau emplit la pièce, en provenance de placards et d'établis de jardinage.

**5 – Chambre**

Une chambre spacieuse et chaude, avec un large lit, des commodes débordantes de bibelots et de photos encadrées et une décoration chargée. La pièce serait agréable si ce n'est le corps sans vie d'un vieil homme, étendu dans le lit, le visage en sang.

<p><b>2 – Salle de jeu</b>  Sans aucun doute une salle pour s’amuser : un billard prend la moitié de l’espace libre, les boules et une queue encore sur le tapis. Un jeu de fléchettes est accroché au mur et quelques étagères contiennent des jeux de cartes éparpillés.</p>	<p><b>6 – Boudoir</b>  Cette pièce anguleuse regorge de petites statuettes de fées, de sculptures en cristal et de livres sur les comptes d’enfants. Un fauteuil confortable entouré de coussins à terre laisse à penser que ce boudoir servait à des réunions familiales.</p>
<p><b>3 – Salle de bain</b>  Moins luxueuse que son homologue du rez-de-chaussée, cette salle de bain a été conçue pour être utile et non ostentatoire. Une douche étroite, un petit lavabo et un bidet prennent tout l’espace.</p>	<p><b>7 – Bureau (autrefois fermé)</b>  Un bureau massif en noyer, chargé de dossiers, trône au centre de ce bureau sobre et classique. Des étagères contenant livres de comptes et autres bouquins de droit pénal surchargent le lieu et le rendent un peu austère.</p>
<p><b>4 – Placard</b>  Un petit placard sombre, dans lequel sont entreposées diverses babioles. Sur l’étagère la plus haute se trouve un carton empli de médicaments, sans doute l’armoire à pharmacie...</p>	<p><b>Z – Trappe vers le grenier</b>  Une trappe en bois encastrée dans le plafond permet de monter dans le grenier grâce à un escalier amovible. Il ne semble pas y avoir de lumière en haut.</p>

*Recherche d’indices :*

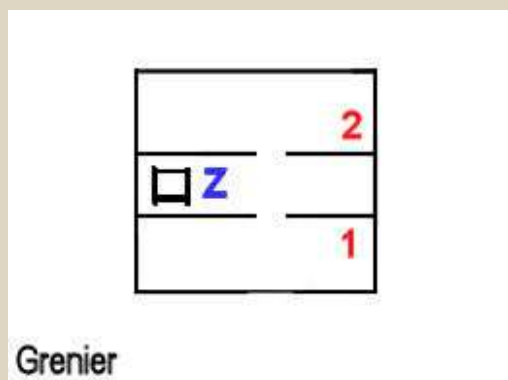
<p><b>1 – Véranda</b>  Derrière un ficus aux feuilles abondantes se trouve un petit pot de terre habilement dissimulé. Une petite plante semble en pousser avec timidité.</p>	<p><b>5 – Chambre</b>  Sur le sol, près du lit dans lequel le corps repose, un petit papier a été perdu. Visiblement tombé de la poche du vieil homme, il s’agit d’une note de frais pour des consommations au pub le HOH OH0.</p>
---	--



<p><b>1 – Véranda</b> Derrière un sac de terreau, une latte du plancher semble branlante. En la retirant, l'on y trouve un carnet contenant un rapport d'enquête et d'identification morphologie d'un sujet male, âgé. L'identification indique que cet homme n'existe dans aucun pays.</p>	<p><b>5 – Chambre</b> Une lettre ouverte sur la table de chevet attire l'attention. Le sujet de la lettre est la réconciliation d'un père et de sa fille, la jeune fille cherchant visiblement à remonter dans l'estime de son père.</p>
<p><b>2 – Salle de jeu</b> Un cliché représente un vieil homme en bermuda blanc et rouge, à la plage. Un paragraphe indique qu'il s'agit des Baléares. L'homme tient un cocktail coloré à la main et sourit à l'objectif.</p>	<p><b>6 – Boudoir</b> Un journal datant d'une petite semaine traîne sur une table basse. La page est ouverte sur la photo du policier Kriss Pröls, accompagnée d'une interview de la jeune recrue de la police, tout juste formée à faire la circulation.</p>
<p><b>2 – Salle de jeu</b> En mettant un genou à terre, l'on se rend compte que le chambranle de la porte a été subtilement gravé. Quatre chiffres y apparaissent mais les deux premiers sont illisibles. Les deux autres sont 4 - 8.</p>	<p><b>7 – Bureau</b> Entre les papiers entassés sur le bureau se trouve une pochette cartonnée ouverte. Le premier papier qui en sort est une lettre pour une demande de stage, au nom de Dimitrios Papadopoulos.</p>
<p><b>3 – Salle de bain</b> Des vêtements trainent dans un panier en osier ouvert. Ils ont été portés récemment d'après les traces de sueur et empestent l'alcool à plein nez.</p>	<p><b>7 – Bureau</b> Dans un coin du bureau de bois se trouve un contrat de travail au nom d'Erye Ksson, engagée comme bonne. Une annotation manuscrite indique qu'elle n'avait pourtant aucune référence de domestique sur son CV.</p>
<p><b>4 – Placard</b> Une photo a été chiffonnée et négligemment balancée là, comme pour l'oublier. C'est le cliché d'un radar sur lequel apparait un traineau poussé par huit rennes. La date correspond à aujourd'hui.</p>	<p><b>7 – Bureau</b> Comme toujours dans les films : un tableau est légèrement bancal. En le faisant glisser, les parois d'un coffre-fort mural apparaissent. Celui-ci est fermé et il faut la combinaison pour l'ouvrir.</p>

*Fouille :*

- 1 – Véranda : Argent (30)
- 2 – Salle de jeu : Clef n°4 (Bureau de l'étage)
- 3 – Salle de bain : Argent (20)
- 4 – Placard : Sachet d'herbes
- 5 – Chambre du Père Noël : Clef n°5 (Hangar, rez-de-chaussée)
- 6 – Boudoir : Argent (40)
- 7 – Bureau : Testament du Père Noël (après avoir ouvert le coffre, voir Annexe 1)



*Légende :*

- 1 – Grenier (flanc droit)
- 2 – Grenier (flanc gauche)
- Z – Trappe vers le premier étage

*Description des pièces :*

**1 – Grenier (flanc droit)**

Cette sombre partie du grenier attenante à un plafond bas laissant passer une froidure hivernale est encombrée de cartons contenant des souvenirs, des objets du passé, des bocaux de sable coloré et des pièces en bois diverses.

**2 – Grenier (flanc gauche)**

La seconde partie du grenier non éclairée est relativement vide. Des mannequins en bois désarticulés reposent en paix dans l'oubli, sur de grosses tables branlantes et quelques crottes de chauve-souris finissent de salir l'endroit.

*Recherche d'indices :*

<p><b>1 – Grenier (flanc droit)</b> Un cadre adossé au mur représente un vieil homme au pied d'un volcan indonésien, d'après les signes des panneaux en arrière plan. Il sourit à l'objectif et fait même un signe de la main.</p>	<p><b>2 – Grenier (flanc gauche)</b> Une pile de journaux usés attire l'attention : la couverture du magazine du dessus montre l'image très dénudée d'une magnifique jeune femme, à peine vêtue d'un voile rouge. Si l'œil se concentre sur les courbures du mannequin, le cerveau lui, reconnaît très vite le visage de Marie.</p>
<p><b>1 – Grenier (flanc droit)</b> En poussant un large cadre, une partie cachée du mur se dévoile. Dessus sont placardées des photos d'un vieil homme transportant de lourds sacs dans le froid, en direction d'un hangar métallique. Des dates et heures sont marquées au feutre rouge dessus.</p>	<p><b>2 – Grenier (flanc gauche)</b> En retournant une table, on y trouve scotché en dessous un portefeuille. Une carte imprimée avec le sigle du FBI et les initiales du département des PP encadrent la photo d'Erye Ksson.</p>

*Fouille :*

1 – Grenier (flanc droit) : Poudre de Cheminette dans son sachet annoté

2 – Grenier (flanc gauche) : Argent (20)

## Survival Horror



Le milieu de partie sera marqué par l'apparition de rennes zombies qui auront fait sauter les plombs et qui déambuleront dans le noir. Premièrement, les joueurs ne pourront plus fouiller les pièces sauf s'ils ont une source de lumière trouvée lors des fouilles (ne pas prendre les bougies du salon). Si Harry Potter a trouvé une baguette, donnez-lui une torche électrique pour symboliser l'effet de son sort *Lumos*. Deuxièmement, la présence de rennes zombies les empêchera de fouiller une pièce avec leur source de lumière si un autre joueur n'est pas là pour les repousser avec une arme. Enfin, certaines portes seront verrouillées et il faudra crocheter les serrures, ce qui impliquera parfois la présence d'un troisième homme. Des groupes se formeront pour le jeu, ce qui donnera une atmosphère prenante à la Murder Party.

Pour jouer cet épisode, deux des MJs se déguiseront en rennes zombies et iront dans le long couloir totalement plongé dans le noir. Là ils attendront les joueurs venus fouiller et tenteront de les attaquer comme des zombies. Le mieux est qu'ils se cachent derrière des portes, dans le noir, et sortent aléatoirement lorsque les joueurs passent. Pour les gros groupes, deux rennes zombies peuvent sortir. Ils seront repoussés de façon grandiloquente par une arme en simulant un combat, durant une douzaine de secondes. Une fois l'action réalisée, les joueurs vainqueurs iront déposer leur carnet d'investigation dans le bureau des MJs comme pour une fouille normale.

Cette phase prendra fin lorsqu'un joueur activera le générateur de secours, dans la pièce 2 du sous-sol (12 secondes aussi, mais aucune compétence spéciale). Ils seront avertis de cette possibilité par la Recherche d'indices. Placez alors dans votre couloir le petit appareil que vous avez apporté pour simuler le générateur.

Pour « déclencher » cette action finale les deux rennes zombies pourront, c'est une possibilité, forcer la porte du salon et attaquer directement les PJs dans leur pièce pour faire monter la pression. Cela dépendra grandement de l'ambiance qui se sera instaurée.



## Utilisation des compétences

Plusieurs personnages ont des compétences spéciales. Voici la résolution des compétences de chacun en fonction de ce qu'il cible.

Ces indices seront donnés de vive voix, ce sera aux joueurs de les marquer dans leur carnet. Emmenez les joueurs à l'écart (dans l'une des pièces vides de votre maison par exemple) pour lui dire ce que vous avez à dire.

– Marie Noël

### Connaissances de Noël

Étant la fille du Père Noël, je connais sur le bout des doigts tout ce qui se rattache au mythe de Noël. Je pourrai donc aller voir le MJ pour lui poser des questions sur un sujet précis en relation avec Noël (en général, ce sera un indice étrange qui me fera utiliser cette compétence)

Paillettes sur le corps	Elles proviennent de l'un des costumes de mon père, très chatoyant, rangé dans le placard du salon.
Rennes / Ecurie	Mon père possède 8 rennes pour pousser son traîneau. Leurs noms sont Danseur, Fringant, Fougueux, Rusé, Comète, Cupidon, Tonnerre et Éclair.
H0H 0H0 / vêtements sentant l'alcool	A force de boire les petits verres d'alcool que les enfants lui laissent devant la cheminée, mon père est devenu alcoolique. Le H0H 0H0 est l'un des bars de la ville qu'il fréquente.
Plombs qui ont sauté	Je sais que mon père possède un générateur de secours au sous-sol.
Hangar	C'est là que mon papa entrepose ses cadeaux à livrer. Je suis certaine d'y trouver son traîneau.
Photos	Mon père aime se faire prendre en photo dans les lieux qu'il visite. Il a fait le tour du monde plus d'une fois !
Chambre du Père Noël	Je sais que la chambre de mon père se trouve à l'étage.
Identité du Père Noël	Mon père n'a pas de carte d'identité, il n'en a pas besoin, personne et en même temps tout le monde le connaît.
La magie de Noël	C'est un pacte qui lie les créatures magiques et être surnaturels au Père Noël. Toute créature de Noël y est liée. Étant la fille du Père Noël mais humaine avant tout, je n'ai pas accès à cette magie.
La porte fermée menant à l'étage	Lorsque mon père est à la maison, il a l'habitude de s'enfermer à l'étage, pour jouir de calme et de tranquillité.

- Völ Voh

### C'est de la bonne !

J'ai l'habitude des drogues, vu que j'en vends et que j'en prends. Je suis donc capable d'identifier des substances étranges et de résister à leurs effets si jamais j'en ingurgite ou que l'on m'en propose. J'irai voir le MJ pour utiliser cette capacité sur un objet que je possède / un indice inscrit dans mon carnet.

Moussaka de Dimitrios	C'est une moussaka géniale, elle est super bonne. Mais en manger risque de me faire perdre ma concentration sur ce jeune homme.
Traces blanches dans le vestibule	C'est ma dope qui a du fuir un peu de son sachet lorsque je suis tombé sur le livreur de pizza. Pourvu que le sachet ne se soit pas percé !
Sachet dans les toilettes	Les restes de ma prise de drogue. Le sachet n'arrive pas à être ingurgité mais au moins il est impossible d'identifier la substance.
Odeur entêtante de la chambre	Snif snif ... Mais ça sent le cannabis ici !
Livre avec des formules	C'est des formules de chimie, permettant de créer un engrais puissant pour faire pousser des plantes.
Flaque de vomi	Oulà, ça c'est le résultat d'un shoot ou je ne m'y connais pas. Quelqu'un a consommé de la drogue en grosse quantité et vu la flaque de vomi, soit il a une résistance de cheval, soit il est mort.
Potion vide	Etrange ... c'est bien une sorte de drogue ou de potion mais elle diffère de tout ce qui existe au monde. Je suis persuadé que ça doit avoir un effet bizarre sur le corps...
Petite plante verte de la véranda	Tiens, un plant d'herbes illégales ?
Poudre verte	Ce n'est pas de la drogue, ni du sable, ni quoi que ce soit que je connais. C'est vraiment bizarre !
Sachet d'herbes	Un sachet d'herbes hallucinogènes, un peu illégal mais bon, juste de quoi planer.



### Flair de flic

Je sais reconnaître ce qui cloche du premier coup d'œil à force de fréquenter la rue. On ne me la fait pas à moi ! En allant discuter pendant 2 minutes avec un joueur, je pourrais repérer sur lui des détails qui ne vont pas (je dois ostensiblement le regarder de haut en bas pendant la conversation). A la fin de cette fouille visuelle sans contact, j'irai voir un MJ pour qu'il me donne le résultat de mon inspection.

Marie Noël	Tiens, ses mains sont couvertes de petites paillettes jaunes brillantes !
Völ Voh	Le suspect semble être pris de petites convulsions, presque invisibles. Il tremble par à-coups, comme lorsque l'on a peur.
Fougueux	Cet homme ne semble pas très propre sur lui : il a des poils marrons, courts et drus un peu partout sur ses mains. Tiens, d'ailleurs il semble avoir les jointures douloureuses, il ne cesse de plier et déplier ses doigts. De l'arthrite ?
Harry Potter	Son bandeau frontal est très serré. Un peu trop peut être pour une blessure, sinon la pression le ferait souffrir.
Erye Ksson	Son tablier est à l'envers et sa façon de porter son costume de bonne est gauche, comme si elle n'en avait pas l'habitude.
Hyke Héa	Le bandeau qu'il porte autour de la tête s'est lentement imprégné de sang. Il a du salement se blesser au front.
Bang Olufsen	Le carton de sa pizza est légèrement plié dans un coin, comme s'il avait heurté quelque chose.
Dimitrios Papadopoulos	En regardant le suspect sous un autre angle, il apparaît que des paillettes dorées brillent sur son torse et sur ses avants bras.

- Fougueux

### Fin museau

J'ai toujours le flair de quand j'étais un renne, je sens les odeurs corporelles les plus minimes. En utilisant mon odorat, je peux sentir des choses spéciales qui ne sont pas discernables de visu (il me faudra avertir le MJ que je renifle une personne en particulier). Je dois discuter au moins 2 minutes avec ma proie et renifler fortement à plusieurs reprises.

Marie Noël	Une odeur étrange, un peu vieille, provient de la petite Marie. Une odeur de sueur, de sexe et de confusion.
Völ Voh	Ouhou ! Cet humain sent la bonne odeur de ma poudre favorite ! Il doit pouvoir y avoir accès !
Kriss Pröls	Son grand manteau ne porte pas du tout la même odeur que lui !
Harry Potter	Ce jeune homme sent la transpiration à plein nez, comme s'il avait courut pendant une heure avant de se retrouver là.
Erye Ksson	Ses mains sentent la poudre noire et le brûlé. Bizarre car elle ne fume pas...
Hyke Héa	Son bandeau empeste le sang à dix mètres pour un fin museau comme moi.
Bang Olufsen	L'odeur de la jeunesse et de l'excitation émane de lui avec force. Mais plus important, l'odeur de ma poudre favorite émane du carton de sa pizza !
Dimitrios Papadopoulos	Ce jeune mâle sent bizarrement bon. Une odeur un peu enivrante, mais pas aussi bonne que ma poudre blanche favorite.



– Bang Olufsen

### Fan de Science Fiction

Je connais par cœur toute la lignée des elfes dans le Silmarillion, ça vous impressionne hein ? Concrètement, grâce à mes connaissances poussées en science fiction et fantasy, je peux tenter de comprendre un phénomène / identifier un indice que je pense paranormal. Je n'aurai qu'à aller voir un MJ avec mon carnet et lui dire que j'utilise ma capacité sur un indice en ma possession (physiquement ou par description dans mon carnet).

Grande cape noire déchirée	Pour sûr, il s'agit là d'une robe de voyage, un peu celle des elfes dans le Seigneur des Anneaux. C'est pas de la fabrication courante !
Baguette magique	Mais mais mais ! C'est une baguette de magicien !? Ca alors, une vraie, comme dans le Magicien d'Oz !
Livres sur la mythologie	Ce sont des articles précis sur la magie païenne des contrées de Suède. Celui qui lit ça doit avoir une grande connaissance du surnaturel.
Potion vide	Mhhh, je ne pense pas que l'on puisse l'identifier sans l'aide d'un herboriste de niveau 42. C'est un truc pas naturel aux effets qui doivent être incroyables.
Poudre de Cheminette	Cette poudre n'est clairement pas de notre monde. Maintenant, je ne sais pas à quoi elle peut bien servir.
Livre avec des formules	Ce n'est pas intéressant du tout ! C'est juste des formules de chimie un peu compliquées ...

## Annexe 1

Le coffre du Père Noël contient son testament. Ce coffre ne peut être ouvert qu'en ayant la combinaison (1148) trouvée dans la maison, ou en crochetant le coffre par une compétence (*Alohomora* de Harry Potter marche). Veillez à ne pas donner la localisation du coffre ni la combinaison trop rapidement aux joueurs, laissez les découvrir d'abord le corps puis cogiter pendant un bout de temps (donnez donc des indices de la même pièce en gardant l'indice critique le plus longtemps possible).

Lorsqu'un joueur aura ouvert le coffre, donnez-lui le testament en indiquant qu'il n'y a rien d'autre. Le joueur sent une grande pression sur ses épaules dès qu'il a le papier en main et une sensation étrange s'empare de lui : il se sent obligé de partager avec tous les autres joueurs ce qu'il vient de trouver. Dites lui alors d'aller lire le testament dans le salon, devant tous les autres personnages.

Le reste ne dépend plus de vous.

*À ceux qui me liront.*

*Si jamais la vie devait me quitter,*

*de quelque manière que ce soit,*

*qu'il soit dit par le présent testament*

*que les personnes aujourd'hui assemblées*

*se doivent de perpétuer la tradition.*

*Ils auront alors la lourde tâche de*

*désigner eux même mon digne successeur*

*Qu'il soit bon, aimant et honnête.*

*P.N*

## Annexe 2

Les joueurs pourront trouver un livre de médecine militaire dans la chambre de la bonne de maison (membre du FBI je vous le rappelle). Ce livre est un item spécial car il pourra être utilisé par tout le monde.

Pour le fabriquer, achetez, louez, empruntez un livre de médecine, de préférence bien épais et redondant avec un maximum de schémas. Sur la couverture de devant, à l'intérieur du bouquin, collez le petit texte en italique suivant :

*Ce manuel de médecine militaire contient toutes les informations nécessaires pour ausculter une blessure, faire un bilan sanguin ou réaliser une autopsie dans les règles.*

*En allant voir les MJs avec ce livre et en lui désignant un personnage (vivant ou mort), je pourrai en apprendre plus sur l'état de santé de ce patient. Dans le cas où il serait mort, ce sera plutôt un bilan mortuaire, mais qu'importe !*

Sur la couverture de derrière, collez le second texte en italique suivant :

*Appartient à E. Ksson.*

Ce manuel est utilisable comme une compétence. Il donne accès aux informations suivantes lorsqu'un joueur vient voir un MJ et qu'il lui désigne une personne, morte ou vivante :

Marie Noël	Cette jeune fille semble en parfaite santé.
Völ Voh	Il semble être un peu enrhumé et respire souvent fortement par le nez, sans s'en rendre compte.
Kriss Pröls	Un bonhomme fort comme le roc !
Fougueux	Il semble être robuste et dur comme un caribou, mais il semble avoir mal aux mains, il ne cesse de les plier et replier.
Harry Potter	Le bandeau qui entoure la tête de ce jeune homme est bien trop serré pour être utile. Une blessure si comprimée ne ferait que lui donner d'atroces migraines.
Erye Ksson	Cette bonne de maison tient une forme olympique !
Hyke Héa	Un hématome semble apparaître lentement au niveau du front. Le choc a du être violent et ciblée sur le crâne. La blessure est fraîche, une heure pas plus.
Bang Olufsen	Ce grand dadais devrait manger moins de pizza et plus de légumes mais sinon il a l'air en bonne santé.

Dimitrios Papadopoulos	Lui, sa tension doit être au plus bas, il semble être tout mou. Une cure de vitamine serait à lui prescrire.
Le cadavre dans le salon	Cet homme, entre trente et quarante ans, semble en bonne condition physique. Il ne porte la trace d'aucun coup ni blessure. Il n'a pas bavé, ce n'est donc pas un empoisonnement. Au niveau médical, il n'y a aucune raison qu'il soit mort ...
Les rennes zombies	Mais c'est n'importe quoi ! Ces rennes sont bels et bien morts et pourtant ils bougent, quoique gauchement ! C'est physiquement impossible. Ce sont des mort-vivants !
Le cadavre du Père Noël	Ce vieil homme d'au moins soixante ans a été battu à mort. Il porte la trace de coups de poings, de pieds et de tête répétés. Son sang n'a pas encore coagulé, il est encore chaud et empesté l'alcool. Il est mort il y a moins d'une heure.

## Droits d'Auteur

Ce scénario est soumis aux droits d'auteurs français tels que décrits par l'article L. 111-1 du code de la propriété intellectuelle (CPI) qui dispose que « l'auteur d'une œuvre de l'esprit jouit sur cette œuvre, du seul fait de sa création, d'un droit de propriété incorporelle exclusif et opposable à tous. Ce droit comporte des attributs d'ordre intellectuel et moral ainsi que des attributs d'ordre patrimonial ».

En d'autres termes, j'autorise ce scénario dont je suis le seul et l'entier rédacteur à être distribué gratuitement à tout organisateur qui souhaite le faire jouer dans le cadre d'une activité ludique non-commerciale. Le ou les nouveaux organisateurs ne peuvent pas s'approprier ce scénario ni en changer le contenu, pas plus que le réécrire partiellement ou totalement, sans enfreindre les termes de la loi. Mon consentement écrit et signé sur support papier est nécessaire pour toute dérogation à ce qui a été annoncé auparavant.

Certaines images servant à illustrer le texte ne m'appartiennent pas et sont l'entière propriété de leurs auteurs respectifs. Le reste des photographies présentées dans ce scénario ont été prises lors de nos séances de jeu et sont la propriété du photographe ainsi que de ceux présents sur les clichés.

De plus, ce scénario ainsi que tous les autres de ma création ont été déposés sous licence **Creative Commons Attribution** CC-BY-NC-ND-4.0. Il s'agit d'une attribution non commerciale sans autorisation de modification.



Le Songe d'une nuit d'hiver de Frédéric Marin (alias Guliver Ithildin) est mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International](#).

Enfin, ce scénario a été déposé sur **ASCRIIBE** afin d'obtenir une authentification par identification cryptographique permettant de dater la mise en ligne de l'œuvre. Son certificat d'authenticité porte le code **1LET6vSbjjqv9D6MqZPK8JAcAiDBRpJzQZ** et est daté de 2011.

En cas d'atteinte à ses droits, le titulaire du droit d'auteur dispose de l'action en contrefaçon qu'il peut exercer soit devant les juridictions civiles ou administratives pour obtenir réparation, soit devant les juridictions répressives pour obtenir des sanctions pénales. La violation des droits d'auteurs est constitutive du délit de contrefaçon puni d'une peine de 300 000 euros d'amende et de 3 ans d'emprisonnement (CPI, art. L. 335-2 s.). Des peines complémentaires - fermeture d'établissement, confiscation, publication par voie d'affichage de la décision judiciaire - peuvent en outre être prononcées.

"Y a des affaires qui sont simples à gérer.  
Comme de voler une sucette à un gamin.  
Y a des affaires qui font mal au crane.  
Comme un verre de bourbon trop chargé.  
Et y a des affaires d'un autre acabit..."

Début Janvier, dans les hauteurs de Stockholm.  
Un crime étrange dans une maison paisible.  
J'y ai réunis toutes les personnes présentes  
ce soir là. Des gueules d'ange comme dirait  
le capitaine. L'enquete a commencé par une  
déposition, la routine. Puis une fouille  
organisée de la baraque. Mais dès les  
premiers indices récoltés, j'ai tout de suite  
compris que l'affaire ne serait pas aussi  
simple que prévue. Non, elle virait carrément  
au bizarre. Ouais, comme un coup de boule  
pris un lendemain de cuite ..."

Lt. W. Power