

# Robotics

Une « soirée enquête » de Jean-Noël Mégoz  
pour 7 joueurs et 1 organisateur

## **Fiche de personnage** **Jade Corset**

---

# Votre histoire

Vous êtes née le 2 novembre 1982, à Neuchâtel, dans une famille plutôt modeste. Vous avez eu une enfance assez terne car en tant qu'aînée d'une fratrie de six enfants, vous avez rapidement dû seconder votre mère dans la gestion du quotidien. C'est peut-être pour ça que vous n'avez jamais vraiment brillé à l'école. Vos notes étaient à peine passables, même si votre moyenne était sauvée par de vraies dispositions en maths. Vous semblez en effet avoir une compréhension innée de la manière dont les chiffres régissent le monde. Lorsque vous avez abordé les probas et les stats, vous avez eu l'impression de découvrir la langue d'un pays où vous vous promeniez depuis longtemps. Mais, ayant compris très jeune que votre famille n'aurait pas les moyens de vous envoyer à l'université, vous n'avez pas vraiment fait d'efforts pour réussir. Vous vous disiez que si vos origines sociales ne vous garantissaient pas un avenir, vous aviez d'autres façons de vous l'assurer...

C'est ainsi que vers 13 ans, vous avez initié vos petits camarades au poker pour les soulager de la plus grosse partie de leur argent de poche. Vous faisiez en sorte de perdre de temps en temps, histoire de ne pas les décourager, mais même ces défaites organisées étaient savamment calculées pour optimiser vos gains. Vous avez aussi développé un talent certain pour la prestidigitation, à force de jongler avec cartes et jetons, ce qui vous a permis d'aider le hasard quand il n'était pas suffisamment de votre côté, durant vos parties de cartes.

Trop occupée à travailler votre flop, c'est avec deux années de retard que vous avez obtenu – de justesse – votre certificat de fin d'études secondaires. Vous avez enchaîné sur une formation de secrétariat, histoire d'avoir un métier « avouable » en société et en famille. À 23 ans, vous vous êtes inscrite dans une agence d'interim, mais à mi-temps seulement, pour pouvoir continuer à jouer assidûment. De petites boîtes en grands groupes, vous avez travaillé dans à peu près tous les domaines, et depuis presque 3 ans maintenant, vous bossez pour Robiotics, une startup scientifique. Trois jours par semaine, les lundis, mercredis et vendredis, vous vous occupez de la paperasse de ces messieurs les chercheurs. Vous accueillez aussi les rares visiteurs lorsqu'ils se présentent, en leur ouvrant le sas d'entrée avec la commande manuelle de votre bureau ou en leur confiant le badge « visiteur » laissé à votre disposition. L'ambiance est sympa, le job tranquille, on vous laisse vous organiser comme vous le voulez et on vous fait toute confiance. Ce qui vous arrange bien !

Il y a un peu plus de six mois, en effet, vous avez fait une grosse bêtise. Lors d'une soirée au *Texas*, un club de jeu récemment ouvert, vous avez tenté de tricher et vous vous êtes fait prendre. Votre adversaire était un truand de la pire espèce, un vrai mafieux, connu dans le milieu sous le charmant sobriquet de « Tony Boum-Boum. » Quand il a compris vos manœuvres, il a posé ses cartes sur la table et vous a fixée longuement, d'un regard glaçant, comme s'il vous jugeait. Vous avez senti une grosse boule se former dans votre gorge quand, d'un simple geste du menton, il a envoyé un de ses gorilles se poster 10 cm derrière vous, une arme à la main. Après un interminable silence, Tony a fini par vous dire qu'il n'aimait pas les tricheurs, mais qu'il était prêt à passer l'éponge si vous lui rendiez un petit service. Vous n'avez pas osé demander ce qui se passerait si vous refusiez. Il vous a laissé partir en disant qu'il vous recontacterait. Vous n'avez pas osé demander comment, puisqu'il ignorait jusqu'à votre nom.

Vous avez tenté de vous persuader que vous n'entendriez plus jamais parler de Tony. Mais dès le lendemain midi, vous avez trouvé dans la boîte aux lettres de Robiotics un message anonyme qui vous était adressé et qui disait « N'oublie pas le Texas. Le Texas ne t'oublie pas. » Deux jours plus tard, vous avez reçu un mail, sur votre messagerie pro. On vous exposait comment détourner de l'argent de l'entreprise, en établissant de fausses factures au nom de « Pro Conseil », une société (probablement fictive) dont on vous donnait les coordonnées bancaires. Le tout était accompagné d'un échéancier vous fixant le montant et la fréquence des transferts à effectuer ! Vous auriez presque trouvé ça drôle, tellement ça ressemblait à un courrier des impôts. Bienvenue sur *mafia.ch/gov* ! Mais le souvenir du regard assassin de Tony vous a ôté toute envie de plaisanter. Vous vous êtes exécutée, pour ne pas l'être par ses sbires.

Vous avez eu peur, les premiers temps, qu'un de vos patrons s'étonne de la subite augmentation des

frais de fournisseurs de Robiotics. Mais le dieu du jeu (ou celui des truands) doit être avec vous car jusqu'à présent, vous n'avez pas été inquiétée, pas même par la belle-mère de Guillaume Portes, qui en tant qu'ancienne comptable à la retraite, gère les comptes de l'entreprise. Vous sentez malgré tout que cette histoire vous tape sur le système. Vous qui étiez plutôt enjouée, vous êtes devenue maussade. Au travail, vous prétendez avoir des soucis familiaux pour expliquer vos fréquentes sautes d'humeur. Vous avez tendance à voir des tueurs à tous les coins de rue. Vous avez même acheté un revolver, que vous gardez en permanence dans votre sac à main.

Ce matin, votre inquiétude est encore montée d'un cran lorsque Guillaume Portes vous a annoncé qu'après le travail, toute l'équipe était conviée (pour ne pas dire convoquée), avec les éventuels conjoints, à un cocktail au cours duquel il comptait faire « d'importantes annonces ». Il avait l'air sombre et préoccupé. Vous vous êtes demandé s'il n'avait pas découvert le pot aux roses vous concernant, et s'il ne comptait pas vous clouer au pilori en place publique.

En début de soirée, l'arrivée de Melinda Portes puis de Lorraine Boulots, les épouses de Guillaume et Steph, ont un peu détendu l'atmosphère, mais vous êtes restée sur vos gardes en voyant combien vos patrons semblaient inhabituellement tendus.

## Et maintenant...

Après avoir appelé la police depuis votre bureau, vous êtes revenue vers les autres en réfléchissant à la situation. La mort de Guillaume vous laisse penser que parmi les convives, certains sont coupables de choses bien plus grave que votre petit détournement de fonds. Vous y voyez l'occasion de peut-être vous débarrasser de la tutelle encombrante de Tony Boum-Boum.

Ainsi, outre comprendre les circonstances de la mort de Guillaume, vous tenterez ce soir de dénicher d'autres secrets compromettants sur l'un ou l'autre des invités, que vous pourrez ensuite revendre à Tony afin qu'il les fasse chanter, en échange de votre liberté. Ces informations n'auront bien entendu de valeur marchande que si vous seule les détenez.

## Quel talent !

- Vous pouvez fouiller les pièces (1 à 3 PA, voir le mode opératoire dans les règles)
- Vous pouvez téléphoner à Tony Boum-Boum (2 PA par demande de renseignement)  
*Pour simuler un coup de téléphone, jouez la conversation téléphonique avec l'organisateur, qui tiendra le rôle de votre interlocuteur. Chaque demande de renseignement vous coûtera 2 Points Action, même si finalement, votre interlocuteur ne vous apprend rien.*
- Vous savez faire les poches (2 PA)  
*Si vous désirez faire les poches d'un personnage, adressez-vous à l'organisateur et annoncez-lui qui vous visez, et éventuellement ce que vous espérez trouver. Il vous donnera un « Point Surprise » à glisser dans l'une des poches de votre victime. Quand ce sera fait, signalez-le à l'organisateur, qui convoquera alors l'infortuné pour vérifier que vous avez bien réussi votre coup. Dans l'affirmative, il l'informera qu'il a été soulagé de l'objet recherché, ou d'autre chose s'il ne l'avait pas, voire de rien du tout si ses poches étaient vides. Il vous remettra ensuite discrètement l'éventuel résultat de votre larcin.*

## Vous connaissez

### Les gens

- Melinda Portes, l'épouse de Guillaume, directrice des ventes et héritière des champagnes *De France*.
- Jeff Bécots, microbiologiste et directeur de recherche de Robiotics.
- Steph Boulots, ingénieur informaticien, responsable informatique de Robiotics.

- Lorraine Boulots, l'épouse de Steph.
- Laurence Page, votre collègue roboticienne.

## Les lieux

Les numéros renvoient au plan disponible dans le document *Introduction*.

- 1. Salle informatique (serveurs). Fermée. La clé est détenue par Steph.
- 2. Laboratoire de recherche, bureau de Laurence. Accès par badge.
- 3. Bureau de Steph.
- 4. Salle de réunion.
- 5. Bureau de Jeff.
- 6. Sanitaires
- 7. Bureau de Guillaume.
- 8. Salle de pause.
- 9. Hall d'accueil. Accès par badge.
- 10. Stock (papeterie, petit matériel). Fermé. La clé est dans votre poche.
- 11. Votre bureau. Accueil. Ouverture manuelle du portique d'entrée.
- 12. Parking.

## Votre tenue

Votre tenue devra comprendre au moins une poche, pochette ou sac, pour que vous puissiez garder sur vous vos différents documents (carte d'identité, accessoires, indices...)