

# Meurtre mystérieux dans les profondeurs

Soirée enquête pour enfants

Cette soirée enquête a été créée sur demande express de mon petit frère, qui voulait quelque chose d'original pour son anniversaire. Je me suis donc attelé au travail. Il s'agissait de faire simple, concis et rapide, et qu'il y ait de l'aventure afin que les sales mômes braillards ne s'ennuient pas trop. Ce petit GN est facile à mettre en oeuvre et devrait apporter toute satisfaction aux huit joueurs.

L'action se situe dans une base sous-marine. Le professeur Coquelicot vient d'être assassiné par Arnaud le plongeur, qui est en réalité un fantôme qui hantait la cité engloutie qui vient d'être découverte. Le but d'Arnaud est que personne ne découvre la Cité, et pour cela, il doit encore trouver le plan de la cité, qui est enfermée dans un coffre-fort, dans le laboratoire, si possible dans une cave sombre et humide.

Parallèlement, Arsène Lupin, le coquin, a volé une somme importante à Monsieur Dollar. L'argent est dissimulé quelque part, en accord avec Arsène.

Le clou du jeu, c'est qu'une infâme créature marine s'est engouffrée dans la base sous-marine, et est tapie dans les profondeurs. Soignez son look, c'est primordial. Lorsque les joueurs iront dans la cave (arrangez-vous pour que ce ne soit pas au début du jeu), ils devront y descendre avec des bougies. Un gamin flippe déjà à ce moment là, mais dès qu'il entendra les grognements, ce sera l'horreur.

Le seul moyen de tuer le monstre, c'est d'ouvrir le coffre-fort, et d'en sortir le livre. Il faudra alors que les personnages se cachent afin d'éviter le monstre, et qu'ils fassent une invocation pour le détruire.

Voilà, c'est simple, mais efficace ; je n'ai jamais autant ri qu'en voyant un gamin de 10 ans sortir en hurlant d'une cave et de ne rien pouvoir dire pendant une dizaine de minutes.

Amusez-vous bien,

Cordialement, tristan piguet

Organisation :

Il vous faut créer :

- costume de monstre
- coffre fort et clé
- livre avec formule magique
- une valise avec des dollars
- un couteau de plongeur (en latex, plastique, carton, etc.)
- des points action
- tous les indices qui vous passeront par la tête...

# Meurtre mystérieux dans les profondeurs

## **l'histoire:**

Vous avez tous été invités sur la base sous-marine du professeur Coquelicot. Celui-ci vient de découvrir une cité engloutie, et l'a déjà en partie fouillée...On dit qu'elle est hantée, mais ce ne sont que des rumeurs. On dit aussi qu'un monstre se cacherait dans les eaux, un monstre qui dévore tout ce qui lui passe sous la mâchoire...mais ce sont sûrement des mensonges.

Le professeur a déjà fait une carte de la cité, et peut-être voulait-il vous la montrer, mais il a été assassiné. On a retrouvé son corps dans son bureau, avec beaucoup de sang.

L'assassin est forcément là, parmi vous, et c'est l'un d'entre vous:

**Bertrand** et **Arnaud** sont des plongeurs

Le **professeur Chanson** et le **professeur Hydrocarbure** sont des scientifiques reconnus.

**Jimmy Plume** est un grand journaliste

**Mac Alister** est un bon policier

**Monsieur Dollar** est un milliardaire qui a payé les travaux du prof. Coquelicot

**le docteur Carpet** est médecin.

Pourtant, il y a un assassin dans le tas.

Et un voleur aussi, car une importante somme d'argent a été volée à Monsieur Dollar.

C'est à vous de mener l'enquête, ou d'essayer de faire accuser votre voisin...bon amusement.

## **Les règles:**

Vous avez des points action. Lorsque vous allez vers l'arbitre, vous pouvez fouiller une chambre et espérer obtenir un indice.

Pour les armes: un coup de feu fait tomber une personne évanouie. Il en faut un deuxième pour la tuer. Il peut arriver que certaines personnes aient des compétences un peu bizarres, que vous découvrirez pendant le jeu.

## Arnaud

tu t'appelles Arnaud, et tu es plongeur. Du moins avant que tu ne te fasses capturer par cet espèce de créature sous-marine qui t'a piqué ton esprit!

En effet, tu es un fantôme de la cité perdue, et tu viens de prendre possession du corps d'Arnaud, un plongeur de la base sous-marine.

Tu as fait ça parce que tu voulais tuer le professeur coquelicot, qui a découvert votre livre "comment devenir immortel". Tu es entré dans sa chambre, et tu l'as poignardé avec ton couteau de plongeur (que tu as ensuite caché). Puis, tu as cherché le livre, mais des bruits t'ont fait t'enfuir. Il faut absolument que tu trouves le livre avant quelqu'un d'autre!

### Tes buts:

- que personne ne sache que tu es l'assassin
- que personne ne sache que tu es un fantôme dans le corps de Arnaud
- trouver le livre et t'enfuir de cette base

**Pouvoirs:** tu peux immobiliser quelqu'un ou quelque chose durant 2 minutes maximum, en te concentrant dessus très fort.

Ton expérience de fantôme: tu sais que dans ce livre, il y a des formules pour détruire certains grands ennemis marins qui traînent souvent autour de ta cité engloutie. Voilà pourquoi tu en as besoin.

## Bertrand

Tu t'appelles Bertrand, et tu es plongeur. Mais ce n'est pas ton vrai nom (en vérité, c'est Hans). Tu fais semblant d'être un plongeur pour pouvoir en fait espionner pour un autre pays. Ton but est de parvenir à voler le plan de la cité engloutie afin que ton pays (l'Allemagne) soit le premier à la fouiller avec un sous-marin. Bien sûr, tout le monde croit que tu es un plongeur, alors il vaut mieux garder le secret ...tu crois qu'il y a un autre espion dans cette base, c'est peut-être lui qui a assassiné le professeur Coquelicot?

### Tes buts:

- que personne ne sache que tu es un espion allemand
- trouver la carte de la cité engloutie et la garder jusqu'à la fin

## Professeur Chanson

Tu es le professeur Chanson, connu pour être un spécialiste de villes anciennes. Mais en faite, tu t'es déguisé en ce scientifique, car tu es un fameux voleur! Tu t'appelles en réalité Arsène Lupin, et tu viens de voler beaucoup d'argent au fameux millionnaire Monsieur Dollar. Il vaut mieux qu'il ne te retrouve pas, sinon, tu finiras tes jours derrière les barreaux!

### Tes buts:

- que tout le monde croie que tu es un vrai scientifique
- que personne ne découvre que tu as volé tout cet argent.

## Jimmy Plume

Tu es Jimmy Plume, un grand journaliste très connu. Tu es venu dans cette base sous-marine, car tu pensais faire un grand reportage. Mais tu as remarqué des choses louches: il te semble bien que le fameux Arsène Lupin est à bord...si tu le trouves, quel scoop!

### Tes buts:

- découvrir l'assassin du professeur Coquelicot
- découvrir le fameux Arsène Lupin

## Mac Alister

Tu es Mac Alister, un fameux policier. Lorsque tu as su qu'il y avait un meurtre dans cette base sous-marine, tu es venu aussitôt pour résoudre cette affaire. Mais tu as appris que de l'argent avait été volé...deux affaires vraiment louches...si tu les résous, tu seras un excellent inspecteur!

### tes buts:

- découvrir l'assassin du professeur Coquelicot
- découvrir qui a volé l'argent du milliardaire Dollar.

## Professeur Hydrocarbure

tu es le professeur hydrocarbure, spécialisé dans les villes anciennes. Mais en plus, tu es un espion russe, venu pour essayer de voler les plans de cette cité. Tu n'es pas payé pour le faire, mais ils ont ta famille en otage et menacent de les tuer si tu n'obéis pas. Tu n'as pas le choix, tu dois voler ces plans. tu crois qu'il y a un autre espion dans cette base, c'est peut-être lui qui a assassiné le professeur Coquelicot?

### Tes buts:

- que personne ne sache que tu es un espion russe
- voler la carte de la cité engloutie et la garder jusqu'à la fin...

## Monsieur Dollar

Tu es monsieur Dollar, un très riche millionnaire. Mais (chut, c'est un secret) tu as volé ces millions à la loterie, en trichant, grâce à une magouille...c'est grâce à cette tricherie que tu es devenu riche, mais il ne faut pas que les gens l'apprennent, sinon, tu seras jeté en prison!

Pas de chance, en tout cas, car quelqu'un vient de te voler une valise pleine d'argent. Si tu l'attrappes, tu lui feras sa fête, à ce voleur!

En plus, tu as entendu dire que la cité engloutie cachait le secret de la jeunesse éternelle, et cela t'intéresse beaucoup!

### Tes buts:

- retrouver le voleur de ton argent
- trouver le secret de la jeunesse éternelle

## Docteur Carpet

Tu es le docteur Carpet, un médecin très connu et très efficace. Tu étais un ami du professeur Coquelicot, et tu aimerais savoir qui l'a tué. Grâce à ton savoir immense, tu peux analyser le corps, ou bien analyser le sang de n'importe qui.

### Tes buts:

-découvrir l'assassin

## Les indices:

- **Chambre de Bertrand:**

1. une lettre

*Cher Hans,*

*nous espérons que votre mission avance, et que vous trouverez bientôt ce pour quoi vous êtes venu. Méfiez-vous que personne ne vous démasque, ce serait dangereux.*

*Faites attention, il paraît que les russes ont aussi envoyé quelqu'un.*

*Bonne chance,*

*votre patron*

2. Tu trouves un couteau de plongeur dans une de ses armoires...

- **Chambre du professeur Chanson**

1. une carte d'identité d'Arsène Lupin

2. Un article de journal qui parle de M. Dollar

*"il est clair qu'il possède une fortune colossale, des millions. Il se ballade souvent avec une valise pleine d'argent"*

- **Chambre de Jimmy Plume**

1. Un article de journal bien rédigé. Jimmy est un bon journaliste

2. Un livre de poésie

- **Chambre du Professeur Hydrocarbure**

1. Une lettre étrange

*Cher professeur Hydrocarbure,*

*vous le savez, le peuple russe compte beaucoup sur vous. La découverte de cette cité engloutie pourrait nous amener beaucoup d'argent, c'est pourquoi il nous faut ce que vous savez.*

*Grâce à ce plan, nous pourrions nous installer une base sous-marine dans la région, et fouiller aussi la cité.*

*Si vous n'obéissez pas, vous savez ce que vous risquez...*

2. Une photo de ses trois filles prisonnières des russes.

- **Chambre de Monsieur Dollar**

1. La formule de triche au loto :

Comment tricher au loto

*Inverser la somme des équations XB2 -456X, diviser par 23452323, puis calculer les probabilités de gain par rapport au sous-total.*

*Ce qui donne une chance de 89% de faire tirer juste nos numéros par la loterie*

- **Chambre du Docteur Carpet**

1. Une lettre

*Bien cher ami,*

*Puis-je vous demander de venir sur la base sous-marine sur laquelle je travaille pour participer à mes recherches. J'ai récemment trouvé un livre étrange, qui pourrait rajeunir la vie. Je l'ai mis en sécurité dans mon coffre-fort dans le laboratoire.*

*A bientôt,*

*votre ami, le prof. Coquelicot*

2. Un petit message écrit de sa propre main

*D'après mes estimations, le prof. Coquelicot est mort à cause d'un couteau de plongeur...mais où peut-il être? QUI l'a tué?*

- **Chambre du professeur Coquelicot**

1. Une clé (celle qui ouvre le coffre-fort qui est dans le laboratoire, contenant le Livre qui rajeunit la vie, ainsi que le plan de la cité engloutie)

2. une note sur un post-It

*Cette cité est fascinante, tellement que j'en ai fait le plan. Je l'ai bien mis à l'abri dans mon coffre-fort, on ne sait jamais...*

- **La Cuisine :**

1. Un couteau de plongeur souillé de sang