

## Privé de détective

Le meneur de jeu, et uniquement lui, devrait lire l'ensemble de l'histoire avant de commencer la partie. Il aura ainsi une vue d'ensemble qui l'aidera à mener le jeu.  
Cette affaire s'accompagne d'une carte. Les lieux en rouge sont bloqué jusqu'à ce que les enquêteurs trouvent comment s'y rendre.

**Contexte** ( à lire à haute voix pour commencer la partie) :

*Vous êtes à Londres, dans le Hyde Park, un corps a été retrouvé poignardé. Le légiste est sur les lieux et il est déjà prêt à vous faire son rapport. L'air est froid, nous sommes le 20 décembre et il est 7 h du matin. Votre flair d'enquêteur vous dit que cette affaire va être compliquée ...* (Vous pouvez arrêter de lire à haute voix à partir d'ici)

### **Barème des difficultés :**

- (0) Facile entre 6 et 10 au moins
- (1) Moyen entre 11 et 15 au moins
- (2) Difficile entre 16 et 20 au moins

### **Informations personnages :**

*Jack Jameson(légiste)* : La victime s'appelle Dick Jones. Il est détective privé et possède un bureau en ville (lieu 2 débloquent sur la carte)

- (0) poignardé par un droitier
- (1) Victime retournée puis a été fouillée
- (2) Meurtrier est une femme (déduit selon la violence du coup porté)

*Dick Jones* : Si les enquêteurs se rendent au commissariat, leur donner le fichier dickjones.jpg

### **Lieu 2 : Bureau de Dick Jones**

C'est un vrai bureau de détective, il y règne un bazar sans nom....

Si les enquêteurs fouillent le bureau alors :

- (0) leur donner dossier "collier perdu" (lieu 3 débloquent)
- (1) leur donner dossier "porté disparu" (lieu 4 débloquent)
- (2) leur donner dossier "adultère" (lieu 5 débloquent)

Ils peuvent revenir fouiller le bureau jusqu'à trouver les 3 dossiers. Mais s'ils font un super jet de dés en arrivant, leur donner les 3 dossiers d'un coup.

### **Lieu 3 : Mr Andrea Atkins et Mme Marguareth Atkins**

Vieux couple de retraité richissime

(0) Voleur entré par la fenêtre

(1) Collier recherché par un collectionneur Mr Finlay West (Lieu 6 débloqué)

(2) Mr West a tenté d'acheter le collier mais est reparti furieux devant le refus des Atkins

**Lieu 4 :** Mr David Pratt et Mme Ashley Pratt

Sont au courant de rien de particulier.

(0) ont engagé Mr Jones suite à la disparition de leur fille Johanna

(1) Johanna avait le chic pour s'attirer des ennuis ... son dernier petit ami la battait

(2) possibilité de trouver de la Marijuana caché dans sa chambre.

**Lieu 5 :** Mr Charles Dixon et Mme Shirley Dixon

Couple jeune marié (5 ans), il a 58 ans (il est riche) elle en a 27 ....

Si les enquêteurs parle du détective engagé par Mr Dixon devant sa femme cela déclenche une dispute de couple.

Si un enquêteur utilise Mentalisme sur Shirley alors il découvrira qu'elle cache des choses, qu'elle n'a pas l'esprit tranquille du tout...

(1) Mr Dixon n'avait pas de nouvelles de son détective depuis le début de son enquête il y a 2 semaines

(2) Mr Dixon n'a jamais reçu la moindre photo de Dick Jones

**Lieu 6 :** Finlay West, collectionneur

Nie totalement son implication dans le vol du collier

(2) son compte bancaire le trahit, un versement de 50 000 Livres à un tiers... probablement le voleur professionnel

### **Déroulement du Meurtre :**

Dick Jones a pris en "flagrant délit" les 2 amants et les a pris en photos. Plutôt que de porter les photos à Mr Dixon, il a voulu en tirer plus d'argent et faire chanter Mme Dixon.

Celle-ci ne souhaitant ni céder au chantage, ni que son mari apprenne sa liaison a donné rendez-vous à Dick dans le Hyde Park a minuit le 19 décembre et l'a poignardé.

Elle a finalement récupéré les photos sur le cadavre.

### **Trucs et astuces**

- N'oubliez pas de récompenser les joueurs s'ils retrouvent qui a volé le collier
- Dans ce scénario, tout repose sur la vitesse à laquelle vous allez distiller les infos. Faites donc attention à bien gérer le temps
- Si par chance les joueurs trouvent rapidement le dossier "Adultère" faites trainer les choses, dites que les Dixon sont tout juste partis en week end et qu'ils seront de retour d'ici 2 jours
- Les scénarios sont toujours une "histoire de base" vous pouvez évidemment l'étoffer comme bon vous semble, ou encore suivre la direction que prennent vos joueurs en improvisant ;)