

Meurtre Mystérieux dans les Profondeurs



Une Soirée Enquête au fond de l'océan
pour les enfants dès 8 ans





Introduction

Cette soirée enquête est destinée à être jouée par des enfants dès 8 ans. Elle est très facile à monter et dure quelques heures. Elle est prévue pour huit joueurs, mais vous pouvez facilement rajouter des personnages supplémentaires (des assistants, des médecins, etc.).

Nous vous souhaitons beaucoup d'amusement !

swissmadcow@bluewin.ch

Coryphee.ch

Pour L'organisateur

Rien de plus simple que d'organiser ce jeu. Il suffit de distribuer une feuille de personnage à chaque joueur et qu'il se déguise en conséquence. L'organisateur doit également préparer les objets suivants qui font partie de l'intrigue :

- Un costume de monstre
- Un coffre fort et une clé
- Un livre avec formule magique
- Une valise avec des dollars
- Un faux couteau de plongeur (en latex, plastique, carton, etc.)
- Des points action (à photocopier et découper, cf. ci-dessous) En donner 5 au début du jeu à chaque joueur, puis en redonner au fur et à mesure que la partie avance.
- Des Pistolets en plastique
- Découper les indices fournis ci-dessous.

Le jeu débute alors qu'un faux meurtre vient d'avoir lieu. Tous les joueurs se retrouvent juste après et l'enquête pour trouver l'assassin peut commencer !

L'intrigue

L'action se situe dans une base sous-marine. Le professeur Coquelicot a invité de nombreux spécialistes car il vient de découvrir une ancienne Cité engloutie. Hélas, il vient d'être assassiné ! L'assassin n'est autre que 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 devait éliminer le professeur Coquelicot et doit encore trouver le plan de la cité et le faire disparaître. Ce plan fait partie d'un livre de sorcellerie, qui est enfermé dans un coffre-fort, au fond du laboratoire du Professeur Coquelicot (si possible dans une cave sombre et humide, ce sera important pour la suite lorsque le monstre fera son apparition).

En parallèle, Arsène Lupin est également un des invités, et le coquin, a volé une somme importante à Monsieur Dollar qui subventionne une partie des recherches. 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 une lampe torche. Les enfants devraient sentir l'adrénaline de l'exploration ! 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.



Dossier de présentation pour les Joueurs

Meurtre mystérieux dans les profondeurs

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 vient d'être 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, il vaut mieux découvrir qui est l'assassin avant qu'il ne recommence !

Qui se trouve dans la base ?

- ❖ **Bertrand et Arnaud** sont des plongeurs
- ❖ **Le professeur Chanson** et le **professeur Hydrocarbure** sont des scientifiques reconnus.
- ❖ **Dominique Plume** est 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:

Points Actions – L'organisateur va vous donner des 'points action'. Vous pouvez les utiliser pour fouiller virtuellement une pièce et espérer obtenir un indice.

Pour les armes: Certains personnages sont peut-être armés ou peuvent trouver une arme durant le jeu. 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. Attention ! Seules les fausses armes en plastique sont autorisées durant le jeu.



Feuille de Personnage

(confidentielle, personne d'autre que l'organisateur et le joueur ne doivent lire cette feuille)

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 ! Ton vrai nom est Artémios, tu es un ancien combattant de l'Atlantide, et tu vas tout faire pour que personne ne dérange la tranquillité du lieu !

Tu as pris possession du corps d'Arnaud 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 dans la cuisine). 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

Tes Pouvoirs Spéciaux

- ❖ **Tu peux immobiliser** quelqu'un ou quelque chose durant 2 minutes maximum, en te concentrant dessus très fort (va voir l'organisateur et dis-lui que tu souhaites utiliser ton pouvoir).
Coût : 2 Point action
- ❖ **Fouiller une pièce** – tu peux fouiller une pièce pour deux Points Action

Ton Expérience de Fantôme

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.

Depuis que tu es un fantôme, il t'es arrivé de vomir un liquide vert, et ton sang est devenu vert ! attention au médecin !



Feuille de Personnage

(confidentielle, personne d'autre que l'organisateur et le joueur ne doivent lire cette feuille)

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

Tes Capacités Spéciales

- ❖ **Pistolet** - Tu possèdes un pistolet mais il est caché dans ta cabine, il te coûtera un Point Action d'aller le récupérer
- ❖ **Viser avec perfection** : Pour 2 points Action, tu peux viser avec perfection un endroit précis
- ❖ **Fouiller une pièce** – tu peux fouiller une pièce pour deux Points Action



Feuille de Personnage

(confidentielle, personne d'autre que l'organisateur et le joueur ne doivent lire cette feuille)

Professeur Chanson

Tu es le professeur Chanson, connu pour être un spécialiste de villes anciennes. Mais en fait, 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!

Tu t'es fait inviter par Le prof. Coquelicot pour réussir à approcher Monsieur Dollar et ça a bien fonctionné. Tu as caché la mallette remplie de dollars quelque part dans le laboratoire. Lorsque tu as voulu la récupérer, tu as remarqué que le laboratoire était fermé par un code ! Et tu comptes bien la récupérer à la toute fin du jeu !

Tu as aussi volé le pistolet du policier Mac Alister et l'a caché dans ta cabine afin qu'il ne puisse pas l'utiliser contre toi !



Tes buts:

- ❖ Que tout le monde croie que tu es un vrai scientifique
- ❖ Que personne ne découvre que tu as volé tout cet argent.
- ❖ Voler d'autres objets de valeur si tu en trouves
- ❖ Récupérer la mallette dans le laboratoire

Tes Capacités Spéciales

- ❖ **Ouvrir un coffre-fort ou une porte** – tu es capable d'ouvrir n'importe quelle serrure très facilement (coût : 2 points Action)
- ❖ **Fouiller une pièce** – tu peux fouiller une pièce pour deux Points Action
- ❖ **Pickpocket** – si tu parviens à mettre discrètement une pince à linge sur quelqu'un et aller voir l'organisateur, celui-ci ira prendre un objet sur le personnage volé et le remettra



Feuille de Personnage

(confidentielle, personne d'autre que l'organisateur et le joueur ne doivent lire cette feuille)

Dominique Plume

Tu es Dominique 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!

Tu écris aussi des livres de crimes sous le faux nom de Claude Mustère, le dernier livre que tu es en train de terminer parle justement d'un scientifique célèbre assassiné dans sa base sous-marine, et tu voulais en venant ici prendre quelques notes pour ton livre. Si quelqu'un venait à découvrir ton livre, tu pourrais être accusé du crime !



Tes buts:

- ❖ Découvrir l'assassin du professeur Coquelicot
- ❖ Découvrir le fameux Arsène Lupin
- ❖ Prendre une photo qui te rendra riche, même si tu risques ta vie !
- ❖ Eviter qu'on découvre que tu écris des livres sous le nom de Claude Mustère

Tes Capacités Spéciales

- ❖ **Fouiller une pièce** – tu peux fouiller une pièce pour deux Points Action
- ❖ **Prendre des photos** – tu peux prendre des photos durant toute la partie



Feuille de Personnage

(confidentielle, personne d'autre que l'organisateur et le joueur ne doivent lire cette feuille)

Mac Alister

Tu es Mac Alister, un fameux policier. Tu viens de débarquer dans la base sous-marine suite au meurtre, et tu connais bien le Prof. Coquelicot qui est un vieil ami à toi, tu es très triste de sa mort et tu comptes bien trouver son assassin ! Mais tu as aussi appris que de l'argent avait été volé...deux affaires vraiment louches...si tu les résous, tu seras un excellent inspecteur, et c'est sûr, tu auras une promotion !

Hélas, quelqu'un t'a volé ton pistolet alors même que tu viens de monter dans la base, c'est très fort ! Sûrement la même personne qui a volé l'argent du milliardaire Dollar !



Tes buts:

- ❖ Découvrir l'assassin du professeur Coquelicot
- ❖ Découvrir qui a volé l'argent du milliardaire Dollar
- ❖ Comprendre qui trame quoi dans cette base et faire cesser le crime

Tes Capacités Spéciales

- ❖ **Fouiller une pièce** – tu peux fouiller une pièce pour deux Points Action
- ❖ **Utiliser ton pistolet** – tu peux utiliser ton pistolet pour arrêter quelqu'un



Feuille de Personnage

(confidentielle, personne d'autre que l'organisateur et le joueur ne doivent lire cette feuille)

Professeur Hydrocarbure

Tu es le professeur hydrocarbure, grand spécialiste des villes anciennes de l'université de Prague. 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...
- ❖ Trouver un autre moyen de sauver ta famille en négociant avec quelqu'un de puissant ?

Tes Capacités Spéciales

- ❖ **Lecture des langues anciennes** – tu connais toutes les langues anciennes parfaitement
- ❖ **Fouiller une pièce** – tu peux fouiller une pièce pour deux Points Action



Feuille de Personnage

(confidentielle, personne d'autre que l'organisateur et le joueur ne doivent lire cette feuille)

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'attrapes, 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

Tes Capacités Spéciales

- ❖ **Faire des chèques** – même si ton argent cash a disparu, tu peux écrire des chèques
- ❖ **Fouiller une pièce** – tu peux fouiller une pièce pour deux Points Action



Feuille de Personnage

(confidentielle, personne d'autre que l'organisateur et le joueur ne doivent lire cette feuille)

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. Tu poursuis également des travaux de recherche sur une maladie étrange et tu as fait des essais avec des cellules souches appartenant à des animaux des grands fonds, tu espères pouvoir trouver au fond des mers un animal dont tu pourrais utiliser les gènes pour faire un meilleur médicament !

Ce d'autant que dans sa lettre d'invitation, le prof Coquelicot te parlait d'un livre qu'il avait trouvé qui pourrait procurer la vue éternelle... quel vieux rêveur, toujours dans des contes de fée, toi tu crois en la science !

Vous êtes parfois un peu distrait, et avez tendance à prendre pleins de notes pour vous souvenir de petits détails... notes que vous ne cessez d'oublier partout !



Tes buts

- ❖ Découvrir l'assassin
- ❖ Soigner quiconque serait blessé durant la soirée
- ❖ Tu es toujours intéressé à étudier scientifiquement des animaux inconnus

Tes Capacités Spéciales

- ❖ **Médecine** – tu peux soigner n'importe qui (2 Points Action)
- ❖ **Autopsie** – Tu peux réaliser une autopsie sur un corps et découvrir les raisons de la mort (2 Points Action)
- ❖ **Fouiller une pièce** – tu peux fouiller une pièce pour deux Points Action



Découper les Points Action et en distribuer 5 dès le départ à chaque joueur

1 Point
Action

1 Point
Action

1 Point
Action

1 Point
Action

1 Point
Action

1 Point
Action

1 Point
Action

1 Point
Action

1 Point
Action

1 Point
Action

1 Point
Action

1 Point
Action

1 Point
Action

1 Point
Action

1 Point
Action



Indices

Les indices s'obtiennent lorsqu'un joueur fouille une pièce du laboratoire. Il se rend alors près de l'organisateur et annonce son intention de fouiller une pièce – l'organisateur lui remet alors l'indice correspondant à sa recherche.

La Chambre de Bertrand

Indice 1

Vous trouvez une lettre apparemment adressée à un certain Hans.

Munich, Allemagne

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.

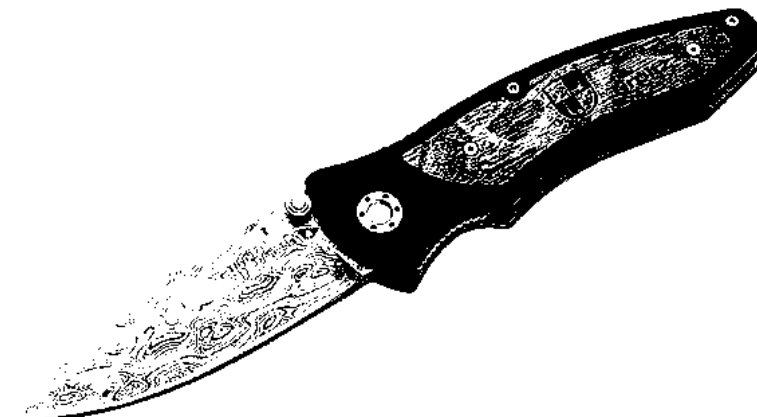
Faites attention, il paraît que les russes ont aussi envoyé quelqu'un. Bonne chance,

Jorg Mandelbaum,

Chef des renseignements allemands

Indice 2

Vous trouvez un couteau de plongée n'ayant apparemment pas servi récemment





Chambre du Professeur Chanson

Indice 1

Une carte d'identité au nom de Arsène Lupin



Carte d'identité
Nom : Lupin
Prénom : Arsène



Indice 2

Un article de journal parlant de Monsieur Dollar

Le Monde – Edition du Vendredi

Un nouveau Millionnaire en France!

Monsieur Dollar porte bien son nom! Il a en effet gagné à la Loterie plusieurs millions cette semaine! Cela fait de lui l'une Des personnes les plus riches du monde!
Déjà il annonce vouloir investir son argent dans des projets de recherche.
On raconte qu'il tient tellement à son argent qu'il se promène toujours avec une mallette remplie de dollars!
De quoi attiser quelques convoitises!
Paris, France



Indice 3

Vous trouvez un pistolet (celui de Mac Alister !)



Chambre de Dominique Plume

Indice I

Un manuscrit de Claude Mustère parlant de la mort d'un homme assassiné dans une base sous-marine !

Manuscrit non terminé d'un livre intitulé

'La mort au fond de l'Océan'

Extraits

... [il s'approcha dans le dos du professeur, tandis que les poissons faisaient des rondes étranges dans le hublot... il lui planta le poignard dans le dos et sans un râle, le professeur s'écroula sur le sol.

Jack cacha le couteau rapidement dans la cuisine et s'enfuit. [...]

Indice 2

Un article de journal sur un certain Claude Mustère

Le Monde – Chronique littéraire

Qui est Claude Mustère?

Encore un excellent livre de crimes qui paraît aux éditions Coryphée, mais dont l'auteur persiste à rester dans l'anonymat. Claude Mustère est son pseudonyme, mais il conserve soigneusement le mystère de sa vraie identité ! Il faut dire que ses livres sont tellement bien écrits qu'on se demande parfois s'il n'est pas lui-même l'auteur des crimes qu'il décrit !

A lire et relire



Chambre du Professeur Hydrocarbure

Indice 1

Une lettre étrange

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...

Igor

Indice 2

Une photo de sa femme en prison et un mot derrière



S'il te plaît, fais ce qu'ils te demandent afin que je puisse sortir de cet enfer!

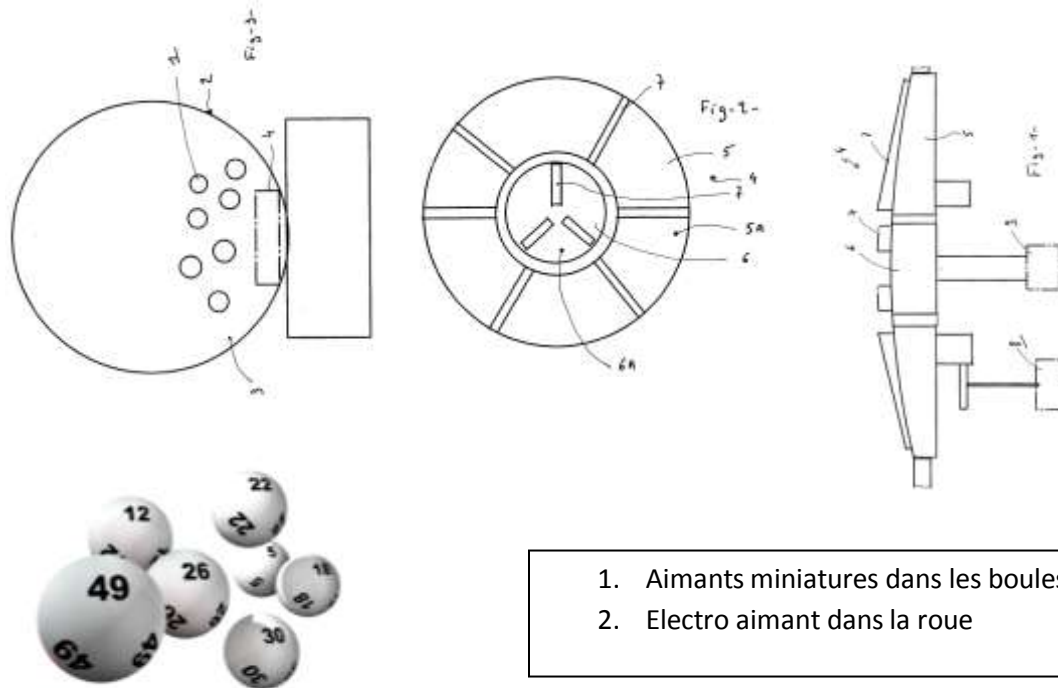
M.



Chambre de Monsieur Dollar

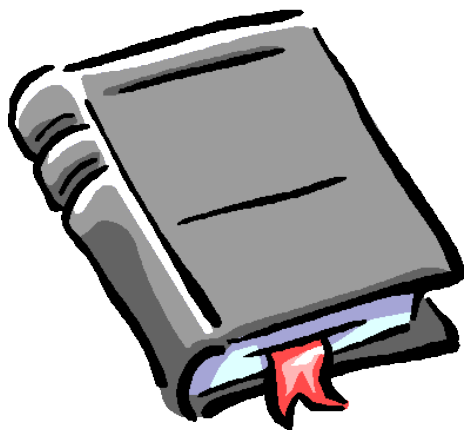
Indice 1

On dirait des plans pour truquer la roue de la loterie !



Indice 2

Un livre parlant de la jeunesse éternelle





Chambre du Docteur Carpet

Indice 1

Une note personnelle écrite par le Docteur Carpet

Mes expériences avancent bien, mais il me manque encore un composant essentiel avant de pouvoir terminer mes expériences... si seulement il y avait ici bas, sous l'eau, une créature ancienne qui pourrait m'apporter ce dont j'ai besoin !

Indice 2

Une note personnelle du docteur

Note pour plus tard, étudier la plaie, j'ai bien l'impression que le prof. Coquelicot a été tué par un couteau de plongeur, mais où donc se trouve l'arme du crime ?

Indice 3

Une lettre du Prof Coquelicot au Docteur Carpet

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 semble contenir des formules magiques (bien que je n'y croie pas trop) 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



Chambre du Professeur Coquelicot

Indice 1

Un post-it contenant un mot du professeur



Indice 2

Une clé de coffre-fort (le coffre-fort se trouve dans le laboratoire et contient le livre)





Chambre d'Arnaud

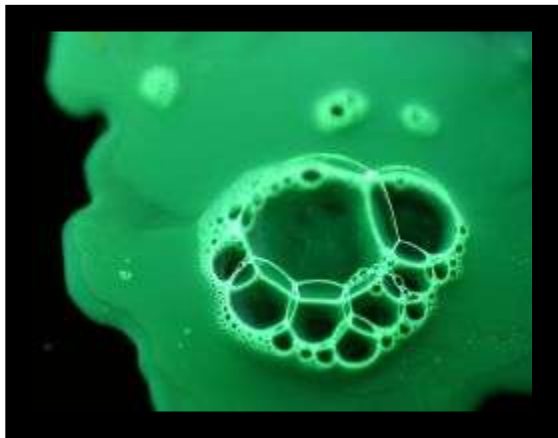
Indice 1

Un étui de couteau de plongée vide



Indice 2

Une flaque de vomi verdâtre, vous en prenez un peu dans un récipient (il s'agit de sang d'algue !) le sang de Arnaud s'est transformé depuis qu'il est investi par le fantôme...





La cuisine

Indice I

Un couteau de plongeur ensanglanté !





Le Laboratoire

Il est fermé par un code secret (Nessie) seul le porteur du code ou Arsène Lupin peuvent ouvrir la porte. Une fois ouverte, elle reste ouverte.

On y trouve le coffre-fort avec le livre d'incantations magiques, ainsi que la valise remplie de dollars.

C'est dans le laboratoire que la créature fera son entrée lorsque quelqu'un tentera d'y pénétrer... il faudra être malin pour réussir à prendre le livre sans se faire dévorer !



Plan de la base sous-marine

