Andy / Wanda Estill

Votre histoire

Vous êtes Andy/Wanda Estill, le/la chef de l'équipe des cameramen. Mais vous êtes aussi l'organisateur de la soirée, celui/celle dont dépend la réussite de cette soirée-enquête. Contrairement aux persos "normaux" (et à pas mal de soirées-enquête), Andy/Wanda Estill n'a rien à cacher. Vous pouvez donc vous concentrer sur l'organisation du jeu.

Peu avant le meurtre

Joe Barner a posé l'arme extraterrestre de son "collègue" Anthony Gordon en évidence dans le studio, espérant ainsi griller Anthony. Allistair a ramassé l'arme, la prenant pour un des accessoires du film. Ensuite, Phil Bold est venu chez Allistair discuter du tournage, puis l'a quitté en lui laissant une tasse de café empoisonné à la strychnine. Anthony, qui était à la recherche de son arme, est rentré en entendant les pas de Phil. Ensuite, Allistair a "joué" avec l'arme d'Anthony ... Et s'est tué avec.

Bien entendu, vous (Andy/Wanda) ne savez rien de tout cela, vous êtes arrivé/e plus tard, ameuté/e par les cris de Kimberley Scott ... Les gardiens à l'entrée du studio affirment que personne n'est entré ni sorti de tout l'après-midi. Aussitôt, vous êtes allé/e prévenir la police, qui vous a répondu qu'étant en ce moment débordés, ils vont envoyer une patrouille le plus vite possible, mais elle mettra au moins quatre heures à arriver. Au bout de ces quatre heures (ou plus), les flics vont débarquer et emmener au poste tous ceux qui seront encore là, et nul doute qu'ils trouveront les secrets de tout le monde ... Mieux vaut avoir réglé ses comptes avant ... Vous pouvez faire (re)monter la pression de temps en temps en annonçant un horaire de plus en plus précis pour l'arrivée des flics ...

Important ; à dire à Joe et Anthony avant le début de la soirée

Les envahisseurs ne sont pas anthropomorphes. Ils se cachent sous une carapace de peau humaine reconstituée indiscernable d'une vraie. Mais s'ils se blessent, cela peut faire couler leur sang vert et les faire repérer ...

Les compétences utilisables

Fouiller :

Il en coûte 1 PA par pièce, toujours une pièce à la fois (pas de "rush" aux indices ...). Les joueurs n'ont pas le droit de récupérer les indices les concernant, qu'ils fassent partie ou non de leur liste.

À l'extérieur, pour découvrir la porte de derrière, il faut 2 PA. Pour que le plateau ne devienne pas désert au bout de deux heures, il peut être judicieux de ne révéler la présence de la porte qu'après une certaine heure ou une certaine durée de jeu ...

Autopsie (Joe et Max) : le cadavre d'Allistair n'a aucune blessure ni trace d'empoisonnement.

Langue extraterrestre (Anthony et Joe) : ils peuvent traduire les messages du Conseiller.

Matériel extraterrestre (Anthony et Joe) : ils peuvent identifier chacun le matériel de l'autre pour 1 PA ; si c'est le leur, ils ne payent rien.

Psychologie (Leon) : révélez-lui une vague indication sur le perso qu'il désigne. (feuille *Psychologie* jointe)

Analyse d'indice (Robbie) : Robbie peut en savoir plus sur un indice (le sachet de strychnine par exemple), mais si l'indice est d'origine extraterrestre, Vagabond rentrera bredouille.

Recherche d'infos sur une personne (Robbie) : révélez une vague indication sur la personne en question. Si c'est Anthony ou Joe, Vagabond répondra que la personne est introuvable. (feuille *Psychologie* jointe)

Coup de fil à un ami (Max) : Daria Mully lui donnera une vague information sur le sujet qu'il demande. Si c'est un indice extraterrestre, elle ne trouvera rien. Si c'est une personne, mêmes règles que pour la recherche d'infos de Robbie. (feuille *Psychologie* jointe) Si quelqu'un d'autre appelle Mully, elle ne répondra que si on lui assure que c'est de la part de Max Sculder.

Important à savoir : *si quelqu'un analyse le sachet de strychnine, il peut apprendre que ce type de poison laisse des traces de suffocation. C'est une indication importante pour comprendre qu'Allistair n'a pas été empoisonné par le café de Phil.*

Surveillance (Anthony) : suivez la personne désignée et rapportez une indication sur ce qu'il/elle a fait, par exemple : "il/elle a trouvé un objet qui a telle forme", "il/elle a parlé à telle personne sur tel sujet" ...

Hypnopyrame (Anthony) : prévenez la "victime" qu'elle est obligée de dire la vérité. L'interrogatoire ne doit pas comporter plus de 3 questions (même en dépensant des PA supplémentaires).

Suivre (Priscilla Jane) : dites vaguement ce que la personne en question trouve en fouillant la pièce : "il/elle a trouvé un objet qui a telle forme" ou "il/elle n'a rien trouvé".

Voler (Kimberley, Lolita et Leon) : assurez-vous que Kim, Lolita ou Leon touche sa victime. Un peu plus tard, vous allez trouver la victime et lui annoncez qu'il/elle a perdu un objet, que vous remettez ensuite au voleur.

Se cacher (Kimberley) : assurez-vous que Kimberley ne fait rien en même temps, sinon vous devrez considérer qu'elle a quitté sa cachette. Dès qu'une personne va fouiller la pièce où elle se cache, faites comme pour le "Suivre" de Priscilla Jane.

Faire disparaître un indice (Phil) : retirez l’indice du jeu.