

ULTIME REPRÉSENTATION

Livret de l'organisateur

Bienvenue à cette soirée de *Drame et enquête*! Ce jeu d'investigation policière vous entraînera, le temps d'une soirée, sur la scène d'un crime... dans votre demeure! Comme tous les invités présents, vous serez soupçonné(e) d'avoir commis un meurtre et aurez à découvrir qui l'a réellement perpétré. Vous tenterez aussi de découvrir le mobile, où et quand le crime a été commis.

En votre qualité d'organisateur, il vous incombe de tout mettre en place pour un déroulement optimal de l'événement. Ce livret a pour but de vous soutenir dans ce rôle.

Avant toute chose, assurez-vous que les éléments suivants soient bien à l'intérieur de la boîte :

- Livret de l'organisateur
- Cartons d'invitation et enveloppes (10)
- Livrets des personnages (10)
- Étiquettes d'identification des joueurs (10)
- Enveloppes blanches (2)
- Pièces à conviction (2) (1 chèque et 1 lettre)
- Feuille de verdicts
- Clé de l'énigme

Préparatifs

Tout d'abord, lisez attentivement le présent livret afin de vous familiariser avec ce que vous aurez à faire.

Dressez la liste des personnes que vous souhaitez inviter et déterminez la distribution des rôles. N'oubliez pas de vous en assigner un. Informez-vous des disponibilités de vos invités, fixez une date et envoyez les invitations. Vous pouvez aussi les transmettre par Internet en format pdf. Pour ce faire, rendez-vous sur le site **www.gladius.ca**, trouvez la page de *Ultime représentation*, un lien menant aux *Invitations* se trouve sur cette page.

Assurez-vous de la présence de vos invités, car cette dernière est essentielle à l'enchaînement des questions et réponses. Ne lisez pas les livrets personnels des personnages!

Aménagement du décor

Vous pouvez transformer votre décor afin que vos invités se retrouvent réellement dans l'ambiance d'un cirque d'époque. Vous pourriez aussi jouer sur la terrasse en dégustant un buffet froid : salades, viandes froides, plateaux de fromages. Pour le dessert, vous pourriez proposer des pommes trempées dans le sirop, de la barbe à papa et pourquoi pas, des queues de castor? De la musique de cirque pourrait créer un fond sonore approprié.



Préparation des pièces à conviction

Vous trouverez, à l'intérieur de la boîte, une lettre et un chèque qui sont des pièces à conviction. Insérez-les dans les deux enveloppes blanches, puis adressez-les aux personnes concernées : Roger Frayant pour la lettre et Frederico Rousso pour le chèque. Déposez-les à portée de la main, vous les sortirez en temps opportun – c'est-à-dire au début de la troisième scène – et les remettrez aux personnes concernées (Frederico Rousso étant mort, Marguerite Labonté recevra l'enveloppe à sa place). Vous aurez également **besoin d'une clé** que vous remettrez à Rosalie Jetté à son arrivée et à l'insu des autres joueurs. Elle devra la sortir à la quatrième scène. Découpez les bulletins individuels de la *Feuille de verdicts*, vous les distribuerez à la fin de la quatrième scène.

Déroulement du jeu

Cette intrigue se déroule en quatre scènes au fil desquelles les personnages obtiendront de nouveaux renseignements et indices. Le but est d'identifier le meurtrier ou la meurtrière. Les informations relatives à ce crime se dévoileront par le biais d'échanges de questions et de réponses entre les joueurs. C'est en quelque sorte un interrogatoire collectif où tous les joueurs sont suspects.

Pour commencer le jeu, **chacun des suspects se présente**. Puis, au début de chaque scène, le joueur désigné pose la première question.



Déroulement du jeu

Il l'adresse au personnage dont le nom est inscrit sous la mention « Question à formuler à... » dans son livret de jeu. Par la suite, à tour de rôle, les joueurs posent leur question.

Chaque personnage doit répondre à la question qui lui est adressée. Afin de mieux se situer dans le jeu, il retrouve sous la mention « Information à fournir à la demande de... » le nom du personnage qui s'adresse à lui. **Aucun joueur n'a le droit de mentir.** Chaque joueur peut cependant laisser planer des doutes sur sa culpabilité en restant évidemment dans le cadre des informations déjà dévoilées. Attention, le symbole  indique au joueur qu'il devra faire une intervention pendant la scène en cours. Il serait sage d'en aviser les joueurs.

Lorsque chaque suspect a posé une question et répondu à une autre, la scène est complète. **Il est essentiel que toutes les informations contenues dans chacune des scènes soient dévoilées avant d'entamer la scène suivante.** Les joueurs doivent attendre votre signal avant de passer à la prochaine scène.

Après la quatrième et dernière scène, vous devrez faire un résumé de l'histoire et inviter chacun à se prononcer, sur le bulletin prévu à cet effet (*Feuille de verdicts*), sur l'identité de l'assassin en expliquant pourquoi et comment il a commis son crime. Vous mettrez définitivement fin au suspense en dévoilant la clé de l'énigme.



Début du jeu

Dès l'arrivée de vos invités, remettez-leur leur étiquette d'identification ainsi que leur livret individuel. **Insistez sur le fait qu'ils ne doivent pas lire plus loin que la page 5.**

Faites la lecture des *Informations sur le déroulement du jeu* (p. 2 dans votre livret de joueur). Faites un résumé de la découverte du corps (*Introduction*, p. 4 dans votre livret de joueur). Si ce n'est pas encore fait, invitez les joueurs à se présenter. Ils peuvent maintenant commencer à poser les questions.

Scène 1, Clovis Choquette (le Magicien)
pose la première question.

Scène 2, Nadia Petrowzky (l'Écuyère)
pose la première question.

Scène 3, On sonne à la porte. Vous allez ouvrir, le facteur vous remet deux lettres. Donnez-les aux personnes concernées, c'est-à-dire Roger Frayant (le Dompteur de tigres) et Marguerite Labonté (l'Assistante) (le directeur étant mort, elle reçoit la lettre à sa place).
Raymonde Petit (la Femme forte)
pose la première question.

Scène 4, Gaston Samson (l'Employé)
pose la première question.



Les suspects

Abul Amith (le Charmeur de serpents)

*Porte des pantalons de soie bouffants, une chemise blanche à manches bouffantes, une veste sans manches et un turban. Il est nu-pieds et traîne toujours avec lui une flûte. Il se prend très au sérieux et affiche un sourire en coin qui lui donne un air trop sûr de lui. **Les serpents sont-ils sa seule spécialité?***

Clovis Choquette (le Magicien)

*Porte un habit foncé à nœud papillon, un chapeau haut de forme, des gants blancs, il a également à la main une baguette de magicien et des cartes à jouer dans sa poche. Il se présente comme un homme élégant, sûr de lui et conscient de sa très grande popularité auprès du public. Il a de grands rêves concernant sa carrière et l'avenir du cirque. **Fait-il disparaître seulement des lapins?***

Roger Frayant (le Dompteur de tigres)

*Habillé style safari : veste et pantalon beige, à multiples poches, chapeau arrondi à large bord. Il ne se sépare jamais de son fouet. Il a un air réfléchi qui laisse croire qu'il est un homme honnête. **Serait-il aussi imprévisible que ses félins?***

Rosalie Jetté (la Clown)

*Porte des vêtements aux couleurs très voyantes : des pantalons larges aux motifs multicolores, une blouse à volants et un extravagant chapeau décoré avec des oiseaux. Elle est toujours maquillée en clown. Cette femme nerveuse perd son sourire dès qu'il est question du directeur du cirque. **Quel est son vrai visage?***

Barbarella Joly (la Femme à barbe)

*Porte une grande jupe foncée, un chemisier à manches longues et à volants dans lequel sa généreuse poitrine est mal dissimulée, ainsi qu'une broche au corsage. Elle a une barbe très fournie. Cette personne d'humeur égale est mal connue de ses partenaires de travail. Elle passe le plus clair de son temps dans sa roulotte. **La solitude serait-elle venue à bout de sa raison?***



Les suspects

Marguerite Labonté (l'Assistante)

Vêtue d'un chandail au décolleté plongeant et d'une jupe moulante. Coiffée avec minutie, elle est beaucoup maquillée, a les ongles vernis et l'œil aguicheur. Femme et assistante du Magicien, elle est également la secrétaire du directeur du cirque. Elle est très coquette et prend grand soin de sa personne. **Sous ses airs de douceur cacherait-elle des instincts meurtriers?**

Émile Laronde (le Jongleur)

Porte des pantalons fripés et une chemise élimée avec lesquels il semble avoir dormi toute la nuit, les cheveux décoiffés et de vieux souliers qu'il glisse dans ses pieds comme des sandales, en écrasant le renfort du talon. Son allure n'inspire pas confiance. Jongleur en déclin, de plus en plus penché sur la bouteille... **Jongle-t-il seulement avec des balles?**

Raymonde Petit (la Femme forte)

Porte des pantalons de flanelle noire, une chemise d'homme aux manches roulées, des bracelets de cuir et manipule sans arrêt de petits appareils de musculation pour les mains. Sa force et sa vigueur la rendent capable de tout, mais que connaît-on d'elle réellement? **Pourrait-elle tuer quelqu'un de ses propres mains?**

Nadia Petrowzky (l'Écuyère)

Porte des pantalons cigarette noirs scintillants, un veston court, cintré, des bottes longues et les cheveux en queue de cheval. Elle a un bandage à l'avant-bras. Femme intrigante, on ne sait rien de son passé. **Aurait-elle pris le mors aux dents?**

Gaston Samson (l'Employé)

Porte un survêtement bleu foncé d'employé d'entretien, a les cheveux lissés, une fine moustache, porte une boucle d'oreille et un gros bracelet de mauvais goût. Très amoureux de l'Écuyère, il veut prendre plus d'importance dans le cirque. **Serait-il prêt à prendre de gros risques?**



Distribution des rôles

Abul Amith _____

(le Charmeur de serpents)

Clovis Choquette _____

(le Magicien)

Roger Frayant _____

(le Dompteur de tigres)

Rosalie Jetté _____

(la Clown)

Barbarella Joly _____

(la Femme à barbe)

Marguerite Labonté _____

(l'Assistante)

Émile Laronde _____

(le Jongleur)

Raymonde Petit _____

(la Femme forte)

Nadia Petrowzky _____

(l'Écuyère)

Gaston Samson _____

(l'Employé)