

Vegas Corruption

Un jeu de rôle de bluff et d'enquête policière



*Par Meroub, sur une idée de Frogeaters
développée par Eng
pour le 2e défi TroisFoisForgé PTGPTB.*

*Sous licence
Creative Commons 3.0 (BY-NC-SA)*

Sommaire

I. Univers du jeu	3
II. Règles du jeu	3
<i>Explication rapide du jeu :</i>	3
<i>Les différents éléments du jeu :</i>	4
Les inspecteurs et leurs talents :.....	4
Les cartes Avantages:.....	6
Les jetons :.....	6
Les Témoins :.....	7
<i>Préparation :</i>	7
<i>La phase de sélection :</i>	10
L'appel :.....	10
La discussion :.....	10
La préparation :.....	10
La sélection :	11
<i>La phase d'enquête :</i>	11
Interrogation :	12
Fouille :.....	12
Visite aux légistes :.....	12
<i>Perquisitions :</i>	12
<i>L'Accusation :</i>	13
<i>Fin de partie :</i>	13
Idée de scénario :	14
<i>Un meurtre à Paris :</i>	14
<i>Ovni soit qui mal y pense :</i>	15

I. Univers du jeu

« Ce qui se passe à Vegas, reste à Vegas. »

Vegas Corruption est un jeu de rôle policier pour 4 à 8 joueurs où chaque joueur va incarner un inspecteur ou le sergent chef du Las Vegas Metropolitan Police Department ou LVMPD, chargés d'enquêter sur des affaires de meurtres à travers toute la ville.

Pendant ces meurtres ont pratiquement tous un rapport soit avec les différentes mafias et gangs de la ville, soit avec un des nombreux congrès ou spectacles se déroulant dans la ville.

Aussi, compte tenu du niveau de corruption de Las Vegas, un des inspecteur va vite se rendre compte qu'il a un lien direct et assez compromettant, avec l'affaire en cours et souhaiterait volontiers que la vérité n'éclate pas au grand jour.

De plus un inspecteur résolvant le crime en démasquant son collègue vendu, qui, pour éviter de tout perdre, coopérera sans condition, sera sans aucun doute auréolé de gloire et obtiendra probablement une promotion.

Pour jouer à Vegas Corruption, il vous faudra un jeu de 54 cartes au jokers différenciables, une vingtaine de jetons quelconques par joueur, du papier, des crayons et des gommes.

II. Règles du jeu

La première règle est la bienséance d'une discussion, les joueurs racontant l'histoire de leur personnage.

Un des joueur est le sergent chef, autrement dit le maître de jeu, les autres joueurs sont les différents inspecteurs travaillant plus ou moins de concert sur l'affaire.

Lorsque deux joueurs ne sont pas d'accord sur le déroulement de la partie, les règles ci-dessous s'appliquent. S'il n'y en a pas sur un sujet, il revient au sergent chef de trancher sur la question.

Explication rapide du jeu :

Vegas corruption se joue en une succession de tours de jeu jusqu'à ce qu'un inspecteur demande la bonne arrestation ou que tous les joueurs se soient trompés. Un tour de jeu se décompose en temps, la phase de sélection et la

II. Règles du jeu

phase d'enquête. Durant la phase de sélection les inspecteurs essaient d'être choisi par le sergent chef pour aller enquêter sur le crime. Et durant la phase d'enquête, les heureux sélectionnés vont faire ce pour quoi ils ont été choisis et aller inspecter les lieux du crime, parler aux témoins ou aller faire un tour à la morgue.

Les différents éléments du jeu :

Les inspecteurs et leurs talents :

- ◆ Les inspecteurs ou inspectrices sont toutes caractérisées par un nom typique à Las Vegas, et par un ou plusieurs talents selon les formations et parcours qu'ils ont reçus avant d'entrer dans la police de Las Vegas. Ils ont tous deux talents simples ou un talent avancé.
- ◆ Certains talents sont permanents, d'autres sont à usage limité, d'autres ont un coût à payer à chaque utilisation.
- ◆ Les talents suivants sont des talents simples :
 - ♣ Caféine d'urgence : *un bon inspecteur se doit d'être toujours apte à se jeter au cœur de l'action.* Regagnez immédiatement votre maximum de 13 jetons. Cinq utilisations par enquête.
 - ♣ « J'ai des contacts, moi. » : *l'inspecteur sait où trouver du soutien quand il se retrouve accoler au mur.* Défausser autant de carte Avantages que vous souhaitez puis piochez-en jusqu'à atteindre votre maximum. Cinq utilisations par enquête.
 - ♣ « Retourne te coucher ! » : *Si un inspecteur voit que un de ses collègues n'est pas en état d'être sélectionné, il le lui fait savoir, bruyamment et devant le chef.* Défaussez une carte Avantage pour empêcher un autre inspecteur de participer au début de la phase de sélection. Ce dernier peut se défendre et annuler cette action à son encontre en défaussant lui aussi une carte Avantages ou trois jetons. Il est possible de répéter ce talent, y compris juste après qu'il se soit fait annuler, tant que l'inspecteur dispose toujours de cartes Avantages.
 - ♣ « Je bosse en solo. » : *tous les inspecteurs n'aiment pas forcément partager le fruit de leur travail.* Durant la phase d'inspection, un inspecteur, que ce soit l'enquêteur ou l'adjoint, peut, en défaussant une carte Avantages et en en donnant une à l'inspecteur suivant,

II. Règles du jeu

rendre directement le joker réponse au sergent chef sans la passer à l'inspecteur suivant. Ce dernier peut cependant, contre la défausse de quatre cartes Avantages (il peut utiliser celle qu'il vient de recevoir), annuler cet effet à son encontre. Une seule utilisation par phase d'inspection.

- ♣ « J'ai fait le MIT. » : *bien que les inspecteurs déclarant ce genre de chose n'aient jamais mis un pied dans la première université scientifique des États-Unis, cela ne les empêche pas d'être doué avec un clavier surtout pour aller fouiller dans les dossiers de leurs collègues.* Durant la phase d'inspection et contre la défausse de deux cartes Avantages et le don à l'enquêteur d'une autre carte Avantages, l'inspecteur pirate peut regarder le joker réponse avant que celui ci ne soit remis au sergent chef. Une seule utilisation par phase d'inspection.
- ♣ Armoire à glace : *que ce soit par un entraînement intensif dans une salle de sport ou par une vie chargée d'action sur le terrain, certains inspecteurs ont une carrure impressionnante et assez effrayante.* Durant la phase d'enquête, si celle-ci est un interrogatoire, vous avez le droit à une question bonus, que vous soyez sélectionné ou pas. Permanent.
- ♣ Œil de lynx : *certains inspecteurs ont pu rejoindre le LVMPD principalement grâce à leur talent pour trouver ce qui sort de l'ordinaire d'un simple coup d'œil.* Durant la phase d'enquête, si celle-ci est une fouille, vous avez le droit à une question bonus, que vous soyez sélectionné ou pas. Permanent.
- ♣ « Alors, Doc ? » : *certains inspecteurs aiment bien discuter avec les médecins légistes pour récupérer plus d'informations.* Durant la phase d'enquête, si celle-ci est une visite à la morgue, vous avez le droit à une question bonus, que vous soyez sélectionné ou pas. Permanent.
- ♠ Les talents suivants sont les talents avancés, ils sont plus puissants mais comptent pour deux talents simples :
 - ♣ Renfort : *quelques inspecteurs du LVMPD ont un don pour débarquer au beau milieu d'une scène de crime alors que leurs collègues sont déjà là.* Si un inspecteur s'est reposé ou est sorti durant la phase de sélection, il peut, contre dix jetons et juste avant que les mains des

II. Règles du jeu

inspecteurs ne soient dévoilées (on doit lui laisser au moins cinq secondes de réflexions), arriver subitement dans la partie. Il reçoit cinq cartes du paquet, peut les échanger librement avec ses cartes Avantages pour composer une main de cinq cartes. Puis il dévoile sa main en premier et la résolution a lieu. Permanent.

- ♣ **Opportuniste** : *il y a de ces inspecteurs qui ont le chic pour toujours se rajouter à l'inspection en cours, même, quand on ne leur a rien demandé.* Durant la phase de sélection, au moment de la sélection, si un inspecteur toujours en lice n'est pas sélectionné, contre la défausse d'une carte Avantages, il devient l'opportuniste, ne pourra pas agir durant la phase d'enquête mais pourra regarder les jokers réponses en dernier après l'enquêteur et l'adjoint. Si il y a plusieurs opportunistes qui se révèlent sur la même phase de sélection, celui qui a la main la plus haute gagne. Permanent.
- ♣ **Sommeil réparateur** : *savoir se reposer pour bien prendre des forces est très important pour un inspecteur sous pression.* Ce talent double les effets du repos pour un inspecteur, donc deux fois plus de jetons et de cartes Avantages récupérés. Permanent.

Les cartes Avantages:

- ♥ En début de partie, chaque inspecteur reçoit trois cartes qu'il regarde et garde secrète.
- ♥ Il s'agit de ses Avantages durant l'enquête.
- ♥ Il pourra en gagner, en dépenser ou en échanger durant la partie en fonctions des occasions et des possibilités.
- ♥ Un inspecteur ne peut, à aucun moment, avoir plus de cinq cartes Avantages dans sa main. Si, suite à un effet de talent, il en reçoit une sixième, il doit immédiatement en défausser une parmi les 6. Il peut très bien la défausser contre des jetons.

Les jetons :

- ♣ Les jetons représentent les ressources et l'énergie qu'a un inspecteur pour mener à bien son enquête. Ils seront utiliser lors de la phase de Sélection, pour les différents talents et pour lancer des perquisitions.
- ♣ Il n'est possible de gagner des jetons que par une perte de carte

II. Règles du jeu

Avantages, un repos, une victoire à la Sélection ou un talent.

- ♣ Chaque inspecteur commence la partie avec 13 jetons, qui est aussi le maximum de jetons possible durant la partie.
- ♣ Si un inspecteur n'a plus son maximum de jetons, il peut à tout moment défausser une carte Avantages en la révélant et gagner autant de jetons que la valeur numéraire de la carte. Les figures valent 11 jetons et l'As, 13 jetons. Cependant, il est toujours impossible de dépasser le maximum de 13 jetons par inspecteur.

Les Témoins :

- ♦ Il sont deux fois plus nombreux que les inspecteurs.
- ♦ Chaque témoin a une histoire, une description avec quelques détails pour pouvoir l'identifier et un rapport avec la victime. Le rapport peut être assez faible, par exemple le concierge de son immeuble ou un de ses voisin qu'elle croisait en sortant de chez elle, comme très personnel, par exemple le ou la conjointe, les enfants, ce collègue avec qui la victime partageait tout.
- ♦ Dans le cadre d'une partie à 3 inspecteurs plus un sergent chef, il y a juste les 6 témoins élémentaires : celui qui connaît le mobile, celui qui connaît l'arme, celui qui connaît le lieu, celui qui connaît qui sont les trois précédents. Le faux témoin et le témoin qui sait identifier le calomniateur.
- ♦ Quand il y a plus de joueurs, les autres témoins sont juste présents pour donner de l'ambiance, comme des informations saugrenues sur l'enquête ou la vie en générale à Las Vegas. Ils peuvent aussi, si les joueurs sont bien perdu, les aiguiller vers un des témoins élémentaires.

Préparation :

- ♣ Chaque joueur prend un crayon et un papier pour prendre des notes.
- ♣ Chaque joueur décrit brièvement son inspecteur ou inspectrice en lui donnant un nom typique de Las Vegas comme John, Mary, Ricardo ou Suzanne, et en lui choisissant deux talents simples ou un talent avancé.
- ♣ Puis le sergent chef expose la situation de base et les résultats de l'enquête préliminaire, qui est mort, où son corps a été retrouvé et quels sont les lieux qu'il fréquentait aux inspecteurs.

II. Règles du jeu

- ♣ Il présente également les témoins qui sont toujours exactement deux fois plus nombreux que les inspecteurs.
- ♣ Ensuite, chaque joueur va annoncer un petit problème de son inspecteur qui doit être différent du problème des autres inspecteurs. Cela peut être de l'alcoolisme, des dettes de jeu, une addiction (qu'il faudra préciser, deux inspecteurs peuvent être des accros, l'un à l'héroïne, l'autre à la cocaïne), un problème de cœur... Les rumeurs circulent plutôt vite dans un commissariat. Il va aussi s'agir du lien qui relie l'inspecteur vendu avec la victime.
- ♣ Les inspecteurs donnent chacun, en l'énonçant à haute voix, une première piste pour son enquête au sergent chef. Cette piste indique à la fois l'arme utilisée et le lieu précis où le meurtre s'est déroulé.
- ♣ L'arme doit être « banale » dans le cadre de l'enquête, un katana se justifie si la victime a une addiction aux jeux et fréquente régulièrement un casino tenu par des mafieux asiatiques. Voici différents exemples d'armes assez commune n'importe où à Las Vegas : couteau, machette, revolver, fusil à pompe, poison, plus d'autres armes de fortune comme une batte de base-ball, une queue de billard ou une brique. Le sergent chef propose aussi des armes de sorte à ce qu'il y ait sept armes différentes.
- ♣ Pour le lieu, un peu plus d'imagination est permise mais il faut quand même rester logique compte tenu de l'enquête. Parmi les lieux les plus classiques pour commettre un meurtre à Las Vegas, il y a : une chambre d'hôtel, une ruelle, les différentes pièces d'un appartement ou d'une maison, une caravane dans le désert... Ici encore le sergent chef propose des lieux de sorte à ce qu'il y ait sept lieux différents.
- ♣ Le sergent chef choisit secrètement parmi tous ces éléments, et même au hasard s'il le désire, quel est le mobile du meurtre en le liant avec un des différents problèmes énoncés par les inspecteurs, quelle est l'arme du crime et où s'est déroulé le meurtre.
- ♣ Le sergent chef choisit ensuite secrètement six témoins parmi tous ceux existants, le premier connaîtra la raison pour laquelle la victime est morte c'est à dire le lien qui l'unit à l'inspecteur corrompu, le deuxième saura comment la victime est morte et donc l'arme du crime, le troisième connaîtra le lieu exact où le meurtre a eu lieu. Le quatrième connaîtra l'identité des témoins précédents. Le cinquième est un faux

II. Règles du jeu

témoin qui enverra les inspecteurs sur des fausses pistes et le sixième saura est le faux témoin.

- ♣ Ensuite, le sergent chef écarte les deux jokers du jeu et les garde à coté de lui, puis il distribue trois cartes Avantages à chaque inspecteur ainsi que 13 jetons.
- ♣ Le sergent chef montre à tous les inspecteurs quel est le joker « OUI » et quel est le joker « NON »
- ♣ Enfin, le sergent chef choisit au hasard ou non qui sera le premier inspecteur référent.
- ♣ La partie peut commencer par la première phase d'enquête.



II. Règles du jeu

La phase de sélection :

Il s'agit de la phase durant laquelle les inspecteurs vont démontrer leurs talents pour bluffer et pour déceler le mensonge parmi les autres. Durant cette phase, la parole se transmet à son voisin de droite. La phase se divise en 4 étapes.

L'appel :

Durant cette étape, chaque inspecteur, en commençant par l'inspecteur référent, peut, soit « checker » au poste du LVMPD en payant un jeton pour dire qu'il souhaite participer à la sélection, soit aller se reposer tranquillement chez lui ou dans un bar, auquel cas il gagne 3 jetons et une carte Avantages. Ce choix est unique et définitif pour la phase.

La discussion :

Pendant cette étape, tous les inspecteurs ayant « checké » vont recevoir 2 cartes qu'ils posent devant lui face visible. Puis chaque inspecteur, en commençant par l'inspecteur référent, a le choix entre :

- ◆ Méditer ses nouvelles informations, auquel cas il récupère ses deux cartes comme carte Avantages et quitte la phase de sélection.
- ◆ Attendre des informations supplémentaires.
- ◆ Se dépenser pour l'enquête. Dans ce cas, l'inspecteur paye jusqu'à 6 jetons (il ne faut quand même pas faire un burn-out) pour montrer qu'il est prêt à se donner sur cette enquête. Les autres inspecteurs peuvent alors, chacun leur tour, soit méditer, soit se dépenser d'autant, soit se dépenser de plus toujours dans la limite des 6 jetons.

Quand tous les inspecteurs sont en train de méditer ou d'attendre, on passe à l'étape de préparation.

La préparation :

Durant cette étape, tous les inspecteurs attendant des informations reçoivent 3 cartes face cachée qu'ils regardent. Ils peuvent alors librement échanger une ou plusieurs de ces cartes avec leurs cartes Avantages du moment qu'à la fin il y a bien 3 cartes posées face cachée à côté des 2 cartes face visible.

II. Règles du jeu

La sélection :

Chaque inspecteur dévoile sa main en commençant par l'inspecteur référent. Puis les différentes mains sont comparées, celui qui a la main la plus élevée devient l'enquêteur et celui avec la main la plus faible devient l'adjoint.

Nom de la main	Détails de la main
Royal Flush	As, Roi, Reine, Valet, 10 de la même couleur.
Straight flush	5 cartes à la suite de la même couleur.
Four of a kind	4 cartes de même valeur.
Full house	Un Three of a kind plus une Pair.
Flush	5 cartes de même couleur.
Straight	5 cartes à la suite.
Three of a kind	3 cartes de même valeur
Two pair	2 Pairs
Pair	2 cartes identiques
High Card	Les cartes triées par valeur puis par couleur.

Les différents mains possibles, de la plus forte à la plus faible

En cas d'égalité, la force des couleurs est, de la plus forte à la plus faible : ♠ - ♥ - ♦ - ♣.

Enfin l'enquêteur reçoit 4 jetons et l'adjoint en reçoit 2.

La phase d'enquête :

Durant cette phase, l'enquêteur choisit quel type d'enquête il souhaite réaliser. Il peut, au choix :

- ♣ Interroger un témoin.
- ♣ Fouiller un lieu.
- ♣ Rendre visite aux légistes.

Chaque fois qu'un inspecteur pourra poser une question, celle-ci devra être une question fermée, c'est à dire dont la réponse est oui ou non.

Si, grâce à un talent, un inspecteur peut poser une question alors qu'il n'est pas sélectionné, il la pose avant celles de l'enquêteur.

II. Règles du jeu

Interrogation :

L'Enquêteur choisit d'abord un témoin qui se fait convoquer au poste du LVMPD. L'enquêteur peut ensuite poser jusqu'à cinq questions puis l'adjoint peut en poser deux.

Après chaque question posée, le sergent chef dit clairement « Je ne sais pas » si le témoin ne connaît pas la réponse ou donne un des deux jokers réponses à celui qui a posé la question, ce dernier passe ensuite la carte à son collègue qui la rend au sergent chef.

Fouille :

Les inspecteurs fouillent un lieu choisi par l'enquêteur et ils décrivent ce qu'ils y font. L'enquêteur a le droit à trois questions, l'adjoint, lui, n'a le droit qu'à une question.

Pendant cette fouille, les inspecteur peuvent aussi bien chercher des indices pour savoir si c'est ici que la victime a été tuée, comme des traces de sang, que des preuves qui indiqueraient un mobile pour le meurtre. Par exemple, de la drogue ou des factures impayés peuvent vite devenir un mobile de meurtre à Las Vegas.

Visite aux légistes :

Les inspecteurs font un petit tour à la morgue du LVMPD et demandent à lire le rapport des médecins légistes. L'enquêteur peut poser deux questions, l'adjoint ne peut en poser aucune.

Une fois encore, les questions vont principalement servir à déterminer l'arme du crime mais il est aussi possible de chercher d'autres indices comme des traces de drogues ou d'alcool pour trouver un mobile, ainsi que des fibres de moquette ou du sable venant du désert qui pourraient provenir du lieu du meurtre.

Perquisitions :

Un inspecteur peut, après la phase d'enquête et même s'il n'a pas été sélectionné, demander une perquisition autour d'un élément bien précis de l'enquête, l'inspecteur la demandant note secrètement sur un morceau de papier l'élément exact de l'enquête, donc un seul mobile ou une seule arme ou un seul lieu. Grâce à cette perquisition, l'inspecteur va savoir si oui ou non cet élément de l'enquête est lié au meurtre. Cette perquisition demande 7 jetons

II. Règles du jeu

et une carte Avantages.

Le sergent chef envoie donc une équipe enquêter sur cet élément précis et récupère la réponse qu'il donne sous la forme d'un joker réponse à l'inspecteur.

L'Arrestation :

Un inspecteur peut demander une arrestation envers un de ses collègues à n'importe quel moment de la partie. Le sergent chef enregistre par écrit l'ordre d'arrestation qui doit comporter le mobile qui lie son collègue et la victime, l'arme du crime et le lieu où la victime a été tuée :

- ◆ Si ce sont effectivement les bons éléments, dans le cas où ce n'est pas l'inspecteur corrompu, ce dernier se fait arrêté en grande pompe par son collègue qui récupère toute la gloire et est promu adjoint du sergent chef. Dans le cas où c'est l'inspecteur corrompu qui a trouvé, il résout le meurtre en s'extrayant lui-même du dossier et récupère gloire, honneurs et promotion même s'il était de mèche avec le ou les meurtriers.
- ◆ Sinon, l'inspecteur est tourné en ridicule par ses collègues, sévèrement réprimandé par ses supérieurs et se retrouve rétrogradé au rang d'agent simple, il ne peut plus être sélectionné ou enquêter.

Fin de partie :

Dans le cas où il ne reste plus qu'un inspecteur qui ne s'est pas fait rétrogradé, si celui-ci est l'inspecteur corrompu, il gagne instantanément la partie, personne n'ayant réussi à le démasquer. Sinon, le dernier inspecteur peut aller interroger un dernier témoin, fouiller un dernier lieu et rendre une dernière visite aux légistes, le tout dans l'ordre qu'il veut. Il peut ensuite effectuer une et une seule perquisition et enfin tenter une Arrestation.

III. Conseils et notes :

III. Conseils et notes :

D'abord les deux principaux éléments de Las Vegas pour créer un scénario :

- ♣ Las Vegas a environ 1000 casinos, cela fait suffisamment de lieux différents pour inventer l'ambiance de votre choix.
- ♣ Las Vegas a aussi plus de 100 000 chambres d'hôtel, il y a donc toujours une convention ou un congrès sur le thème de votre choix.

Ensuite quelques informations utiles (et pas parfaitement exact, mais c'est vous le meneur, libre à vous de les interpréter) sur Las Vegas :

- ♣ Las Vegas est une ville chaude entourée d'un grand désert, le lieu parfait pour commettre un meurtre.
- ♣ Les lois régissant les armes à Las Vegas peuvent se résumer à : « Tant que ton pistolet est visible, tu as le droit de le porter où tu veux. » et « Si ton arme a un silencieux, peut percer du métal ou est un fusil à pompe, c'est la prison. ». Autant dire que tout le monde est armé et que un échange de coup de feu peut vite dégénérer.
- ♣ Tout est possible à Las Vegas, on peut se marier en claquant des doigts, refaire sa vie chaque jour et même trouver des éléments radioactifs en cherchant un peu.

Idée de scénario :

Idée de scénario :

Voici quelques bases de scénarios pour mener Vegas Corruption, le premier est un scénario classique, le second reste dans l'imaginaire collectif de Las Vegas, le troisième est beaucoup moins sérieux.

Un jeton de trop :

Prologue :

Au beau milieu du mois de juillet, par une chaude soirée, est découvert derrière un bar le corps d'un homme, Nicolas Redheart plus connu sous le nom de Nicolas « Golden Hand » l'un des meilleurs joueurs de poker de la ville. Vengeance personnelle d'un concurrent, bagarre qui tourne mal, à moins que le hasard ne lui ait joué un tour fatal. Inspectrices, inspecteurs, vous avez 72 heures pour me trouver une piste solide.

Idées de témoins :

Parmi les témoins clés, il y a sa copine et actrice, Megan White-Turner, ses deux principaux rivaux, pas forcément ennemi, Jack « Crystal Mirror » Blackspade et Luke « Fatal Ace » Greentable, il y a aussi le gérant du casino dans lequel allait Nicolas, un certain Thomas Winchen.

Le dernier secret :

Prologue :

En cette fin d'année, se produit à Las Vegas, sur une des scènes les plus importantes de la ville, la célèbre magicienne masqué « The Splendid Shadow » avec son magnifique numéro de l'ombre rebelle. Cependant, hier soir, elle a été retrouvée dans son costume de scène devant son hôtel. Pourquoi, comment et où a t-elle été assassiné, inspecteurs et inspectrices, bon courage à vous.

Idées de témoins et d'armes :

Pour les témoins, on pensera tout de suite à son assistant présent avec elle sur scène, aux différents membres de son équipe que ce soit son agent, son

Idée de scénario :

conseiller en communication ou sa maquilleuse. Il y a aussi le gérant de la scène sur laquelle été produit le spectacle et la propriétaire de l'hôtel. Il peut aussi y avoir ce vieux magicien rival ou ce fan un peu lubrique.

Au niveau des armes, en plus des classiques, on peut aller dans le domaine des armes « magiques », un couteau à lame projetable, un pistolet qui tire à l'envers ou même un gant qui enflamme des boulettes de papier pour faire des boules de feu (Note de l'auteur : ce spectacle existe bel et bien à Las Vegas et est assez impressionnant à regarder.)

Ovni soit qui mal y pense :

Prologue :

Drame dans la société scientifique ! Le très connu professeur français Sébatien Delétoile avait invité toute la communauté scientifique dans la plus grande salle de congrès de Las Vegas pour la plus grande révélation scientifique du 21ème siècle : les extra-terrestres ne sont pas un mythe. Ce bon professeur avait en effet rassemblé de nombreuses preuves de leur existence et se devait de partager cela avec ses collègues et amis les plus fidèles. Seulement, quelqu'un dans l'assistance ne l'entendait pas de cette oreille. Et c'est d'ailleurs l'oreille du professeur qu'on retrouva au milieu du hall d'accueil, avec le reste du corps. Mais qui a bien pu empêcher ce si bon professeur de vendre la mèche du plus beau secret de ce siècle ? Et plus important encore, pourquoi ?

Idées de témoins et d'armes :

Pour les témoins, nous aurons sa femme Clara Lienne et son confrère, ami et témoin de mariage Edgard Laxy. Il y a aussi plusieurs membres de la communauté scientifique venant de plusieurs endroits autour du globe et ils ne n'ont pas forcément tous les pieds sur Terre.

Pour les armes, n'importe quel prototype bizarre amené par un des scientifiques fonctionne, du lance plasma qui fait sauter les plombs de tout le quartier au drone bidouillé pour émettre des ultra-sons mortels.