Cluedo – La Casa de Karen :

# Synopsis :

Le Professeur a monté une nouvelle équipe et s’est réfugié dans le Séminaire de Walbourg pour préparer son nouveau coup. Cependant plusieurs informations concordent à propos d’une taupe à la solde des Lafacademy, qui aurait infiltré l’équipe pour capturer le Professeur… Il aurait prévu de passer à l’action de soir à 22h… Votre mission : démasquer la taupe, découvrir son mode d’action et retrouver le professeur pour le mettre à l’abri avant le traitre…

# Personnages :

* Le Professeur :

Cerveau de l’opération, il se cache dans une pièce d’où il coordonne tous les membres de son équipe pour préparer leur prochain coup. Son équipe a cependant été infiltrée par un membre des stages Lafacademy qui souhaitent lui mettre le grappin dessus. Redoutable stratège il a toujours deux tours d’avance sur ses adversaires et s’adapte avec une virtuosité implacable à tous les contre-temps qui pourraient contrarier ses plans.

* Madrid :

Personnage clinquant et « m’as-tu-vu » qui aime se croire important et faire le malin. Il n’est pas d’une intelligence foudroyante même s’il se croit extrêmement futé. Il est le leader auto-proclamé du commando, puisqu’il estime que les nombreux casses qu’il a effectués et dont certains remontent à près de 50 ans sont des arguments en sa faveur… Il a connu quelques succès récemment mais a tendance à trop vivre sur son passé… Il a un problème certain avec l’autorité et n’accepte pas facilement lorsque quelqu’un remet en cause la sienne…

* Paris :

Capable du meilleur comme du pire, c’est dans le pire que Paris est le meilleur à ce qu’on dit… Personnage atypique capable des fulgurances les plus incroyables et dignes du Professeur, mais également des cagades monumentales qui mettent en péril les plans de ce dernier… Mi-adoré, mi-détesté, Paris fait cependant aveuglément confiance en lui et en ses coéquipiers, même si cela a tendance à lui jouer des tours… Il est le dernier arrivé dans la bande et sa loyauté n’a pas encore été éprouvée par les situations de tension qu’impliquent un braquage de l’ampleur voulue par le professeur…

* Turin :

Dame relativement âgée, sorte de Cougar, Turin dispose d’une expérience et d’un pragmatisme froid qui en fait un membre très important pour le commando. Elle n’est ni belle, ni laide, ni trop vieille, ni trop jeune, elle n’a pas un rôle de premier plan mais elle est toujours là, solide comme un roc et inébranlable… Le Professeur et ses coéquipiers savent qu’ils peuvent compter sur elle pour garder les pieds sur terre en toute circonstance. Elle est cependant la plus distante avec les autres membres du commando, sans que l’on sache si cela est dû à sa grande expérience ou à autre chose qu’elle garde pour elle, on sait juste qu’elle envisage bientôt de prendre sa retraite…

* Manchester :

Petit prodige recruté par le professeur, il a fait ses preuves dans quelques affaires éclatantes au cours des dernières années. Il s’appuie principalement sur les nouvelles technologies, c’est probablement le plus intelligent du gang après le Professeur mais il lui manque un soupçon d’adaptation pour s’adapter lorsqu’il rencontre un adversaire plus fort physiquement dont les compétences le mettent en difficulté. Brillant il a tendance à s’émanciper des consignes du Professeur et des plans savamment orchestrées par celui-ci, considérant qu’il est suffisamment intelligent pour tenir la barre un jour…

* Amsterdam :

Petite-fille d’un illustre braqueur, Amsterdam s’est révélée l’an passée comme la digne héritière de son aïeul. Très offensive et explosive, elle est capable de dynamiter n’importe quel coffre avec une habileté et un panache inégalé. Comme tous les jeunes, elle manque cependant d’expérience, ce qui l’amène parfois à se compliquer la vie où à se tromper dans ses choix, ne s’en rendant compte qu’une fois dos au mur… Elle ne parle jamais d’elle et personne ne sait jamais ce qu’elle pense ou ce qu’elle a derrière la tête…

* Glasgow :

Véritable cheville ouvrière de l’équipe, elle est toujours la première à aller au charbon. Elle n’hésite pas à se porter volontaire, et ne lâche jamais le morceau. Son « Fighting Spirit » inspire bien souvent l’équipe ainsi que son infatigable énergie. Elle admet d’elle-même qu’elle n’a pas l’intelligence du Professeur, l’expérience de Turin ou la Finesse de Manchester mais elle mènera toutes les missions et tâches qu’on lui confie sans aucun étant d’âme pour que l’équipe atteigne son but. Elle est d’une loyauté sans faille mais est capable de se transformer en monstre assoiffée de revanche si jamais elle se sent trahie…

* Munich :

Munich est l’archétype même de la rigueur germanique : simple, droit, efficace. Il ne prend pas d’initiative mais est d’une implacable efficacité quand on lui donne une mission. Il n’est pas particulièrement malin mais compense par une forme physique incroyable. Il aime beaucoup les armes à feu et peut tirer de n’importe où même s’il ne sort jamais son arme sans raisons. Il n’hésite pas à se retourner contre ses anciens alliés si jamais il estime qu’ils menacent le plan ou risquent de le mettre personnellement en danger…

# Objectifs des stagiaires :

* Identifier la taupe infiltrée par Lafacademy pour arrêter le Professeur
* Identifier son mobile et le mode d’action qu’il a prévu pour s’en prendre au Professeur (objectif bonus)
* Identifier la salle où se cache le professeur
* Trouver le professeur pour le prévenir de ce qui l’attends

# Organisation

* Chaque membre du gang est habillé de manière distinctive d’une association d’un maillot de sa ville et d’un masque (en papier) d’un joueur ou du coach de l’équipe :
* Madrid : Maillot du Réal et masque de Sergio Ramos
* Paris : Maillot du PSG et masque de Mbappé
* Turin : Maillot de la Juve et masque de Buffon
* Manchester : Maillot de City et masque de Guardiola
* Amsterdam : Maillot de l’Ajax et masque de Ziyech
* Glasgow : Maillot du Celtic et masque de Scott Brown
* Munich : Maillot du Bayern et masque de Lewandowski
* Le Professeur est habillé d’un T-shirt du Specht très reconnaissable et disponible en double (explication a la fin) et dispose d’un accessoire lui aussi très reconnaissable et disponible en deux fois.
* Chaque membre est placé dans un endroit spécifique ou a un trajet précis à effectuer tout au long de la soirée :
* Madrid : Se trouve sur un banc à côté de l’accueil, en train de faire le beau
* Paris : Se trouve près de la statue devant le réfectoire en train de compter de l’argent (*pourquoi pas le faire trier les billets du casino ?*)
* Turin : Se trouve sur la plateforme, à côté de la salle anim’
* Manchester : Se trouve devant la salle Vidéo
* Amsterdam : Se trouve entre le D et le G
* Glasgow : Fait tout le tour du séminaire en passant toujours par le même endroit (accueil, salle anim’, réfectoire, D&G, etc…)
* Munich : Se trouve au local matériel, avec quelques ballons

# Déroulement :

* Le principe est que les différents groupes doivent remplir les trois objectifs pour remporter la partie, dans un premier temps ils devront interroger les membres du gang pour identifier le traitre, ses motivations et son mode d’action.

Ils devront ensuite / en même temps trouver où se cache le Professeur, au moyen de morceaux d’énigmes données par chaque membre du gang.

* Une fois ceci fait, ils doivent se rendre dans la pièce du Professeur et le prévenir de ce qui l’attend pour le mettre à l’abri
* Les groupes devront donc retrouver chaque membre de l’équipe pour les interroger séparément et faire le tri dans ce qu’ils disent ou ne disent pas et ce qu’ils savent des autres pour déterminer qui est le traitre et comment il compte passer à l’action.
* A l’issue de l’interrogatoire, le membre du gang propose une énigme ou un défi au groupe afin de leur donner une partie de la solution pour trouver la salle du Professeur
* Chaque membre de l’équipe disposera de l’intégralité de « l’énigme de la salle », et en donnera une partie à chaque groupe qui vient le voir en fonction de l’avancement du groupe.
L’intérêt est que quoi qu’il arrive, tous les groupes aient les mêmes éléments le plus longtemps possible (tout le monde commencera avec la même partie de l’énigme, puis tout le monde remplira la suite de la même manière, peu importe l’ordre dans lequel ils iront voir les anims’ => donc peu importe le sens dans lequel ils feront les membres du gang
Chaque membre de l’équipe aura aussi la clef de décryptage de l’énigme, et le dernier anim’ chez qui le groupe viendra ne donne pas d’indice, mais donne la clef de cryptage pour qu’ils trouvent la cachette du professeur
* On a donc 6 indices donnés par les 6 premiers anims’ trouvés, et la clef donnée par le 7ème et dernier anim’ trouvé
Les anims peuvent donc vérifier où en sont le groupe qui arrivent et donnent la suite de chiffres suivantes
* Chaque membre du gang devra évidemment être à fond dans son personnage pour être crédible et ne pas forcer les groupes à repasser les voir pour avoir des précisions, il faut également être suffisamment convainquant pour mener habilement les soupçons sur différents membres du gang et ne pas dévoiler trop tôt le véritable coupable
* Chaque membre du gang devra donc mémoriser des infos sur les autres membres du gang, et si possible à chaque fois des infos différentes (mais concordantes) sur les autres

# Interrogatoires :

* Infos sur les membres du groupe données par chacun des autres :

ATTENTION : il n’est pas nécessaire de donner les infos telles quelles à tous les groupes, il faut les glisser d’une manière subtile pour que chaque groupe se fasse sa propre idée mais qu’ils arrivent tous à la même conclusion (je sais les cerveaux fragiles qu’on a dans la team risquent de ne pas comprendre, donc Léa et Maud, il faudra mettre du monde intelligent dans ces rôles… Donc pas Clément par exemple)

* Madrid :
* Respecte le Professeur mais pense qu’il fait des mauvais choix, et n’aime pas que son avis ne soit pas suivi
* Pense que le traitre peut être n’importe qui sauf lui
* Paris est trop ambitieux, il se prend pour ce qu’il n’est pas est fait exprès de rater des choses pour faire rater le casse, comme si ça l’arrangeait
* Turin est trop vieille, elle fait genre elle est calme et réfléchie, mais elle ne fait jamais rien d’inattendu, elle se couvre tout le temps au cas où ça tourne mal, comme si elle préparait quelque chose
* Manchester est trop jeune, trop obnubilé par les nouvelles méthodes, il fait le beau et se croit trop intelligent, il pourrait profiter de la situation pour tenter de tirer la couverture à lui
* Amsterdam ne réfléchie pas assez, elle est toujours la tête dans le guidon dans ses idées, ne réfléchit pas, et ne change pas de stratégie, comme si elle savait déjà où elle veut aller…
* Munich est dangereux, il connait les armes et m’a donné plein de conseil utile dessus, on voit qu’il aime la violence, il pourrait chercher à nous éliminer
* Glasgow est idiote, et c’est souvent les idiots qui tentent des coups idiots contre les gens beaucoup plus intelligents qu’eux, les gens comme moi…
* Il oriente les soupçons sur tout le monde sauf lui, mais il a demandé des conseils sur les armes à Munich… A bon entendeur…
* Turin :
* Considère le Professeur comme un génie créatif, capable de se sortir et de les sortir de n’importe quelle situation, elle n’en parle pas mais elle est honorée de faire partie de son équipe, ne se lie pas beaucoup avec les autres : elle aime écouter, pas trop parler
* N’aime pas beaucoup Paris, parce qu’il est trop explosif et volatil, et qu’il a tendance à faire de grosses bêtises, mais il est encore jeune
* Pense que Madrid est un has-been il a fait ses plus gros coups il y a des dizaines d’années et vis sur sa réputation depuis, il a profité de concours de circonstances pour se refaire dans les dernières années
* Manchester un bon petit jeune, qui a des idées novatrices, il manque de mordant parfois mais il représente l’avenir de la profession, s’il ne brule pas les étapes
* Amsterdam a un lourd passif, puisque son grand père était très connu dans le milieu, mais elle a tendance à en faire trop pour tenir la comparaison
* Munich est rigide et droit, il s’en tient à ce qu’on lui demande de faire et ne laisse rien se mettre en travers de sa route, elle le respecte mais elle trouve qu’il a tendance à trop utiliser la force brute
* Glasgow est la femme à tout faire, elle la trouve dévouée à l’équipe mais l’expérience lui a appris que ce genre de personne peut tourner très mal si jamais elle « tourne »
* Paris :
* A une grande confiance en lui et même s’il garde ses airs bravaches devant les autres, il est très impressionné par le professeur et les autres membres du gang, il aimerait bien avoir la même réputation que certains
* Turin l’intimide, elle a la classe, et une prestance importante, il en a un peu peur même parce qu’il ne sait jamais ce qu’elle pense
* Il aimerait ressembler à Madrid, peut importe qu’il soit vieux, il a un palmarès qui en jette, et il ne recule devant rien pour arriver à ses fins
* Il s’entends bien avec Manchester, qui est un des plus jeunes aussi, mais il a du mal à le comprendre et se cache parfois un peu de lui, comme s’il ne voulait pas lui montrer ce qu’il fait
* Amsterdam, il la trouve sexy et intéressante, même si elle le repousse sans arrêt, il pense que soit elle le kiffe en secret, soit elle projette de l’éliminer, mais connaissant son charme, il penche pour la première solution
* Munich le fait flipper, le gars aime les flingues, et est beaucoup trop vindicatif à son gout… Le genre de type qui serait prêt à te couper la jambe si ton orteil te ralenti…
* Glasgow est la plus sympa, elle se met en 4 pour tout le monde et on peut lui demande tout ce qu’on veut, elle le fera
* Manchester :
* Essaye de faire illusion devant le Professeur mais il se sent bien inférieur a lui, il espère apprendre à son contact et un jour monter sa propre équipe
* N’aime pas beaucoup Madrid qui est dédaigneux avec lui, le rabaisse souvent et remets en cause le Professeur, il a l’impression qu’il cherche juste à diviser l’équipe
* N’a pas d’avis sur Turin, les vieilles ce n’est pas son truc, mais elle gère bien ses tâches
* Aime bien Paris mais le trouve un peu trop envahissant par moment, du coup il essaye de mettre un peu de distance entre eux pour ne pas l’entendre jacasser toute la journée
* Amsterdam est un peu comme lui mais elle ne parle quasiment jamais donc il ne sait pas quoi en penser
* Munich est un ancien ami à lui, mais la dernière fois qu’ils ont travaillé ensemble ça ne s’est pas super bien passé, même s’ils ont réussi leur coup c’était bizarre, il le trouve bizarre, ils sont trop différents pour vraiment bien s’entendre
* Glasgow est une fille géniale, même si un peu trop « Krutbur » pour elle, elle manque de finesse et se repose sur les méthodes à l’ancienne, elle ne sait même pas ce que c’est un connecteur triphasé à connexion auxiliaire
* Amsterdam :
* Respecte le Professeur, mais a du mal à bosser en équipe
* N’aime pas Madrid parce qu’il ramène toujours tout à lui et veut faire le chef et donner des leçons a tout
* Aime bien Turin pour la sérénité qu’elle inspire
* A des sentiments mitigés sur Paris qui l’ouvre toujours et est capable d’exploits incroyables mais aussi de grosses erreurs
* Trouve Manchester très compétent et le vois comme un concurrent dans les années à venir
* Munich est trop rigoureux et ça l’énerve parce que lui ne prends pas de risque mais ne fait jamais d’erreurs contrairement à elle
* Glasgow est le véritable leader de l’équipe pour elle, parce qu’elle est la plus polyvalente, même si elle ne se prend jamais la tête et suis les ordres et se sacrifierait sans hésiter pour son équipe, ça se voit dans ses yeux
* Munich :
* Le Professeur l’inspire, il aimerait bien lui ressembler avec sa ruse et son intelligence, alors que lui il considère que le plus simple pour aller du point A au point B, c’est la ligne droite, le Professeur il crée un point C et il passe par là, ça l’impressionne, il aimerait bien savoir le faire.

Il se sent aussi un peu seul, parce que tout personne ne semble vouloir être ami avec lui, mais c’est peut-être son caractère qui repousse les gens

* Il n’a rien contre Madrid, c’est un des seuls qui s’est véritablement intéressé à lui, Madrid lui a demandé plein d’infos sur les armes à feu qu’il garde, il était content de pouvoir partager un peu avec quelqu’un
* Turin est une ancienne connaissance, ils ont un peu bossé ensemble par le passé mais c’est resté au stade très formel, pas plus de rapports que ça. Il a confiance en elle, c’est quelqu’un de fiable
* Paris le fait rire, même s’il faut parfois rattraper ses erreurs, c’est un bon gamin, s’il arrivait à se calmer, il pourrait être un braqueur incroyable
* Manchester est impressionnant, il sera peut-être le meilleur atout de l’équipe mais il se complique parfois trop la vie, et contrairement au Professeur, il n’arrive pas à tout prévoir pour le moment
* Amsterdam a du potentiel mais va toujours tout droit sans avoir la force de passer au travers des murs qu’elle rencontre, elle lui rappelle sa propre jeunesse
* Glasgow est bien plus utile à l’équipe que ce qu’on pourrait le croire, elle multiplie les compétences de chacun au lieu de juste s’additionner aux autres…

# Enigme de la salle :

* Chaque membre de l’équipe avant de donner leur partie du code donne un petit défi à l’équipe qui vient le voir, si possible en fonction de leur description :
* Madrid : Quizz Football (à adapter en fonction du groupe)
* Paris : Défi technique : balle dans une poubelle/un seau
* Turin : Enigme lambda (à adapter en fonction du groupe)
* Manchester : Défi « jeu vidéo » / nouvelle technologie (Casque de Réalité Virtuelle ???)
* Amsterdam : Défi de jonglage (à adapter en fonction du groupe)
* Glasgow : Les faire ramasser des déchets (en plus c’est utile) ou faire différentes tâches de nettoyage/rangement => du coup Glasgow peut même être un tourne-poubelle
* Munich : Défi au nerf, dégommer des bouteilles, ou tirer au centre de la cible, etc…

Solution de l’énigme :

SALLE DE CLASSE DU BATIMENT D

* 29 lettres, 6 premiers anim’ donnent 4 lettres, et le dernier la clef du code
* En code, l’énigme à trouver donne :

12##3 43 ←#2113 45 62±7839± 4

* Clé de chiffrage:

S=1 A=2 L=# E=3 D=4 C=←
U=5 B=6 T=± I=7 M=8 N=9

Une fois que le groupe a l’intégralité du message crypté, il se retrouve envoyé vers une salle de classe (comme dans la série) QUI EN FAIT N’EST PAS LA SALLE DU PROFESSEUR, mais où ils vont trouver les indices nécessaires à retrouver la véritable salle de celui-ci.
Il y aura des tas de choses dans la pièce, avec des plans, des photos, des armes, des accessoires, etc…

* Sur le tableau de la classe, un poème est écrit, et chaque premières syllabe de chaque vers forme en fait une phrase qui indique où est le professeur :

L’Antre du professeur est en bas du G

L’ange s’est envolé
Tremblant sous le vent
Duel de volonté

Proue en avant

Festivités arrêtées

Seuroise ou provençale

Est-elle simplement

En attente du délice

Bas instincts éveillés

Dure réalité accusatrice

G…

* L’antre du Professeur :

L’antre du Professeur se trouve tout en bas de l’escalier du G (à côté du local eau)

Dans l’antre du professeur, on trouve un ordinateur, un talkie-walkie et plusieurs documents/accessoires (caméra, téléphone, etc…).

CEPENDANT là encore, le Professeur ne s’y trouve pas, et on trouve sur la table les deux ou trois derniers indices qui mènent jusqu’à lui :

* Une photo du damier
* Un T-shirt des stages repérable sur un cintre (identique à celui que porte le professeur)
* Un accessoire repérable (identique à celui que porte le professeur)
* Solution :

Le traitre était Madrid (faut dire que Ramos c’est un spécialiste du coup en traitre), qui a trahit parce qu’il n’admettait pas que le Professeur était le chef, sa personnalité narcissique le poussant à vouloir être le chef (ça rend con l’égo, hein ?), il comptait utiliser les armes de Munich pour abattre le Professeur.

EN fait le Professeur était depuis le début avec le Maitre du Jeu sur le Damier (c’est l’assistant du Maitre du Jeu, voire même le Maitre du jeu lui-même), pourquoi pas

# Accessoires :

* 1 Salle de classe avec un tableau
* 1 chaise
* 1 table
* 1 ordi
* Talkie-walkie
* Caméra
* Pistolet
* Fusil de Précision
* Dictaphone
* Fausse radio
* 2 accessoires insolites identiques
* 2 T-shirt des stages rigoureusement identiques et facilement reconnaissables
* Maillots des 7 équipes concernées
* Eventuellement des combinaisons « La casa de Papel » que l’on ne porterait ouverte pour laisser apparaitre le maillot de l’équipe concernée
* Masques en papier de chaque membre du gang (il suffit d’imprimer une photo du visage de la personne, de faire deux trous pour les yeux et de mettre une corde ou un élastique pour le tenir)
* Petit matériel pour les défis des membres du gang (ballons, coupelles, nerfs, seaux, etc…
* Photocopies de plans de toute sorte, y compris du séminaire pour la salle de classe et l’antre du professeur
* Divers objets pour donner un peu de vie à la salle de classe et à l’antre du professeur

# Quelques précisions :

* Il s’agit d’une proposition, pas d’une animation prête à l’emploi,
* N’aillant pas eu accès à la dernière édition du Cluedo du Specht (merci à Maud), je n’ai pas pu jauger de la difficulté du scénario, moi ça me parait enfantin mais est-ce que ça le sera pour les stagiaires ?
* Au départ j’étais parti sur une intrigue beaucoup plus élaborée (niveau suspects, mobiles et indices), mais je me suis souvenu que l’animation dure 2h max et que ça risque d’être compliqué… Du coup j’ai réduit les différentes intrigues que j’avais prévu
* Si vous avez des suggestions, ou des propositions, n’hésitez pas
* SI je gagne, bah je serais content
* Si je perds, je serais content aussi parce que ça veut dire qu’on aura des quarts, demies et finales de haut niveau avec Val dans la course