

Mission 3 – classe de Monthey

- Bon, qu'est-ce qu'on fait maintenant ? soupire Léo.
- Viens, on va essayer de regarder qui est dans cette maison...

Tout discrètement ils se faufilent le long de la maison jusqu'à une fenêtre. Pour mieux observer ils grimpent sur une poubelle... et là, ils s'aperçoivent que le russe est seul au salon en train de parler au téléphone. A son expression, on le devine contrarié.

- Viens, on y retourne. En insistant un peu, il nous ouvrira peut-être, suggère Léo.
- Une fois devant la porte, ils sonnent à nouveau... encore et encore pendant plusieurs minutes, finalement le russe de mauvaise humeur vient ouvrir la porte :
- Quoi encore ?
 - On aimerait vous parler de Sophie la girafe et de la puce que vous lui avez installée... Elle a disparu et nous aimerions résoudre cette enquête. S'il vous plaît, aidez-nous. C'est votre ancienne collègue qui nous a donné votre adresse. Est-ce que vous avez quelque chose qui pourrait nous aider ?

- Bon je veux bien répondre à votre question et après vous arrêtez de sonner chez moi et vous me fichez la paix.
- Ok, répondent William et Léo en chœur.
- J'ai bien mis une puce sur Sophie. C'était il y a bien longtemps. Je ne sais même pas si elle est toujours connectée à l'ordi... enfin toutes les données liées à la puce de Sophie et à tous les animaux du zoo se trouvent dans l'ordinateur portable, qui habituellement est simplement posé sur le bureau de Jean-Charles.
- Connaissez-vous une certaine Mélanie ou Johns ?
- Non, mais cela fait longtemps que je ne travaille plus au zoo.

Les jeunes retournent donc discrètement au zoo tout en se disant qu'ils ont dû passer à côté de quelque chose et qu'il fallait reprendre leur enquête depuis le début. Minutieusement, ils fouillent à nouveau le bureau. Tout à coup, William trébuche sur un objet... lorsqu'il se relève et regarde pourquoi il est tombé il voit un ordinateur portable à ses pieds. Après vérification, celui-ci s'allume bien, mais il est impossible de le déverrouiller. William appelle son ami Laurent qui est un surdoué de l'informatique et qui leur a déjà donné un coup de main lors de précédentes enquêtes. Celui-ci, tout excité est prêt à les aider. Laurent habite de l'autre côté de la ville. Il fait nuit lorsque Laurent ouvre la porte à William et Léo... Sans attendre il prend des mains de son ami l'ordinateur, file dans sa chambre et se met au travail. William et Léo suivent Laurent et s'écroulent sur son lit. Ils décident alors d'écouter un peu de rock'n roll juste pour chiller.

- Comme ça fait du bien de se poser un peu, soupire Léo...mais, récapitulons :
- Sophie disparaît
- On commence l'enquête au zoo
- On voit un gardien mort
- Un bestiaire nous indique que Sophie a une valeur inestimable
- Il y a un trou dans le bureau de Jean-Charles qui mène aux catacombes
- On trouve un agenda qui nous dit que lundi Jean-Charles avait rendez-vous avec Mélanie et Johns et nous ne savons toujours pas qui sont ces personnes
- On a trouvé un plan expliquant le déroulement du vol de la girafe.
- Tout se passe dans le bureau de Jean-Charles, reprend William, c'est quand même bizarre.
- Ça y est, s'écrie Laurent... regardez les gars ! Qu'est-ce que vous cherchez au juste ?

Cela ne leur prend pas beaucoup de temps pour découvrir un document du nom de « Sosolagigi »

- Ce n'est pas la vieille dame que nous avons visitée cet après-midi qui nous parlait de « Sosolagigi », tu penses que c'est une coïncidence, Léo ?
- Bizarre... mais vas-y Laurent, ouvre ce document !

Ce qu'ils découvrent alors les laisse encore plus perplexes. Il y a plein d'infos sur la girafe disparue et sur le traceur GPS, sur le passage secret derrière le poster.

Un document parle également de problème d'argent, le zoo serait en grande difficulté financière.

- Je n'y comprends rien. Allons chez mon grand-père, il nous doit bien une explication.
- Laurent curieux, leur propose de les accompagner.

Vingt minutes plus tard les trois jeunes sonnent chez le grand-père de Léo. Celui-ci les fait entrer : il a l'air un peu perdu et est tout décoiffé. Il s'excuse de les recevoir ainsi et explique qu'en attendant le souper il faisait une partie de « Master Kingmaker », son jeu favori, juste pour se changer un peu les idées !

Les jeunes lui révèlent tout de leur enquête : les indices trouvés dans son bureau et lui font part de leurs soupçons et de leur principal suspect.

C'est-à-dire lui ! Jean-Charles est abasourdi.

- Jamais je ne ferai une chose pareille pour des problèmes d'argent. Oui le zoo est bel et bien en difficulté financière, mais cela n'a rien à voir avec la disparition de Sophie. Sans elle d'ailleurs, le zoo perdra encore plus d'argent, car elle était une des attractions principales du zoo.

– Comment expliquez-vous les rendez-vous notés dans votre agenda, le trou dans votre mur, le gardien empalé... s'écrie Laurent.

- Eh, les gars, coupe le directeur, le gardien empalé, c'est une déco pour Halloween... faut quand même pas tout mélanger ! dit-il entre deux rires ! Bon je vous arrête pour le reste. Léo tu sais bien que je ne suis jamais dans mon bureau, qu'à part ma passion pour les jeux vidéo je me désintéresse complètement de l'informatique et qu'au bureau n'importe qui peut entrer, écrire n'importe quoi dans mon agenda, et utiliser mon ordi.

A mon avis on a voulu me faire porter le chapeau.

- Ok, je suis plutôt soulagé, reprend Léo. Mais alors qui a fait ce coup ? où est Sophie ?

– Mais j'y pense... les catacombes étaient ouvertes pour Halloween et il était possible d'y faire un tour pour se faire peur et comme autre activité on pouvait survoler le zoo en hélicoptère. C'était une façon d'attirer du monde pour la nuit d'Halloween... un peu comme dans un parc d'attraction. Une proposition de notre équipe d'animation. D'ailleurs je ne sais pas si c'était une bonne idée les animaux ont été très perturbés et en plus quelqu'un en a profité pour voler notre animal star...

- Et qui sont Mélanie et Johns alors ?

– Demandez à Joséphine, la responsable de l'animation pour le zoo. C'est sans doute elle qui a complété mon agenda.

- Les voleurs ont dû profiter de tout ce monde pour kidnapper Sophie... dit William songeur, cela paraît de plus en plus sûr. Nous sommes peut-être partis sur de fausses pistes...

– Il faut absolument activer le détecteur de la puce ; le voleur ignore certainement qu'elle est munie d'un GPS.

En attendant que Laurent trouve des éléments concernant le GPS dans l'ordinateur Jean-Charles propose d'appeler la responsable animation.

Malgré l'heure tardive, celle-ci répond tout de suite à l'appel.

- Je n'ai pas grand-chose à vous dire... il y avait tellement de monde dans le zoo ce soir-là. Nos

animations ont été un succès. Avez-vous pensé à vérifier les caméras de surveillance qui sont à l'entrée du parc ?

– Mais où ai-je la tête, s'énerve Jean-Charles ! Merci Joséphine, cela va peut-être nous amener à quelque chose, ne sait-on jamais... je n'y avais même pas songé.

Et les voilà repartis pour le zoo. Il est bien tard, tout est calme. Les jeunes accompagnés du directeur chuchotent en se dirigeant vers le bureau des gardiens du parc, situé un peu à l'écart à côté de l'entrée principale.

– Bon, regardons les images du 31 octobre... voilà !

Sur les vidéos de surveillance rien de particulier : des gens déguisés entrent dans le parc, en ressortent, des enfants qui ont l'air tout heureux accompagnés sans doute de leurs parents. Jusqu'à 23h01, là, sur les images un camion se gare un peu à l'écart des lampadaires, tout près de l'entrée du parc. Un homme de grande taille, tout vêtu de noir, en sort et ouvre la porte arrière du camion. Quelques instants après :

– Mais que font-ils ? c'est notre girafe. Incroyable, s'écrient les quatre en même temps.

Ils n'en reviennent pas. Sophie sort du parc, accompagnée par deux personnes, et entre dans le camion, toute docile !

Cela ne prend que quelques minutes. La porte est refermée et les trois personnes montent dans le camion celui-ci redémarre sans que personne n'y prête attention.

Regardez, on voit la plaque d'immatriculation du camion : ZH 53045

Mission 3 – classe de Monthey

– Bon, qu'est-ce qu'on fait maintenant ? soupire Léo.

– Viens, on va essayer de regarder qui est dans cette maison...

Tout discrètement ils se faufilent le long de la maison jusqu'à une fenêtre. Pour mieux observer ils grimpent sur une poubelle... et là, ils s'aperçoivent que le russe est seul au salon en train de parler au téléphone. A son expression, on le devine contrarié.

– Viens, on y retourne. En insistant un peu, il nous ouvrira peut-être, suggère Léo.

Une fois devant la porte, ils sonnent à nouveau... encore et encore pendant plusieurs minutes, finalement le russe de mauvaise humeur vient ouvrir la porte :

– Quoi encore ?

– On aimerait vous parler de Sophie la girafe et de la puce que vous lui avez installée... Elle a disparu et nous aimerions résoudre cette enquête. S'il vous plaît, aidez-nous. C'est votre ancienne collègue qui nous a donné votre adresse. Est-ce que vous avez quelque chose qui pourrait nous aider ?

– Bon je veux bien répondre à votre question et après vous arrêtez de sonner chez moi et vous me fichez la paix.

– Ok, répondent William et Léo en chœur.

– J'ai bien mis une puce sur Sophie. C'était il y a bien longtemps. Je ne sais même pas si elle est toujours connectée à l'ordi... enfin toutes les données liées à la puce de Sophie et à tous les animaux du zoo se trouvent dans l'ordinateur portable, qui habituellement est simplement posé sur le bureau de Jean-Charles.

– Connaissez-vous une certaine Mélanie ou Johns ?

– Non, mais cela fait longtemps que je ne travaille plus au zoo.

Les jeunes retournent donc discrètement au zoo tout en se disant qu'ils ont dû passer à côté de quelque chose et qu'il fallait reprendre leur enquête depuis le début.

Minutieusement, ils fouillent à nouveau le bureau. Tout à coup, William trébuche sur un objet... lorsqu'il se relève et regarde pourquoi il est tombé il voit un ordinateur portable à ses pieds.

Après vérification, celui-ci s'allume bien, mais il est impossible de le déverrouiller.

William appelle son ami Laurent qui est un surdoué de l'informatique et qui leur a déjà donné un coup de main lors de précédentes enquêtes. Celui-ci, tout excité est prêt à les aider.

Laurent habite de l'autre côté de la ville.

Il fait nuit lorsque Laurent ouvre la porte à William et Léo...

Sans attendre il prend des mains de son ami l'ordinateur, file dans sa chambre et se met au travail.

William et Léo suivent Laurent et s'écroulent sur son lit. Ils décident alors d'écouter un peu de rock'n roll juste pour chiller.

– Comme ça fait du bien de se poser un peu, soupire Léo...mais, récapitulons :

– Sophie disparaît

– On commence l'enquête au zoo

– On voit un gardien mort

– Un bestiaire nous indique que Sophie a une valeur inestimable

– Il y a un trou dans le bureau de Jean-Charles qui mène aux catacombes

– On trouve un agenda qui nous dit que lundi Jean-Charles avait rendez-vous avec Mélanie et Johns et nous ne savons toujours pas qui sont ces personnes

– On a trouvé un plan expliquant le déroulement du vol de la girafe.

– Tout se passe dans le bureau de Jean-Charles, reprend William, c'est quand même bizarre.

– Ça y est, s'écrie Laurent... regardez les gars ! Qu'est-ce que vous cherchez au juste ?

Cela ne leur prend pas beaucoup de temps pour découvrir un document du nom de « Sosolagigi »

– Ce n'est pas la vieille dame que nous avons visitée cet après-midi qui nous parlait de

« Sosolagigi », tu penses que c'est une coïncidence, Léo ?

– Bizarre... mais vas-y Laurent, ouvre ce document !

Ce qu'ils découvrent alors les laisse encore plus perplexes. Il y a plein d'infos sur la girafe disparue et sur le traceur GPS, sur le passage secret derrière le poster.

Un document parle également de problème d'argent, le zoo serait en grande difficulté financière.

– Je n'y comprends rien. Allons chez mon grand-père, il nous doit bien une explication.

Laurent curieux, leur propose de les accompagner.

Vingt minutes plus tard les trois jeunes sonnent chez le grand-père de Léo. Celui-ci les fait entrer : il a l'air un peu perdu et est tout décoiffé. Il s'excuse de les recevoir ainsi et explique qu'en attendant le souper il faisait une partie de « Master Kingmaker », son jeu favori, juste pour se changer un peu les idées !

Les jeunes lui révèlent tout de leur enquête : les indices trouvés dans son bureau et lui font part de leurs soupçons et de leur principal suspect.

C'est-à-dire lui ! Jean-Charles est abasourdi.

– Jamais je ne ferai une chose pareille pour des problèmes d'argent. Oui le zoo est bel et bien en difficulté financière, mais cela n'a rien à voir avec la disparition de Sophie. Sans elle d'ailleurs, le zoo perdra encore plus d'argent, car elle était une des attractions principales du zoo.

– Comment expliquez-vous les rendez-vous notés dans votre agenda, le trou dans votre mur, le gardien empalé... s'écrie Laurent.

– Eh, les gars, coupe le directeur, le gardien empalé, c'est une déco pour Halloween... faut quand

même pas tout mélanger ! dit-il entre deux rires ! Bon je vous arrête pour le reste. Léo tu sais bien que je ne suis jamais dans mon bureau, qu'à part ma passion pour les jeux vidéo je me désintéresse complètement de l'informatique et qu'au bureau n'importe qui peut entrer, écrire n'importe quoi dans mon agenda, et utiliser mon ordi.

A mon avis on a voulu me faire porter le chapeau.

– Ok, je suis plutôt soulagé, reprend Léo. Mais alors qui a fait ce coup ? où est Sophie ?

– Mais j'y pense... les catacombes étaient ouvertes pour Halloween et il était possible d'y faire un tour pour se faire peur et comme autre activité on pouvait survoler le zoo en hélicoptère. C'était une façon d'attirer du monde pour la nuit d'Halloween... un peu comme dans un parc d'attraction. Une proposition de notre équipe d'animation. D'ailleurs je ne sais pas si c'était une bonne idée les animaux ont été très perturbés et en plus quelqu'un en a profité pour voler notre animal star...

– Et qui sont Mélanie et Johns alors ?

– Demandez à Joséphine, la responsable de l'animation pour le zoo. C'est sans doute elle qui a complété mon agenda.

– Les voleurs ont dû profiter de tout ce monde pour kidnapper Sophie... dit William songeur, cela paraît de plus en plus sûr. Nous sommes peut-être partis sur de fausses pistes...

– Il faut absolument activer le détecteur de la puce ; le voleur ignore certainement qu'elle est munie d'un GPS.

En attendant que Laurent trouve des éléments concernant le GPS dans l'ordinateur Jean-Charles propose d'appeler la responsable animation.

Malgré l'heure tardive, celle-ci répond tout de suite à l'appel.

– Je n'ai pas grand-chose à vous dire... il y avait tellement de monde dans le zoo ce soir-là. Nos animations ont été un succès. Avez-vous pensé à vérifier les caméras de surveillance qui sont à l'entrée du parc ?

– Mais où ai-je la tête, s'énerve Jean-Charles ! Merci Joséphine, cela va peut-être nous amener à quelque chose, ne sait-on jamais... je n'y avais même pas songé.

Et les voilà repartis pour le zoo. Il est bien tard, tout est calme. Les jeunes accompagnés du directeur chuchotent en se dirigeant vers le bureau des gardiens du parc, situé un peu à l'écart à côté de l'entrée principale.

– Bon, regardons les images du 31 octobre... voilà !

Sur les vidéos de surveillance rien de particulier : des gens déguisés entrent dans le parc, en ressortent, des enfants qui ont l'air tout heureux accompagnés sans doute de leurs parents. Jusqu'à 23h01, là, sur les images un camion se gare un peu à l'écart des lampadaires, tout près de l'entrée du parc. Un homme de grande taille, tout vêtu de noir, en sort et ouvre la porte arrière du camion. Quelques instants après :

– Mais que font-ils ? c'est notre girafe. Incroyable, s'écrient les quatre en même temps.

Ils n'en reviennent pas. Sophie sort du parc, accompagnée par deux personnes, et entre dans le camion, toute docile !

Cela ne prend que quelques minutes. La porte est refermée et les trois personnes montent dans le camion celui-ci redémarre sans que personne n'y prête attention.

Regardez, on voit la plaque d'immatriculation du camion : ZH 53045