

Christmas *Bloody* **Christmas**

Une soirée enquête de Jean-Noël Mégoz
pour 9 joueurs et 1 organisateur

Fiche de personnage
Mary Stemple

Mary Stemple

Discrète, traumatisée, terroriste

Vous vous appelez Mary Stemple, née le 11 février 1932 dans le petit village de Killaloo, au sud-est de Londonderry. En ce jour de Noël 1972, vous avez donc 40 ans.

Votre père tenait le seul garage automobile des environs, auquel était adossé un petit pub tenu par votre mère. À cette époque, la religion ne tenait que peu de place dans votre vie, mais vous alliez à l'église chaque semaine, comme tout le reste du village. Vous étiez une jeune fille sans histoire, raisonnable et réfléchie.

Vous l'avez en tout cas été jusqu'au jour où, alors que vous étiez tout juste majeure, une voiture s'est arrêtée au garage pour faire le plein. À son bord, un certain Harry Gilmour, catholique de 23 ans, rentrait chez lui, en République d'Irlande. Lorsque vos regards se sont croisés, vous avez su tous les deux que vous étiez faits l'un pour l'autre, et le soir-même vous abandonniez père et mère pour suivre votre cœur.

À Dublin, vous avez rapidement pris vos marques. Harry était très croyant et remerciait chaque jour la Vierge de vous avoir réunis, tant et si bien que vous avez fini par faire de même. Au bout de quelques mois, vous avez pris la nationalité irlandaise et vous êtes convertie au catholicisme d'une foi sincère. Un prêtre a accepté de vous marier devant Dieu car vous étiez tombée enceinte. Vous écriviez souvent à vos parents pour les rassurer et leur raconter votre bonheur. Au début, ils ne vous répondaient que pour vous traiter de folle, mais petit à petit, la joie d'être grands-parents aidant, ils ont accepté vos choix.

Hélas, le sort est parfois cruel. Un soir, alors que votre fils Hugh n'avait que quelques mois, Harry n'est pas rentré du travail. Un bête accident de la route avait brutalement mis fin à votre rêve. Vous êtes retournée chez vos parents qui vous ont recueillis, votre fils et vous. Les affaires ne marchaient pourtant pas fort pour eux, le pub périlait et le garage encore plus. Votre père ayant trouvé une place d'ouvrier dans une usine de Londonderry, vous êtes tous partis « à la ville » où vous avez vous aussi cherché du travail.

Vous vous êtes vite rendu compte que votre carte d'identité de catholique irlandaise vous fermait toutes les portes et vous avez fini par ressortir votre vieille carte de citoyenne protestante du Royaume-Uni. Vous saviez que vous risquiez gros à mentir sur votre identité, mais il vous fallait coûte que coûte un travail. Et ça a marché, puisque vous avez réussi à vous faire embaucher comme femme de ménage au pensionnat au *McCoy Institute for Young Ladies*, dans la banlieue de Londonderry.

Là, vous avez su évoluer et devenir la surveillante principale de l'établissement. Certes, cela impliquait dormir sur place, mais vos parents prenaient soin de votre fils. Vous deviez également jouer les bonnes protestantes, en allant par exemple à la messe du révérend Connors, mais finalement, vos rites et les leurs ne diffèrent pas tant que ça.

Votre monde a cependant volé en éclat une seconde fois, le 30 janvier dernier, lors du *Bloody Sunday*. Hugh a été abattu par l'armée britannique alors qu'il manifestait pacifiquement pour les droits civiques des catholiques. Il n'avait que 17 ans.

Submergée par la douleur, vous avez décidé de rejoindre la lutte armée, pour ne pas laisser impuni ce crime odieux. Vous avez contacté un groupe local de l'I.R.A., qui s'est d'abord méfié de cette protestante qui se disait catholique. Mais à force de persuasion, vous avez fini par gagner leur confiance et ils ont bien compris ce que vous pouviez leur offrir. Depuis, il vous arrive de cacher des activistes fuyant la police, dans le grenier du pensionnat.

C'est un endroit sûr car personne n'y va jamais : le seul accès passe par l'ancien escalier de service, qui relie tous les étages mais qui est condamné car vétuste et délabré. Toutes ses portes s'ouvrent avec une seule et même clé, que vous avez subtilisée voici plusieurs mois dans le bureau du directeur, sur le dessus de la grande armoire métallique. Et pour expliquer les bruits que les pensionnaires entendent parfois au grenier, vous entretenez volontiers les rumeurs qui disent que l'Institut est hanté.

Vous avez d'ailleurs un invité secret depuis peu : vous cachez l'homme qui a commis l'attentat de mercredi dernier, et que la police recherche activement. Il attend de faux papiers pour traverser la frontière et se réfugier en terre républicaine. Dès que vous le pouvez, dans la journée quand les élèves sont en cours, ou la nuit, quand elles dorment, vous montez le voir pour lui porter de la nourriture ou retaper sa paille, et parler de la lutte. L'héberger entre vos murs vous rend nerveuse, mais vous savez pourquoi vous le faites.

Cette nuit

Après la messe de minuit, le directeur a fermé les portes de l'Institut et chacun est allé se coucher. Vous avez attendu une petite demie-heure que l'Institut soit totalement silencieux pour aller vous occuper de votre hôte clandestin. La clé de l'escalier en poche, vous êtes descendue en cuisine et avez posé sur un plateau un grand verre de lait et le reste du *christmas pudding* servi au dessert de ce soir. Vous êtes remontée jusqu'au grenier par l'escalier de service, en prenant bien soin de refermer la porte derrière vous. Juste avant d'arriver au 2^e étage, vous vous êtes figée : il y avait des gens au grenier, qui discutaient en riant, et écoutaient de la musique suffisamment fort pour vous empêcher de reconnaître leurs voix. Ça sentait le tabac. Votre premier réflexe a été de vouloir y mettre bon ordre mais vous vous êtes souvenue que vous n'étiez pas censée être là. Vous avez été prise d'un vertige, et vous avez laissé tomber le plateau que vous portiez. Les voix se sont brutalement tues, la musique s'est arrêtée et vous avez retenu votre souffle. Au bout d'un moment, la voix de Louise O'Rourke, clairement identifiable cette fois, a lancé : « Je vous dis que c'était dehors, arrêtez donc de flipper ! » et la musique a recommencé.

Vous avez ramassé précipitamment la vaisselle tombée au sol et êtes sortie vers le couloir du 2^e étage, pour regagner votre chambre. Vous vous êtes couchée, rongée par l'angoisse. Qui était là-haut et pourquoi ? Comment étaient-ils entrés ? Avaient-ils découvert votre protégé ? Où celui-ci

était-il passé ? Vous avez fini par vous endormir, mais pour faire des cauchemars peuplés de bombes, de policiers et de prisons.

Peu avant 5 heures, vous avez été réveillée par des bruits que vous n'avez pas réussi à identifier ; comme si quelqu'un déplaçait des choses lourdes quelque part. Vous avez allumé la lumière et tendu l'oreille, mais le silence était revenu. Vous vous êtes levée pour entrouvrir votre porte. Dans l'obscurité, vous avez surpris Louise O'Rourke en train de se faufiler dans le dortoir, en robe de chambre et bonnet de nuit. Vous lui avez lancé : « Décidément, vous vous promenez beaucoup, cette nuit, Miss O'Rourke ! On en reparlera. Au lit, et que je n'entende plus un bruit ! » avant de retourner vous coucher.

Vers 7 heures, vous avez de nouveau été réveillée, mais par les cris hystériques d'une jeune fille, cette fois. Vous avez tout de suite imaginé que votre clandestin venait d'être découvert et vous vous êtes préparée au pire. C'était pire que le pire.

Vous vous êtes levée et avez suivi les autres, tirés de leur lit également, vers les sanitaires. Il faisait un froid glacial dans le couloir. Jamie McKinley s'était tue ; elle était prostrée dans un coin pendant que le directeur se penchait par la fenêtre ouverte. Au bout d'un moment, il s'est redressé et expliqué que Louise O'Rourke était étendue là-dehors, au pied de la façade, morte. Il a demandé à tout le monde d'aller s'habiller avant de le retrouver au réfectoire.

Il vous a également sollicitée pour servir le petit déjeuner, ce que vous avez fait, aidée d'Alison French. Auparavant, cependant, pendant que les autres s'affairaient dans leur chambre, vous avez jeté un œil à la porte de l'escalier de service, au 2^e étage. Comme vous vous y attendiez, elle était déverrouillée. Vous l'avez précipitamment reverrouillée avant de descendre en cuisine.

Et maintenant...

La mort de Louise vous met dans une situation plus que difficile car la police va certainement venir mettre son nez partout. En attendant, vous vous posez beaucoup de questions. Qui était au grenier avec Louise, cette nuit ? Votre protégé a-t-il quelque chose à voir dans sa mort ? Pourquoi est-elle passée par la fenêtre alors qu'elle avait accès à l'escalier de service ? Il va vous falloir enquêter pour tirer les choses au clair, mais en prenant garde à ne pas trop attiser les curiosités, afin que vos secrets restent secrets. Pour cela, rien de mieux que découvrir (et faire connaître) ceux des autres. Plus on parlera d'eux, moins on parlera de vous.

Vos rapports avec les autres

Louise O'Rourke

Louise était une élève dissipée, qui vous a pas mal fait tourner en bourrique. Derrière ses airs de rebelle, vous deviniez une enfant blessée, en mal d'attention et d'amour, mais elle ne vous a jamais laissé l'occasion de vous rapprocher d'elle.

Alison French

Alison est une bonne professionnelle, qui a à cœur la santé et le bien-être des pensionnaires. Elle se montre d'une patience infinie même avec de fortes têtes comme l'était Louise. Mais elle vous regarde parfois avec un air qui vous dérange, comme si elle cherchait à vous sonder, sans que vous sachiez bien pourquoi. Vous vous demandez si elle sait des choses sur vous.

Melicent Cooper

Vous n'aimez pas beaucoup celle que les élèves surnomment si justement « la SS », pour « la Sadique de Service ». En tant que surveillante, vous devez bien reconnaître qu'elle sait tenir une classe comme personne, mais en tant que catholique, vous ne voyez en elle qu'une vieille bigote protestante, et en tant que femme, vous la suspectez de prendre du plaisir à martyriser les pensionnaires.

Donald McCoy

Vous n'aimez pas les militaires britanniques ; ils ont assassiné votre fils. Bien sûr, McCoy a quitté l'armée depuis longtemps, mais vous n'arrivez plus à l'appeler « Capitaine » depuis le *Bloody Sunday*, alors vous lui servez du « Monsieur le Directeur ». Et il n'aime pas ça, à en juger par le regard qu'il vous jette à chaque fois.

Edward Connors

Les sermons du révérend sur la vermine catholique vous ont donné plus d'une fois envie de hurler, mais vous êtes bien obligée de faire bonne figure.

Diana Connors

Un vieux bibelot poussiéreux. C'est exactement comme ça que vous voyez la femme du pasteur. Et on ne parle pas aux bibelots.

Jacob Connors

Le fils du pasteur est un jeune homme séduisant, un peu trop à votre goût, qui alimente beaucoup de conversations parmi les pensionnaires, notamment entre Jamie et Ashley. Vous avez d'ailleurs remarqué que cette dernière ne le quitte pas des yeux, durant la messe.

Jamie McKinley

Comme votre travail serait reposant si toutes les pensionnaires étaient comme Jamie ! Elle est toujours polie, ne se bagarre jamais, ne fait jamais d'histoires. Quoique ce soit un peu moins vrai depuis qu'elle s'est entichée d'Ashley Waters, qu'elle suit comme une ombre et qui selon vous a une mauvaise influence sur elle.

Ashley Waters

Ashley, à sa façon, incarne tout ce que vous détestez dans la société britannique : l'arrogance, la suffisance, le paraître. Mais vous sentez confusément qu'elle est aussi un peu victime du système, alors vous vous efforcez de ne pas lui en vouloir. Et puis, pour être honnête, par sa popularité

auprès des autres pensionnaires, elle vous est parfois bien utile pour vous faire obéir, quand vous parvenez à vous la mettre dans la poche.

Vos compétences

En plus de pouvoir fouiller les pièces simulées, vous bénéficiez de la compétence « crochetage » : vous avez suivi une formation spéciale auprès de vos petits amis de l'I.R.A.

Lorsque vous désirez fouiller une pièce dont la porte est verrouillée, en payant 1 PA de plus, vous pouvez l'ouvrir. En ressortant, vous avez le choix de reverrouiller derrière vous pour 1 nouveau PA, ou de laisser la porte déverrouillée.

Votre tenue

Votre fonction ne demandant pas une tenue particulière, vous pouvez vous habiller comme vous le souhaitez, mais sans extravagance, cela va sans dire. N'oubliez pas qu'on est en 1972 alors tenez compte de la mode de l'époque. Votre tenue devra comporter au moins une poche, pochette ou sacoche, pour avoir toujours sur vous vos différents documents (Points Action, indices, etc.).