

# Christmas Bloody Christmas

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

## Organisation

*Dans ce document, l'astérisque (\*) renvoie à l'un des objets du document « Indices et accessoires ».*

# Préparation de la soirée

Pour organiser une soirée enquête, il vous faut des joueurs, une date et un lieu où les réunir. Mais il vous faut aussi avoir un peu de temps devant vous, ne serait-ce que pour lire tous les documents du scénario, ceux qui vous sont réservés comme ceux destinés aux joueurs, afin de saisir les tenants et les aboutissants de l'histoire.

D'autres aspects peuvent également s'avérer très chronophages : faut-il réunir des accessoires particuliers ? Imaginer des décors spécifiques ? Prévoir une ambiance sonore ? Offrir à ses joueurs l'expérience d'une immersion dans un autre monde ou une autre époque est grisant mais peut demander des efforts conséquents.

La préparation des indices du présent scénario peut se limiter à les imprimer et les répartir dans différentes enveloppes (voir le chapitre *Travaux manuels*). Cependant, si vous en avez le temps et l'envie, votre soirée peut grandement gagner en réalisme si vous vous procurez de véritables objets ! Dans ce cas, veillez quand-même à ne pas introduire d'objets dangereux (armes, objets piquants ou tranchants, etc.), avec lesquels les joueurs pourraient se blesser.

## Prise en main du scénario

Comme mentionné plus haut, vous devez commencer par lire l'intégralité des documents fournis et tenter de les mémoriser, pour connaître aussi bien les règles du jeu que l'histoire des différents personnages. Vous devez en effet pouvoir répondre facilement aux questions que les joueurs ne manqueront pas de vous poser, et improviser au pied levé des actions qui n'entreront pas en conflit avec le reste du scénario, si le besoin s'en fait sentir.

Le tableau ci-dessous résume les principales informations relatives aux différents personnages ; il pourra vous servir d'aide mémoire durant la partie.

| Perso              | Alison French  | Ashley Waters                      | Diana Connors                     | Donald McCoy                     | Edward Connors                                |
|--------------------|--|------------------------------------|-----------------------------------|----------------------------------|---|
| Fonction           | infirmière   | élève                              | épouse du pasteur                 | directeur                        | pasteur                                       |
| Sexe               | F  | F                                  | F                                 | M                                | M   |
| Age                | 48   | 18                                 | 48                                | 59                               | 47  |
| Compétence<br>Coût | Sérum de vérité<br>2 PA = 1 q. fermée<br>4 PA = 1 q. ouverte | Pleine aux as<br>-                 | Pickpocket<br>2 PA                | Passe-partout<br>Fouille +1PA    | Secret de la confession<br>1 PA = 1 q. fermée |
| Profil             | Bienveillante<br>Solitaire<br>Coupable                       | Riche<br>Prétentieuse<br>Tricheuse | Altruiste<br>Frustrée<br>Infidèle | Exigeant<br>Orgueilleux<br>Ruiné | Énergique<br>Intolérant<br>Morphinomane       |

| Perso              | Jacob Connors                  | Jamie McKinley                             | Mary Stemple                          | Melicent Cooper                     |
|--------------------|--------------------------------|--|---------------------------------------|-------------------------------------|
| Fonction           | fil du pasteur                 | élève                                      | surveillante                          | prof                                |
| Sexe               | M                              | F  | F                                     | F                                   |
| Age                | Presque 21                     | Presque 18                                 | 40                                    | 53                                  |
| Compétence<br>Coût | Pickpocket<br>2 PA             | Crochetage<br>Fouille +1PA                 | Crochetage<br>Fouille +1PA            | Pickpocket<br>2 PA                  |
| Profil             | Séducteur<br>Menteur<br>Cupide | Artiste<br>Trouillarde<br>Maître-chanteuse | Discrète<br>Traumatisée<br>Terroriste | Conservatrice<br>Sadique<br>Voyeuse |

## Casting

Le scénario a été écrit pour 3 hommes et 6 femmes, ce qui peut être un problème dans un milieu où il y a souvent plus de joueurs que de joueuses. Il est assez difficile de masculiniser les rôles féminins, mais il n'est pas interdit de faire jouer des rôles de femme à des hommes.

Lorsque vous connaissez bien les personnages, distribuez les rôles. Certains pourront s'avérer plus difficiles à tenir que d'autres car nécessitant de prendre la parole devant toute l'assemblée (Donald, Edward). Dans la mesure du possible, donnez-les à des joueurs plus expérimentés et/ou extravertis. À l'inverse, trois rôles peuvent être un peu plus faciles à endosser car liés par une relative complicité, les trois personnages se sachant mutuellement innocents (Ashley, Jamie et Jacob). Des joueurs débutants ou timides pourront s'y retrouver.

Une autre option peut être de laisser les joueurs choisir : communiquez-leur un rapide portrait des différents personnages, sans rien révéler de secret (en diffusant le document « Introduction », par exemple), et demandez-leur le ou les rôles qu'ils préfèrent.

Quelques temps avant la soirée, disons une à deux semaines, communiquez à chaque joueur sa fiche de personnage et les documents « Introduction » et « Règles ». Laissez-leur le temps de les lire, de préparer leur rôle, et de vous poser des questions... auxquelles vous répondrez sans doute souvent par « Si ce n'est pas marqué dans ta fiche, pourquoi veux-tu que je te le dise ? »

## Travaux manuels

Imprimez les documents du dossier « À imprimer » dans le format indiqué pour chacun : A4 ou A3, recto ou recto-verso, en 1 ou 9 exemplaires. N'imprimez pas les pages de garde, notamment dans les documents recto-verso, afin d'obtenir le bon enchaînement des pages. Si vous ne pouvez pas imprimer en A3, contentez-vous d'un format A4 mais les documents correspondants y perdront en lisibilité et en punch.

Une fois vos impressions terminées, découpez tout ce qui doit l'être, faites un peu de bricolage pour finaliser les indices de démarrage d'Edward et de Mary, et procurez-vous un paquet d'enveloppes, pour préparer les *enveloppes de démarrage* et les *enveloppes d'indices*.

### 1. Enveloppes de démarrage

Pour chaque joueur, préparez une enveloppe nominative contenant les éléments suivants :

- son indice de démarrage\*, qui lui permettra de commencer son enquête,
- ses 12 Points Action\* (18 pour Ashley),
- sa carte d'identité\* (attention à ne pas confondre les 2 cartes de Mary),
- la clé\* de sa chambre (voir *Indices de poche*), sauf pour Jamie et Ashley qui dorment dans le dortoir. Pour les époux Connors, c'est Diana qui en hérite.
- la clé de l'escalier de service (voir *Indices de poche*) pour Mary.

## 2. Enveloppes d'indices

Préparez une enveloppe pour chaque pièce et chaque poche à fouiller, et placez dedans les objets correspondants, de préférence dans l'ordre où ils doivent être donnés, pour vous y retrouver plus facilement.

Pour chaque pièce, le chapitre *Indices de fouille* vous indique le prix à payer pour la fouiller et donne au besoin des détails sur les indices qui s'y trouvent.

Pour chaque poche, le chapitre *Indices de poche* fait de même, le coût étant alors fixe : 2 PA.

## Accessoires

Rassemblez un crayon ou stylo par joueur, pour remplir la fiche-réponse en fin de partie. Procurez-vous également un petit flacon d'eau propre pour la compétence « Sérum de vérité » d'Alison. Elle devra en verser quelques gouttes dans les aliments des personnages qu'elle voudra interroger.

Vous aurez peut-être besoin de réunir d'autres accessoires, pour Edward Connors et Donald McCoy, s'ils ne savent pas comment se les procurer eux-mêmes :

- une canne ;
- un col « pasteur » ;
- 2 médailles militaires
- un pansement.

Pour marquer la fin du jeu, trouvez de quoi faire retentir (smartphone, ordinateur...) la sonnerie de vieux téléphone jointe à ce scénario (*ring.mp3*), ou une autre de votre choix.

## Miam !

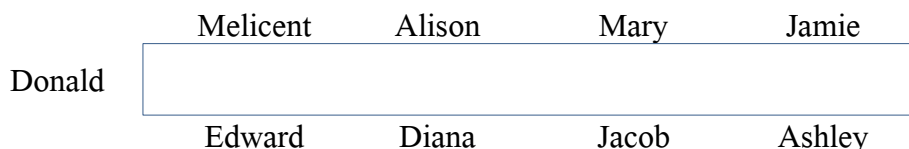
La plupart des soirées-enquête durant plusieurs heures, il est indispensable de prévoir de quoi rafraîchir et sustenter joueurs et organisateur. Généralement, le scénario offre un prétexte pour le faire. Ici, l'action se déroulant la matin de Noël en Irlande, l'idéal sera de servir un *brunch* avec thé, jus de fruits, bacon, œufs, puddings, scones, et toutes les délicieuses cochonneries que nos amis britanniques réussissent si bien.

En pratique, vous pouvez soit vous occuper de tout le repas et demander une participation financière à vos joueurs, soit demander à chacun d'amener de quoi garnir la table.

# Déroulement de la soirée

## Début de partie

Avant le jeu, affichez le plan grand format sur un mur et placez le « journal » sur une table basse, ou dans un porte-journaux. Veillez aussi à ce que le repas soit servi, afin que Mary et Alison ne débutent pas le jeu en cuisine ! Le plan de table est suggéré, mais pas obligatoire :



Recevez vos joueurs à tour de rôle en zone « hors-jeu » pour répondre à d'éventuelles ultimes questions, et remettez-leur leur enveloppe de démarrage, dont ils devront prendre connaissance à l'écart des autres. Expliquer-leur également que vous ne tiendrez aucun rôle dans la partie, et qu'ils ne doivent donc pas tenir compte de votre éventuelle présence dans leurs échanges.

Vous pouvez recevoir Donald McCoy dans les premiers et le prévenir qu'il devra lancer la partie en se fendant d'un petit discours à la mémoire de Louise, devant tous les autres réunis ; ça lui laissera un peu de temps pour se préparer. Vous pouvez aussi lui souffler de terminer son intervention en invitant le pasteur à dire une prière qui devra, elle, être improvisée !

## Durant la partie

Vous passerez sans doute le plus clair de votre temps en zone « hors-jeu », pour répondre aux sollicitations de vos joueurs. Essayez quand même de circuler parmi eux de temps en temps, pour prendre le pouls de la partie et évaluer leur progression.

### Actions spéciales

En plus de *Fouiller une pièce*, accessible à tous, il existe des actions spéciales (des compétences) réservées à certains joueurs.

#### *Pleine aux as – (Ashley Waters)*

Le cas d'Ashley est un peu particulier, puisque sa compétence n'en est pas vraiment une : elle ne sait rien faire de spécial mais dispose de moitié plus de PA que les autres.

#### *Pickpocket – Coût : 2 PA (Diana Connors, Jacob Connors, Melicent Cooper)*

Le joueur désirant faire les poches d'un autre devra auparavant vous consulter pour payer le coût de l'action, vous indiquer qui il vise et éventuellement ce qu'il espère trouver. Remettez-lui alors un « Point Surprise » (PS) qu'il devra glisser dans la poche ou le sac de sa victime. Lorsqu'il vous dit y être parvenu, convoquez celle-ci et demandez-lui de vider ses poches. Si le PS est bien là, annoncez-lui l'objet qu'elle s'est fait voler (voir *Indices de poche*) et confisquez-le lui si elle l'a sur elle, avant de le remettre discrètement au voleur un peu plus tard.

Faire les poches d'un personnage est le seul moyen d'accéder à certains indices. N'hésitez pas à inciter vos joueurs à y avoir recours si vous voyez qu'ils ne le font pas.

### Crochetage – Coût : 1 PA (Jamie McKinley, Mary Stemple)

En début de jeu, certaines pièces sont fermées et ne peuvent être visitées qu'en crochétant leur serrure pour qui n'en a pas la clé. Dans ce cas, le joueur ayant la capacité « Crochetage » doit payer un 1 PA en plus du prix de la fouille. S'il le désire, il peut également payer 1 PA de plus en repartant, pour refermer derrière lui. S'il ne le fait pas, la pièce reste ouverte et accessible à tous. Il est possible, pour le même prix, de verrouiller une pièce qui ne l'était pas avant.

Pensez à noter (sur l'enveloppe de la pièce correspondante, par exemple) quelles portes sont ouvertes ou fermées, pour vous en souvenir en cours de jeu.

👉 Les portes de l'escalier de service ne sont pas crochetales.

### Passe-partout – 1 PA (Donald McCoy)

En pratique, cette compétence fonctionne comme « Crochetage ». Comme elle, elle ne permet pas d'ouvrir l'escalier de service. Notez bien que ce passe-partout est une compétence et non un objet ; en conséquence, il ne peut pas être subtilisé par un autre personnage.

### Secret de la confession – 1 PA (Edward Connors)

Le pasteur peut poser une question fermée (réponse « oui » ou « non ») à un personnage, en étant sûr d'obtenir la vérité. Lorsque le joueur désire utiliser cette compétence, encaissez 1 PA et convoquez sa victime avec lui en zone « hors-jeu ». Expliquez à la seconde qu'elle n'a pas le droit de mentir et au premier qu'il a l'**interdiction formelle** de répéter ce qu'il va apprendre.

Veillez à la véracité de la réponse donnée.

### Sérum de vérité – 2 ou 4 PA (Alison French)

L'infirmière peut droguer un autre personnage et lui poser une question fermée (réponse « oui » ou « non ») pour 2 PA, ou une question ouverte pour 4 PA, en étant sûre d'obtenir la vérité. Lorsque la joueuse désire utiliser cette compétence, encaissez le prix demandé et remettez-lui le petit flacon d'eau prévu à cet effet : elle devra en mettre quelques gouttes dans un aliment ou une boisson, dont la victime devra avaler une bouchée ou une gorgée. Lorsque c'est fait, récupérez le flacon et réunissez infirmière et victime en zone « hors-jeu ». Expliquez à la seconde qu'elle n'a pas le droit de mentir et laissez la première l'interroger.

Veillez à la véracité de la réponse donnée, qui a le droit d'être vague si la question est mal posée.

### **Pièces vides**

Les salles de classe ne contiennent pas d'indices. Vous pouvez corser le jeu en faisant quand même payer un prix de fouille aux joueurs désirant les visiter. Une autre option est d'indiquer clairement qu'elles sont vides, dès le départ, pour que les joueurs ne dispersent pas leurs efforts ni leur capital.

### **PNJ (Personnage Non-Joué)**

Vous avez la possibilité d'utiliser le PNJ du terroriste caché dans le grenier pour provoquer des rebondissements dans le jeu. Il n'est mentionné que dans la fiche de Mary Stemple, et même elle ne l'a pas croisé durant la nuit ; il peut donc être n'importe où. Vous pouvez considérer qu'il s'est

enfui de l'Institut dès l'ouverture des portes par le directeur au petit matin, en laissant des traces de pas dans la neige fraîche (indice 2.a), ou qu'il se cache dans une l'une des pièces virtuelles. Il pourra même assommer un joueur lors d'une fouille, voire lui voler des affaires ! En tout état de cause, il ne sera ni vu ni attrapé par les joueurs.

## **Fin de partie**

Lorsque vos joueurs ont découvert tout ce qui pouvait l'être, ou qu'ils n'avancent plus beaucoup, ou qu'ils commencent à fatiguer, déclenchez la fin de la partie en faisant retentir la sonnerie de vieux téléphone, signe que la ligne est rétablie. Attendez que quelqu'un « décroche » et jouez la conversation d'un agent de police qui appelle pour s'assurer que tout va bien car un voisin a signalé une fenêtre restée ouverte toute la nuit. C'est l'occasion de lui annoncer la mort de Louise pour que soit lancée une « véritable » enquête.

Faites remplir une fiche-réponse à chaque joueur, avant de leur distribuer *Le Fin Mot de l'histoire*. Dépouillez les réponses (le barème de notation est laissé à votre appréciation) pendant qu'ils le découvrent, pour désigner le meilleur enquêteur et le meilleur comédien de la soirée !

# Indices

Dans ce chapitre, seuls les textes *en italique* doivent être lus aux joueurs. Les autres ne sont que des indications pour l'organisateur.

Rappel : les termes suivis d'un astérisque (\*) renvoient à l'un des objets du document « Indices et accessoires ». L'absence d'astérisque indique donc un indice uniquement descriptif, sans remise d'objet.



## Petit aparté

Une question se pose parfois : faut-il laisser un joueur trouver, et potentiellement détruire, les indices qui l'incriminent ? En général, les joueurs cherchent plutôt à coincer les autres, mais il arrive qu'un petit malin commence par essayer de faire le ménage autour de lui !

Tout est une question de contexte. Si ça sert l'histoire, pourquoi pas ? Sinon, mieux vaut dire au joueur qu'il ne le doit pas, ou plus subtilement, ne pas le laisser trouver ses propres indices. Par contre, annoncer d'emblée aux joueurs qu'ils n'ont pas le droit de fouiller leur chambre ou leur poche est à éviter car cela détourne leur attention de l'enquête pour les focaliser sur leur propre cas.

## Indices de fouille

Les lieux non listés ici sont vides d'indices. Les autres sont suivis du prix de leur fouille, puis des indices qu'on peut y trouver, dans l'ordre chronologique de leur découverte (sauf mention spécifique). Les indices emportés par les joueurs ne sont, bien entendu, trouvés qu'une seule fois.

Les symboles  et  indiquent respectivement que la pièce est verrouillée ou non en début de partie. Seuls les personnages en possédant la clé ou ayant la compétence « crochetage » ou « passe-partout » (voir *Actions spéciales*) pourront visiter les pièces fermées.

Il est conseillé de noter au fur et à mesure du jeu l'accessibilité des pièces (sur leur enveloppe, par exemple), selon que les visiteurs verrouillent ou non la porte derrière eux.

### 1. Extérieur (là où le corps de Louise a été découvert)

1 PA 

*a. Vous tirez légèrement sur la corde qui pend encore depuis l'étage : elle tombe !*



Si quelqu'un a déjà tiré sur la corde, dites seulement qu'elle est au sol.

*b. Vous remarquez qu'il n'y a aucune trace de sang dans la neige.*

Si la question est posée, vous pouvez ajouter qu'il n'y a aucune trace de pas autres que celles laissées par le directeur et le pasteur au début du jeu... et celles du ou des joueurs venus depuis !

### 2. Extérieur (devant l'entrée principale)

1 PA 

*a. Dans la neige, vous voyez des traces de pas, toutes fraîches, qui s'éloignent.*



Cet indice n'est à donner que si vous avez fait s'enfuir le PNJ.



### 3. Extérieur (vers la chapelle)

1 PA 

**a.** *Le chemin est recouvert d'une épaisse couche de neige immaculée.*

### 4. Direction

2 PA 

**a.** *Dans un tiroir du bureau resté ouvert, vous trouvez quelques cigarettes\* emballées dans un morceau de journal.*


**b.** *Dans le coffre, vous trouvez une chemise intitulée « Contrôle Maths 3<sup>e</sup> Cycle – Janvier 1973 – Sujet et corrigé ». Il contient 2 feuilles\*.*

 Cet indice n'est accessible qu'avec la combinaison du coffre (17-11-24).

**c.** *Sur le bureau, il y a une chemise restée ouverte : le dossier d'Alison French. Le premier document de la pile est une lettre\*.*

Il s'agit de la lettre de « recommandation » de l'ancien directeur d'Alison.

**d.** *Grimpé sur une chaise, vous cherchez la clé de l'escalier sur le dessus de la grande armoire métallique. Il faut vous rendre à l'évidence : pas de clé, juste une épaisse couche de poussière.*

 Cet indice, accessible à McCoy uniquement et à sa demande expresse, peut être trouvé avant les autres. La poussière doit lui faire comprendre que la clé a disparu depuis longtemps.

### 5. Secrétariat

2 PA 

**a.** *Sur la vitre du photocopieur, vous trouvez un peu de paille\*.*

Cette paille vient du grenier et a été laissée là par la manche d'Ashley, quand elle a copié le corrigé.

**b.** *Sur le bureau, vous trouvez une lettre\*.*

Il s'agit de la lettre annonçant la saisie du photocopieur.

**c.** *Dans les dossiers des élèves, vous trouvez un certificat de naissance\*.*


Il s'agit du certificat de naissance de Jamie, qui révèle le nom de jeune fille de sa mère.

**d.** *Sous l'armoire des dossiers des élèves, vous trouvez un certificat\* de naissance tombé là.*

Il s'agit du certificat de naissance de Louise, tombé là quand elle s'est précipitée chez Alison.

### 6. Bibliothèque (corps de Louise)

2 PA 

 Le joueur ne peut pas emporter les indices de cette pièce ; les photos ne sont là qu'à titre illustratif.

**a.** *Vous découvrez une brûlure\* dans le creux de la main de Louise.*

**b.** *Vous découvrez une tache\* de naissance à la base du dos de Louise.*

Laissez au joueur le soin de constater qu'elle est en forme de croix, comme celle d'Herbert Jones.

**c.** *Vous remarquez une déchirure\* dans la parka de Louise.*

Laissez au joueur le soin de remarquer que des plumes en sortent.

## 7. Chauffage

1 PA 

**a.** Sur la chaudière, vous trouvez l'étiquette\* d'entretien annuel.

Le directeur n'a pas fait faire l'entretien depuis 3 ans, faute de moyens.

## 8. Chambre Greenwood (Jacob Connors)

2 PA 

**a.** Tombé sous le lit, vous trouvez un reçu\*.

Ce reçu montre que Jacob a revendu la chaîne en or offerte par Ashley.

**b.** Coincé entre deux pages de la bible de Jacob, vous trouvez un article\* de journal.

Article identique à celui du journal posé dans la salle de jeu.

## 9. Chambre O'Donnell (Edward et Diana Connors)

2 PA 


**a.** Dans le sac à main de Diana Connors, vous trouvez une feuille\* de papier.

Il s'agit du numéro de téléphone de Francis O'Rourke, identifiable à ses initiales : FO'R.

## 10. Chambre French

2 PA 

**a.** Dans le couloir, au pied de la porte de la chambre, vous trouvez une clé\*.

 Cet indice peut être obtenu sans ouvrir la porte, et donc même si celle-ci est verrouillée. Il s'agit de la clé de l'escalier de Louise (EL), qu'elle a perdue ici en tambourinant à la porte d'Alison.

**b.** Vous trouvez une petite plume\* blanche, coincée dans le battant de la fenêtre.

Cette plume provient de la parka de Louise, qui s'est déchirée là quand Alison l'a défenestrée.

**c.** Vous remarquez des traces de sang\* au pied du radiateur.

Alison a nettoyé son radiateur mais a oublié quelques gouttes de sang par terre.

## 11. Chambre McCoy

2 PA 

**a.** Sur la table de chevet, vous trouvez une lettre\*.

Il s'agit de la lettre du journal, à propos de l'encart publicitaire impayé.

## 12. Chambre Cooper

2 PA 

**a.** Dans la poubelle près du lit, vous découvrez des compresses\* tachées de sang.

Melicent s'est soigné les cuisses avec, après s'être autoflagellée.

**b.** Vous remarquez un étrange objet\* posé sur le chevet.

Il s'agit de la grille d'aération démontée par Melicent pour regarder dans la douche. Si le joueur regarde autour de lui, il peut voir le trou sans grille dans le mur. Vous n'êtes pas obligé de préciser de quoi il s'agit mais expliquez-lui que l'objet ne comporte pas de fond (ce n'est pas une boîte).

**c.** Derrière la porte, vous trouvez un marchepied\*.

Le joueur doit avoir l'idée de lever le nez pour voir le trou d'aération sans grille. S'il monte sur le marchepied, il trouve une vue privilégiée sur la douche.

### 13. Cabinet de toilette

1 PA 

**a.** Dans un angle de la douche, vous trouvez un flacon de gel\* lavant.

C'est le gel utilisé par McCoy et Connors. Si le joueur pose la question, c'est bien cette odeur que Diana a senti sur eux en début de jeu.

**b.** Dans un coin, vous trouvez une seringue\* usagée.

Elle a été oubliée là par le pasteur après sa douche.

**c.** Vous sentez un courant d'air qui vient de la grille d'aération située en face de la douche.

Si le joueur regarde par la grille, en montant sur quelque chose, il voit la chambre de Melicent.

### 14. Infirmerie

2 PA 

**a.** Vous notez que l'armoire des médicaments dangereux, normalement fermée à clé, a été forcée.

**b.** Sous un meuble, vous trouvez un petit flacon\* vide, qui a roulé là.

Il s'agit du flacon de morphine volé par le pasteur dans la nuit.

### 15. Débarras

1 PA 

**a.** Vous trouvez une étiquette\*.

Il s'agit de l'étiquette du rouleau de corde qu'Alison a accroché à la fenêtre des sanitaires.

**b.** Vous trouvez un bouton\*.

Il s'agit du bouton tombé du pyjama d'Alison.

### 16. Chambre Stemple

2 PA 

**a.** Sur le bureau, vous trouvez un plateau\* métallique, avec de la vaisselle.

Il s'agit de la vaisselle que Mary a laissé tomber dans l'escalier durant la nuit.

**b.** Dans le tiroir de la table de nuit, vous trouvez une médaille\*.

Il s'agit de la médaille de baptême de son fils défunt.

**c.** Dans l'armoire, sous une pile de linge, vous trouvez une carte d'identité\*.

Il s'agit de la carte d'identité irlandaise de Mary Stemple, qui la révèle catholique.

### 17. Dortoir

2 PA 

 Le joueur doit préciser de quelle pensionnaire il veut fouiller les affaires.

**Louise**

**a.** Sur le chevet de Louise, vous trouvez une photo\*.

Il s'agit d'une photo de Louise avec ses parents.

**b.** Vous lisez le journal\* intime de Louise.

Le texte montre que Jacob a fréquenté Louise, et lui disait les mêmes mots qu'à Ashley.

## **Jamie**

**c.** Dans la trousse de Jamie, vous trouvez un carnet de timbres\*

On peut voir l'angle déchiré du timbre qui se trouve sur l'indice de départ de Mary Stemple.

## **Ashley**

**d.** Sous une pile de vêtements, dans la valise d'Ashley, vous trouvez une feuille\*

Il s'agit du corrigé du prochain examen de maths, « emprunté » par Ashley dans le coffre.

### **18. Sanitaires**

**1 PA** 


**a.** À y regarder de plus près, le nœud de la corde attachée au radiateur semble bien fragile. D'ailleurs, à peine le touchez-vous que la corde tombe par la fenêtre.

Le joueur doit comprendre qu'un tel nœud n'aurait jamais supporté le poids de Louise.

### **19. Escalier de service et grenier**

**2 PA** 

 Les compétences « Crochetage » et « Passe-partout » sont inopérantes ; il faut obligatoirement la clé (celle de Mary ou celle de Louise).

 Rappel : McCoy croit avoir une clé mais il se trompe, à moins de l'avoir récupérée en cours de partie. Il lui faudra peut-être aller fouiller son bureau pour le découvrir.

**a.** Au milieu du grenier, une couverture a été tendue. Elle est encombrée d'une lampe de camping, d'une radio, et de bouteilles de bière vides ayant servi de cendrier.

**b.** Dans un coin, vous trouvez un sac\*.

Il contient des bombes de peinture verte, comme celle des graffitis de l'attentat du 21.

**c.** Vous remarquez une malle moins poussiéreuse que les autres, comme si elle avait été ouverte récemment. Dedans, vous découvrez une pile de tracts\*.

Ce sont des tracts de l'IRA, cachés là par Mary Stemple.

## **Indices de poche**

Mis à part les accessoires distribués en début de partie, les personnages n'ont pas conscience d'avoir ces indices sur eux. Ils n'apprennent leur existence qu'au moment où ils se les font voler : on considère qu'ils les détiennent sans y penser.

Si un personnage se fait subtiliser un objet qu'il a physiquement sur lui, il doit vous le remettre pour que vous le transmettiez (discrètement) au pickpocket. Pour les autres objets, annoncez-lui simplement ce qu'il a perdu.

Un objet peut être volé sans respecter l'ordre indiqué ici, si le pickpocket le vise explicitement.

Un personnage ne peut bien entendu se faire voler que ce qu'il possède. Ainsi, s'il s'est fait dérober un objet, on ne peut plus lui prendre. Les éventuels indices trouvés durant la partie (dans une pièce ou dans une autre poche) par le personnage fouillé ne font pas partie des objets volables, sauf si vous y voyez un intérêt ou si, là encore, le pickpocket le demande spécifiquement.

Rappel : le coût d'une fouille de poche est de **2 PA**, et sa réussite est conditionnée au dépôt d'un *Point Surprise* dans la poche ou le sac de la victime.

#### 20. Alison French

**a.** *Vous trouvez une clé\**.

Il s'agit de la clé de sa chambre (AF).

#### 21. Ashley Waters

**a.** *Vous trouvez un vieux bout de papier\**

Il s'agit de la combinaison du coffre du directeur (17-11-24).

#### 22. Diana Connors

**a.** *Vous trouvez une photo\**.

Il s'agit d'une photo de Francis O'Rourke.

**b.** *Vous trouvez une clé\**.

Il s'agit de la clé de sa chambre (DC).

#### 23. Donald McCoy

**a.** *Vous trouvez une clé\**.

Il s'agit de la clé de sa chambre (DM).

#### 24. Edward Connors

 Attention, l'indice *a* est l'indice de démarrage d'Edward Connors. Il peut être dans la poche de Jacob si Edward le lui a donné.

**a.** *Vous trouvez une lettre\**.

Il s'agit de la lettre d'Isabella Johnson.

#### 25. Jacob Connors

 Attention, l'indice *a* est l'indice de démarrage d'Edward Connors. Il peut être dans la poche d'Edward s'il l'a gardé.

**a.** *Vous trouvez une lettre\**.


Il s'agit de la lettre d'Isabella Johnson.

**b.** *Vous trouvez une clé\**.


Il s'agit de la clé de sa chambre (JC).

#### 26. Jamie McKinley

**a.** *Vous trouvez un tampon\**.

 Ne donnez la 2<sup>e</sup> partie de l'indice (26.a.2, l'empreinte\*) au joueur que s'il pense à tester le tampon !

## 27. Mary Stemple

 Attention, l'indice *a* est l'indice de démarrage de Mary Stemple. Il peut être dans la poche de Melicent si Mary le lui a donné.

**a.** *Vous trouvez une lettre\*.*

Il s'agit de la lettre anonyme pour Melicent. Le joueur attentif pourra remarquer qu'elle est datée de la veille, qui était un dimanche.


**b.** *Vous trouvez une clé\*.*

Il s'agit de la clé de sa chambre (MS).

**c.** *Vous trouvez une clé\*.*

Il s'agit de la clé de l'escalier de service que Mary a volé au directeur voilà des mois. (EM)

## 28. Melicent Cooper

 Attention, l'indice *a* est l'indice de démarrage de Mary Stemple. Il peut être dans la poche de Mary si elle l'a gardé.

**a.** *Vous trouvez une lettre\*.*

Il s'agit de la lettre anonyme pour Melicent. Le joueur attentif pourra remarquer qu'elle est datée de la veille, qui était un dimanche.

**b.** *Vous trouvez une clé\*.*

Il s'agit de la clé de sa chambre (MC).