

Christmas *Bloody* **Christmas**

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

Fiche de personnage
Jamie McKinley

Jamie McKinley

Artiste, trouillarde, maître-chanteuse

Vous vous appelez Jamie McKinley, née le 29 décembre 1954 à Bristol, en Angleterre. En ce matin de Noël 1972, vous êtes donc à quelques jours de vos 18 ans.

Vous êtes issue d'une modeste famille de fonctionnaires anglais, venus s'installer à Londonderry en 1966 pour se rapprocher de votre oncle Kenny Lowell, médecin de campagne dans la région. Bien que n'ayant pas beaucoup d'argent, vos parents vous ont inscrite au *McCoy Institute for Young Ladies* afin de vous donner l'éducation qui vous ouvrirait les portes de la bonne société britannique. Vous êtes une élève assez moyenne, mais ils s'en contentent. Il n'y a guère que dans les matières artistiques ou manuelles que vous excellez, ce qui vous vaut les sarcasmes de cette vieille sadique de Melicent Cooper car ce n'est pas avec des « bricolo-bricolages » qu'une femme trouve un mari.

Au début, vous avez eu du mal à vous faire au pensionnat. Ce vieux manoir devait certainement être hanté, et vous avez peur des fantômes. Mary Stemple, la surveillante, y croit aussi, d'ailleurs. Et puis vous n'étiez pas l'aise avec tous ces enfants de riches, qui pensent valoir mieux que les autres, et notamment avec Ashley Waters, une fille assez prétentieuse mais très populaire. C'est pourtant grâce à elle que vous avez finalement été acceptée.

En effet, depuis toute petite, vous portez souvent des accessoires et bijoux que vous fabriquez vous-même. Ils vous ont valu plus d'une moquerie jusqu'au jour où Ashley a craqué sur une petite barrette multicolore que vous aviez glissée dans vos cheveux. Vous la lui avez offerte de bon cœur et le lendemain, elle la portait. Depuis, plus personne ne se moque de vous et on vous passe même parfois des commandes, que vous n'osez pas vous faire payer.

Vous n'avez pas grand-chose à faire de la religion (et encore moins de ses implications politiques), et si vous allez à l'office le dimanche, c'est bien parce que tout le monde le fait. Durant la messe, vous passez le plus clair de votre temps à observer les gens. C'est même grâce à ça qu'il y a 2 ans, vous avez tout de suite remarqué qu'Ashley et Jacob, le fils du révérend Connors, venu pour la première fois assister son père dans sa tâche, étaient plus occupés à se faire les yeux doux qu'à prier. Depuis, Jacob est le petit copain d'Ashley. C'est un secret que personne ne connaît, à part vous.

Un secret, vous avez un autre, d'ailleurs, et bien à vous, celui-là.

Un jour, alors que vous étiez en visite chez votre oncle, la conversation a dévié sur l'avortement. Votre mère était farouchement contre ce qu'elle appelle un meurtre médicalisé, mais son frère défendait sa légalisation, pour la protection des femmes. Il a cité le cas d'une jeune fille de 20 ans qu'il avait sauvée in extremis d'une grave infection suite à un avortement clandestin, alors qu'il était tout jeune médecin. Il a même donné son nom : Melicent Cooper ! Ça a fait *tilt* dans votre tête. La « SS » (pour la « Sadique de Service », comme tout le pensionnat la surnomme), cette vieille bique qui donne toujours des leçons de vertu, s'était donc fait engrosser et avait avorté ? Votre

premier réflexe a été de vouloir le raconter à tout le monde, mais vous avez eu une meilleure idée : la faire chanter. Et grâce à vos bricolo-bricolages !

Voilà donc 2 ans que, de temps en temps, vous vous rendez discrètement jusqu'au secrétariat où vous tapez à la machine une lettre anonyme, que vous glissez ensuite dans une enveloppe timbrée. Grâce à vos talents, vous avez fabriqué un tampon qui imite celui de la poste, afin de faire croire que la lettre a été expédiée depuis la ville. Vous la posez dans la boîte de l'Institut et vous laissez la secrétaire la distribuer avec le reste du courrier. Vous exigez que quelques billets soient placés dans des cachettes toujours différentes, aux alentours de l'Institut, en échange de votre silence. Jamais trop à la fois, pas trop souvent, histoire de ne pas tuer la poule aux œufs d'or. Et ça marche !

Avant-hier, vos parents ont appelé le pensionnat pour dire qu'ils ne pourraient vous récupérer que le soir du 25. La perspective de passer Noël au pensionnat vous aurait fait pleurer si Ashley ne vous avait pas appris qu'elle était dans la même situation, ainsi qu'une autre élève, Louise O'Rourke.

Vous avez quand même décidé de vous venger sur la SS. Vous avez rapidement préparé une lettre anonyme que vous avez glissée dans son casier à courrier. Voici ce qu'elle disait :

À la Mère-la-Vertu de mes deux.

Dépose £100 sous la plaque à l'entrée
du McCoy Institute si tu ne veux pas
que toute la ville sache ce que tu
as fait.

Appelle la police et la ville sait.
Ne paye pas et la ville sait.
Tente un coup de pute et la ville sait.

Je te surveille.

(note : en langage de joueur, ça signifie glisser 1 PA derrière le panneau
"Welcome to the McCoy Institute for Young Ladies")

Cette nuit

Après la messe de minuit, le Capitaine a fermé les portes de l'Institut et chacun est allé se coucher. Mais dans le dortoir, une fois tout le monde en pyjama, Louise a annoncé qu'elle voulait vous emmener quelque part, Ashley et vous, et qu'il vous fallait vous couvrir. Vous avez donc enfilé robe de chambre et bonnet de nuit pour la suivre.

Louise a pris une grosse clé dans un sac de toile qu'elle a passé sur son épaule, et vous a ouvert le chemin. À tâtons dans la pénombre du couloir, elle a déverrouillé aussi silencieusement que possible la grosse porte du fond, qui mène à l'escalier de service. Ashley et vous étiez épatées, car cette porte était condamnée depuis longtemps et seul le Capitaine en avait normalement la clé. Louise a refusé de vous dire comment elle se l'était procurée.

Vous avez pris l'escalier délabré, qui grinçait sous vos pas. Vous vous êtes plainte d'avoir peur des fantômes qui hantent l'Institut, ce qui a bien fait rire les autres. Louise a refermé derrière vous, puis

vous a guidées jusqu'au grenier. Sur un tas de paille, vous avez étalé une vieille couverture qui traînait là, pour vous installer confortablement. Louise a sorti une lampe de camping de son sac, ainsi qu'une radio pour mettre de la musique, de la bière et des cigarettes. Tout ce qu'il fallait pour passer une super nuit blanche !

À peine installées, Ashley s'est relevée en disant « Je reviens. » Elle a pris la clé sur la couverture et Louise lui a recommandé de bien refermer derrière elle en remontant. Vous vous doutiez ce qu'Ashley allait faire et effectivement, quelques minutes après, elle revenait accompagnée de Jacob, qui portait la robe de chambre de Mr Greenwood. Louise a fait une drôle de tête en les voyant, mais elle n'a rien dit.

Vers une heure, vous avez entendu un bruit métallique qui vous a tous inquiétés, sauf Louise qui disait que ça venait de dehors. Vous, vous étiez prête à parier que c'était un fantôme qui voulait vous punir de l'avoir dérangé. Jacob a coupé la radio et vous avez tendu l'oreille. Tout était calme. Louise a lancé « Je vous dis que c'était dehors, arrêtez donc de flipper ! » et a remis la musique.

Une bonne demie-heure plus tard, Ashley s'est à nouveau absentée pour aller aux toilettes. Dès qu'elle a été partie, vous avez senti l'ambiance se tendre. Louise observait Jacob, qui faisait tout son possible pour regarder ailleurs. Il était 2 heures et demie passées quand Ashley est revenue ; elle s'est excusée d'avoir tardé mais elle avait eu mal au ventre. La soirée a repris, l'ambiance s'est réchauffée, vous avez bien rigolé, c'était génial. Les cigarettes vous donnaient un peu mal au cœur mais vous ne l'avez pas montré, pour ne pas avoir l'air ridicule devant Ashley.

Vers 4 heures, Louise s'est plainte qu'il n'y avait plus de clopes, avant de se lever d'un bond en s'écriant qu'elle savait où en trouver ! Elle a pris la clé et est descendue pendant que vous continuiez à vous amuser. Elle aussi a mis du temps à revenir. Pour tout dire, elle n'est pas revenue. Au bout de 3 heures, vraiment inquiète, vous êtes descendue à votre tour pour la chercher.

Il faisait terriblement froid dans le couloir, beaucoup plus que lorsque vous étiez montées au grenier. En passant devant les sanitaires, vous avez remarqué qu'une fenêtre était grande ouverte, ce qui expliquait la température glaciale. Vous avez tenté de la refermer mais le battant butait contre une grosse corde qui pendait vers l'extérieur, attachée au radiateur le plus proche. Vous avez suivi la corde des yeux et tout en bas, vous avez découvert avec horreur le corps sans vie de Louise, au pied de la façade.

Vous avez poussé des cris hystériques jusqu'au moment où le Capitaine a déboulé dans les sanitaires, le regard inquiet. Incapable de dire un mot, vous lui avez indiqué la fenêtre en gémissant, puis vous vous êtes recroquevillée dans un coin. Le Capitaine a regardé dehors un long moment, tout pâle, pendant que les autres arrivaient. Il a fini par se redresser, a expliqué que Louise O'Rourke était morte, et après un interminable silence, a demandé à tout le monde d'aller s'habiller avant de le retrouver au réfectoire. Avec Ashley, vous avez regagné le dortoir, accompagnées de la SS, qui semblait aussi secouée que les autres. Vous vous êtes habillée comme un zombie, avant de rejoindre le rez-de-chaussée.

Et maintenant...

La mort de Louise vous a beaucoup choquée. Ce qui vous terrifie, à présent, c'est l'idée que son fantôme pourrait venir hanter vos nuits. Et puis, comme Ashley et Jacob, vous ne comprenez pas pourquoi Louise a cherché à faire le mur par un temps pareil. Pour aller chercher ses maudites cigarettes ?

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

Quand vous êtes arrivée au pensionnat, Louise a été l'une des rares à se montrer sympa avec vous. Vous auriez aimé être comme elle, indifférente à ce qu'on pense de vous. Quand vous êtes devenue amie avec Ashley, cependant, elle s'est éloignée de vous, ce qui vous a chagrinée.

Alison French

Vous appréciez l'infirmière parce qu'elle est sans doute la seule adulte du pensionnat qui ne cherche pas à diriger la vie des pensionnaires. Louise l'aimait bien, elle aussi, Ashley, nettement moins.

Melicent Cooper

Vous dé-tes-tez la SS, c'est une vieille bique qui adore martyriser les élèves.

Mary Stemple

Mary est une surveillante plutôt cool, qui vous a à la bonne, et vous le lui rendez bien. Si vous aviez un secret à confier à un adulte, ce serait sans doute elle. Vous aimeriez juste qu'elle arrête de vous faire peur avec les histoires de fantômes qu'elle raconte chaque fois qu'un bruit inexplicable se fait entendre.

Donald McCoy

Vous ne savez pas trop pourquoi, mais le Capitaine ne vous aime pas, vous le sentez bien. Alors vous l'ignorez, purement et simplement.

Edward Connors

Il paraît qu'il n'y a pas de sot métier, pourtant vous trouvez que faire un métier de la religion, c'est particulièrement sot. Le sujet n'a aucun intérêt. L'homme non plus.

Diana Connors

Quelque chose vous attire et vous attriste en même temps, chez cette femme. Peut-être son côté réservé, qui vous fait penser à vous. Vous vous dites qu'elle aurait besoin d'une Ashley dans sa vie, pour sortir de sa solitude.

Jacob Connors

Jacob vous a plu, la première fois que vous l'avez vu, mais quand vous avez réalisé qu'Ashley et lui craquait complètement l'un pour l'autre, vous avez vite renoncé. Sans le dire, vous êtes un peu jalouse du temps et de l'attention qu'Ashley lui consacre.

Ashley Waters

Vous considérez aujourd'hui Ashley comme votre meilleure amie, même si vous n'êtes pas sûre d'être la sienne. Vous êtes toujours fourrée avec elle, sauf quand elle est avec Jacob, bien sûr. Vous admirez son intelligence, elle est première dans quasiment toutes les matières. Heureusement que vous avez les cours de Culture pour briller un peu, vous aussi !

Vos compétences

En plus de pouvoir fouiller les pièces simulées, vous bénéficiez de la compétence « crochetage » : vous êtes douée de vos 10 doigts alors ce n'est pas une serrure qui va vous arrêter !

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

Entendez-vous avec Ashley Waters pour porter des tenues similaires, qui auront des airs d'uniforme scolaire britannique. Sinon, vu les circonstances, une tenue « civile » peut convenir, mais n'oubliez pas alors qu'on est en 1972, et 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.).