

Christmas *Bloody* **Christmas**

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

Fiche de personnage
Alison French

Alison French

Bienveillante, solitaire, coupable

Félicitations, vous êtes l'assassin !

Vous vous appelez Alison French, née le 21 mars 1924 à Londonderry. En ce jour de Noël 1972, vous avez donc 48 ans.

Vous êtes d'un tempérament avenant, toujours souriante, le cœur sur la main. Vous êtes protestante mais plus par habitude que par conviction. Les tensions entre catholiques et protestants vous font peur car vous craignez de voir votre pays sombrer dans la guerre civile. Pour vous, l'Irlande est assez grande pour tout le monde et vous condamnez tout autant le massacre du *Bloody Sunday* que les attentats qui se multiplient, comme celui de mercredi dernier.

Fille de modestes ouvriers, vous avez travaillé dur pour décrocher à 25 ans un diplôme d'infirmière qui vous remplit de fierté. Votre premier emploi, vous l'avez trouvé au *Victoria's Maternity Hospital*. Côtayer de jeunes mères et leurs bébés était un enchantement pour vous, car vous avez toujours aimé les enfants. Malheureusement, un jour, vous avez commis une erreur dont vous payez encore le prix.

Le 4 octobre 1953, deux patientes ont accouché chacune d'une fille. Lucy et Herbert Jones ont eu une petite Amy pendant que la fragile épouse du riche industriel Francis O'Rourke donnait le jour à Louise. Le malheur a voulu que le lendemain matin, vous découvriez Louise morte dans son berceau alors que vous accompagniez son père, tout juste rentré d'un voyage d'affaires, pour lui présenter son enfant. En bon Britannique, il n'a rien montré de son émotion. Et en bon notable, il a eu une idée que vous auriez dû trouver abominable : il vous a proposé de l'argent, beaucoup d'argent, pour échanger les deux fillettes et faire croire à tout le monde, à commencer par sa propre femme, que c'était la fille des Jones qui était morte. Vous ne savez pas trop pourquoi vous avez accepté. Peut-être la perspective de pouvoir aider financièrement vos parents, qui s'étaient saignés aux quatre veines pour vos études ? Peut-être l'idée que la petite survivante aurait un meilleur avenir dans une famille aisée ? Bref, vous avez accepté.

Durant le mois suivant, vous avez vécu un enfer. Votre conscience vous accablait de reproches. Vous avez tenté de convaincre Francis O'Rourke qu'il fallait faire machine arrière mais il vous a menacée de graves représailles si vous insistiez. N'y tenant plus, vous avez fini par aller voir votre patron, dans l'espoir qu'il vous aiderait à réparer votre erreur. Au lieu de cela, il vous a ordonné de ne plus jamais parler de cette affaire et vous a virée sur le champ, avec pour toute indemnité une lettre de recommandation pour l'un de ses amis, directeur d'un obscur pensionnat de jeunes filles, le *McCoy Institute for Young Ladies*. La mort dans l'âme, vous avez espéré reconstruire votre vie dans ce nouvel emploi.

Le destin (ou le Seigneur) a cependant décidé de vous laisser une chance de vous racheter : voilà 5 ans, Louise O'Rourke a intégré ce même pensionnat. Depuis, vous essayez de veiller sur cette enfant intelligente mais rebelle et solitaire, à qui vous ne pouvez rien refuser.

Cette nuit

Après la messe de minuit, le Capitaine a fermé les portes de l'Institut et chacun est allé se coucher. Vous avez d'abord accompagné Diana Connors à l'infirmerie pour lui donner des somnifères car, n'ayant pas prévu de dormir sur place, elle n'avait pas les siens. Vous avez ensuite regagné votre chambre où, une fois en pyjama et au lit, vous vous êtes endormie rapidement.

Vers trois heures et demie, vous avez été réveillée par une envie pressante. Vous vous êtes glissée jusqu'au cabinet de toilette, où l'air était moite, signe que quelqu'un avait pris une douche peu de temps avant (ce qui demande une certaine dose de courage quand on sait à quel point l'eau chaude ne dépasse que péniblement le tiède, à l'Institut). Pendant que vous faisiez votre petite affaire, vous avez entendu du bruit dans la chambre de Melicent Cooper. Vous avez tendu l'oreille... Elle devait faire un cauchemar car elle gémissait comme un animal battu. Vous êtes retournée vous coucher en tentant d'imaginer le genre de rêves qu'une dingue comme elle pouvait faire. Beurk.

Une heure plus tard, vous avez à nouveau été réveillée, mais cette fois par quelqu'un qui tambourinait à votre porte. C'était Louise, en pyjama, robe de chambre et bonnet de nuit. Vous avez à peine eu le temps d'ouvrir la porte qu'elle est entrée comme une furie, vous bousculant au passage. Elle vous a regardée longtemps en silence, comme si elle cherchait à vous sonder, et puis elle a fini par vous dire qu'elle avait découvert la vérité sur ses origines. Droite comme un I, les poings serrés, elle avait une telle colère dans le regard que vous n'avez pas eu le courage de lui mentir, et vous lui avez tout raconté. Loin de la calmer, vos explications l'ont rendue folle et elle s'est jetée sur vous. Par réflexe, vous l'avez repoussée. Elle est tombée en arrière, lourdement, et sa tête a fait un bruit sourd contre le radiateur de fonte.

Vous avez mis plusieurs longues secondes avant de réaliser qu'elle était morte. Le silence qui régnait vous a convaincue que personne n'avait entendu ce qui s'était passé, alors vous avez pris la seule décision raisonnable : vous protéger.

Vous avez déshabillé Louise, enfilé ses chaussons, sa robe de chambre et son bonnet de nuit, et vous êtes montée discrètement au 2^e étage, avec son pyjama sous le bras. Vous avez farfouillé dans le débarras pour y dégotter un rouleau de grosse corde, avant de vous diriger vers le dortoir. Au moment où vous alliez entrer, de la lumière a brillé dans la chambre de Mary Stemple et sa porte s'est entrouverte. Vous avez tout juste eu le temps de vous glisser dans le dortoir. Derrière vous, la voix de la surveillante a lancé : « Décidément, vous vous promenez beaucoup, cette nuit, Miss O'Rourke ! On en reparlera. Au lit, et que je n'entende plus un bruit ! ». Dans l'obscurité retrouvée, vous avez attendu, immobile, que votre cœur se calme.

Le plus discrètement possible dans la pièce silencieuse, vous avez posé les affaires de Louise sur son lit et récupéré ses vêtements du jour, à tâtons dans la pénombre. Vous avez également pris sa parka et des bottes dans son casier, avant de sortir pour vous rendre dans les sanitaires, à l'autre bout du couloir. Là, vous avez ouvert la fenêtre située juste au-dessus de la vôtre, et vous avez laissé pendre vers l'extérieur la corde que vous aviez attachée au radiateur le plus proche.

De retour auprès de Louise, dans vos quartiers, vous l'avez habillée puis précipitée par la fenêtre. Son corps n'a fait aucun bruit en s'enfonçant dans la neige. Les apparences parlaient d'elles-mêmes : Louise s'était tuée en tentant de faire le mur depuis le 2^e étage.

Ce n'est qu'après avoir nettoyé les traces de sang sur votre radiateur que vous avez enfin pu vous recoucher, soulagée de vous être sortie d'affaire mais rongée par le remords. Il était presque 5 heures et demie.

Le reste de votre nuit a été court. Vers 7 heures, vous avez été réveillée par des cris hystériques. Vous avez tout de suite su pourquoi. Vous vous êtes levée et avez suivi les autres, tirés du lit également. Il faisait un froid glacial dans le couloir du 2^e étage. Dans les sanitaires des pensionnaires, Jamie McKinley s'était tue. Elle était prostrée dans un coin pendant que le Capitaine se penchait par la fenêtre ouverte. Vous saviez bien ce qu'il voyait. Au bout d'un moment, il s'est redressé et a expliqué que Louise O'Rourke était morte. Il a demandé à tout le monde d'aller s'habiller avant de le retrouver au réfectoire, et à Mary et vous, de bien vouloir servir le petit déjeuner, ce que vous avez fait.

Pendant que vous vous affairiez, le Capitaine et le révérend Connors sont passés devant vous en portant le corps de Louise enveloppé dans une bâche. Vous vous êtes efforcée de rester stoïque lorsqu'ils l'ont déposée dans la bibliothèque. Tout le monde s'est rassemblé au réfectoire.

Et maintenant...

Même si vous avez tué Louise par accident, vous vous sentez coupable et vous savez que la police pensera la même chose. Vous avez fait tout ce qu'il fallait pour vous mettre hors de cause, mais si par hasard on vous soupçonnait de quoi que ce soit, il vous faudrait brouiller les pistes. Et parce que tout le monde a des secrets, vous devrez découvrir ceux des autres. Plus on parlera d'eux, moins on parlera de vous.

Vos rapports avec les autres

Louise O'Rourke

Vous êtes sans doute la seule personne qui se souciait vraiment de Louise à l'Institut. Vos collègues lui reprochaient son insolence, rendue d'autant plus insupportable qu'elle avait d'excellentes notes. Plusieurs fois, on vous a reproché d'être trop gentille avec elle.

Melicent Cooper

Vous ne vous entendez pas avec cette vieille bigote, que vous trouvez trop dure avec les élèves. Vous avez d'ailleurs eu, pas plus tard que vendredi dernier, une violente dispute avec elle, à propos des châtiments corporels : Cooper avait écrasé une cigarette dans la main de Louise après l'avoir surprise en train de fumer dans les sanitaires ! Vous avez souvent entendu des élèves parler d'elle en l'appelant « la SS », pour « la Sadique de Service », un surnom qui lui va comme un gant.

Mary Stemple

Vos rapports avec Mary sont essentiellement professionnels ; c'est une personne discrète avec qui vous échangez peu. Elle vous inspire confiance parce que les élèves l'aiment bien, mais vous avez

parfois l'impression qu'elle est un peu paranoïaque. Elle semble croire aux fantômes, ce qui vous amuse passablement.

Donald McCoy

Vous avez bien conscience que le Capitaine McCoy s'est montré très généreux à votre égard, à un moment de votre vie, et vous vous sentez son obligée. Mais à part ça, il vous déplaît assez foncièrement ; c'est un personnage fuyant que vous avez du mal à cerner. Vous avez toujours la crainte qu'un jour, il vous demande de lui montrer votre reconnaissance d'une façon ou d'une autre.

Edward Connors

Vous connaissez d'autant moins le révérend Connors qu'il semble vous éviter, sans que vous sachiez pourquoi. Ses sermons sont plutôt conservateurs ; il se montre très véhément contre ce qu'il appelle les vermines communiste et catholique.

Diana Connors

Mrs Connors ne venant à l'Institut que le dimanche, vous la connaissez encore moins que son mari. C'est une femme douce et calme, apparemment très pieuse, qui n'a jamais un mot plus haut que l'autre.

Jacob Connors

Le fils du pasteur assiste son père durant l'office et assure l'entretien de la chapelle le samedi, ce qui dénote une certaine grandeur d'âme pour son âge. Il vous inspire cependant un peu de méfiance car vous l'avez surpris plus d'une fois faire des messes basses avec quelques pensionnaires. Mais d'un autre côté, c'est quasiment le seul jeune homme dans leur vie, alors c'est bien naturel qu'ils flirtent un peu.

Jamie McKinley

Jamie est une fille sans histoire que vous ne voyez que rarement à l'infirmerie. C'est une élève très moyenne, sauf dans les matières manuelles et artistiques où elle excelle. Le professeur O'Donnell ne tarit pas d'éloges sur son talent. Elle forme avec Ashley Waters un duo mal assorti mais inséparable.

Ashley Waters

Ashley est une fille brillante, la meilleure de sa classe si ce n'est de tout le pensionnat, mais c'est aussi une demoiselle hautaine, qui se croit sortie de la cuisse de Jupiter. Il faut dire qu'elle est la fille du très riche *sir* Charles Waters, qui siège au parlement, excusez du peu. C'est une chouchoute qui vient à tout bout de champ se faire soigner le moindre bobo.

Vos compétences

En plus de pouvoir fouiller les pièces simulées, vous bénéficiez de la compétence « sérum de vérité » : grâce au contenu de votre pharmacie, vous pouvez forcer un personnage à vous dire la vérité. Le coût de cette action est de 2 PA pour poser une question fermée (réponse « oui » ou

« non ») ou 4 PA pour une question ouverte. Votre victime se souviendra que vous l'avez interrogée. Si vous voulez utiliser cette compétence, adressez-vous à l'organisateur qui vous indiquera comment procéder.

Votre tenue

Un uniforme d'infirmière sera l'idéal mais étant données les circonstances, une tenue « civile » peut convenir. 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.).