

# *Christmas* *Bloody* **Christmas**

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

**Fiche de personnage**  
**Edward Connors**

## Edward Connors

### Énergique, intolérant, morphinomane

Vous vous appelez Edward Connors, né le 20 juillet 1925 dans le petit village de Greysteel, à l'est de Londonderry. En ce jour de Noël 1972, vous avez donc 47 ans.

Vous avez vécu une enfance sans histoire, mais en tant que benjamin de 3 sœurs et 4 frères, vous avez souvent dû jouer des coudes pour vous faire entendre. Vous avez gardé de cette époque l'habitude de dire haut et fort ce que vous pensez, surtout si vous on contredit. Votre père vous a enseigné les vraies valeurs qui font les vrais hommes, à savoir le courage, le patriotisme et la foi.

Lorsque la Seconde Guerre mondiale a débuté, vous aviez tout juste 14 ans et vous avez menti sur votre âge pour partir au combat, exterminer la vermine nazie. Vous avez intégré la prestigieuse Navy et le 6 juin 1944, vous avez débarqué en Normandie, où vous avez failli perdre une jambe sur une mine. Rapatrié en Angleterre, vous avez été hospitalisé pendant de longs mois, durant lesquels la douleur et la fièvre vous ont mis à rude épreuve. Vous avez d'ailleurs gardé des séquelles de votre blessure, qui vous font souffrir et vous obligent à marcher avec une canne.

Durant votre hospitalisation, vous avez été visité par Diana Murray, une jeune femme d'origine écossaise, charmante et pieuse. Par sa douceur et par ses prières, elle a guéri votre corps mais aussi votre cœur, qui s'est ouvert encore plus grand au message du Seigneur. À votre sortie de l'hôpital, vous avez décidé de devenir pasteur et l'avez ramenée avec vous en Irlande, pour l'épouser.

Depuis, vous vivez avec elle et votre fils Jacob, dans la banlieue de Londonderry. Vous officiez depuis plusieurs années à la chapelle du *McCoy Institue for Young Ladies*, un pensionnat de jeunes filles tenu par un ancien militaire, où étudie d'ailleurs Louise O'Rourke une jeune voisine qui est sortie quelques temps avec Jacob quand ils étaient plus jeunes. Entre la messe du dimanche (où vos sermons contre la vermine catholique et la vermine communiste, qui trop souvent fricotent ensemble, sont grandement appréciés), les confessions du samedi, et les cours de religion que vous dispensez chaque mardi, vous êtes bien occupé !

Votre existence pourrait être parfaite si vous n'aviez pas un secret qui vous empoisonne la vie. Suite au long séjour que vous avez fait à l'hôpital, vous avez développé une dépendance sévère à la morphine, dont vous n'avez jamais osé parler, même à votre femme. Lorsque vous n'avez pas votre dose quotidienne, ou quand vous êtes soumis à un fort stress, vous sentez des bouffées de chaleur s'emparer de vous, vous êtes pris de tremblements ou de nausées que vous ne parvenez à contrôler que très difficilement.

Vous avez donc pris l'habitude de vous isoler, chaque jour, sous prétexte de prier dans le calme, pour vous injecter la drogue que vous vous procurez dans les quartiers les plus sombres de la ville. Le samedi, c'est souvent pendant les confessions que vous vous shootez ; ça vous aide à faire face aux turpitudes de l'âme humaine. Vous renvoyez alors les fidèles avec un Pater et deux Avé comme pénitence, sans les avoir vraiment écoutés.

## Cette nuit

Après la messe de minuit, le Capitaine a fermé les portes de l'Institut et chacun est allé se coucher. Il vous avait installés, votre femme et vous, dans la chambre du professeur de Culture, Mr O'Donnell, pendant que Jacob occupait celle du professeur de Savoir, Mr Greenwood.

Après avoir pris un somnifère, Diana s'est endormie très vite à vos côtés. Vous, vous avez tourné longtemps sans trouver le sommeil. Vous n'aviez pas prévu de passer la nuit ici et vous commencez à ressentir les effets du manque sans avoir quoi que ce soit à vous mettre dans les veines.

Vous avez essayé de lire la Bible mais vous n'arriviez pas à vous concentrer. Vous avez fini par avaler vous aussi un somnifère, qui vous a fait autant d'effet qu'une pastille de menthe. Vers 4 heures, à bout de nerfs, vous avez eu une illumination. De la morphine, il devait y en avoir à l'infirmerie ! Vous n'avez pas hésité longtemps. Après avoir vérifié que Diana dormait bien, vous vous êtes relevé et avez passé une robe de chambre. Vous avez remonté le couloir jusqu'à l'infirmerie où vous avez commencé à fouiller un peu partout, dans la pénombre. Vous avez facilement trouvé une seringue mais il vous a fallu forcer l'armoire des médicaments dangereux pour mettre la main sur un flacon de morphine. Vous veniez de remplir la première avec le second quand quelqu'un a essayé d'entrer, secouant violemment la porte. Heureusement, vous l'aviez verrouillée derrière vous, mais vous avez cru mourir de peur.

Une fois le calme revenu, vous vous êtes dit qu'il était trop risqué de rester là, et seringue en poche, vous avez cherché un endroit discret où vous installer. Vous avez fini par opter pour le cabinet de toilette, où vous vous êtes enfermé en tremblant. Vous avez fait couler la douche pour donner le change, au cas où quelqu'un surgirait encore, et vous vous êtes injecté la drogue dans le bras. Un grand soulagement s'est répandu dans vos veines. Vous vous êtes déshabillé et vous avez laissé l'eau chaude (enfin, tiédasse) vous envelopper, vous abandonnant totalement, au point de vous endormir. Quand vous avez repris vos esprits, vous vous êtes rapidement savonné avec un gel douche que vous avez trouvé dans un coin du bac, puis vous vous êtes séché avant de retourner discrètement dans votre chambre. Diana dormait toujours calmement, rien n'avait bougé. Vous avez sombré dans un sommeil de plomb.

Vers 7 heures, Diana et vous avez été réveillé par des cris hystériques venant du 2<sup>e</sup> étage. Vous vous êtes levés et avez suivi les autres dans le couloir, tirés de leur lit également, pour voir ce qui se passait. Il faisait un froid glacial. 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. 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. L'air sombre, il a demandé à tout le monde d'aller s'habiller avant de le retrouver au réfectoire.

Lorsque vous êtes descendu, il vous a sollicité pour l'aider à envelopper le corps de Louise dans une bâche et le porter sur la grande table de la bibliothèque. Vous avez ensuite rejoint les autres.

## **Et maintenant...**

Vous vous demandez si la personne qui a failli vous surprendre à l'infirmerie, cette nuit, a quelque chose à voir avec la mort de Louise. Et pour commencer, vous vous demandez qui c'était. 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*

Vous connaissiez Louise depuis toujours puisqu'elle avait grandi dans votre quartier. C'était une jeune fille rebelle et insoumise, incapable de tenir compte des responsabilités de son père ou de la santé fragile de sa mère. Vous n'avez pas été fâché que Jacob la quitte, il y a 2 ans. Depuis, d'ailleurs, elle ne venait plus ni à la messe ni en confession. Elle daignait faire acte de présence aux cours de religion mais n'y brillait ni par sa participation ni par ses notes, alors qu'elle avait d'excellents résultats dans les autres matières.

### *Alison French*

Alison a l'air d'être une bonne personne mais quand vous êtes en sa présence, vous pensez aux infirmières qui vous ont soigné à l'hôpital, alors vous pensez à votre blessure, alors vous pensez à la morphine. Du coup, vous évitez sa compagnie, autant que possible.

### *Melicent Cooper*

Sur la base de ce qu'on vous raconte en confession, vous savez que la professeure de Société a mauvaise réputation parmi les pensionnaires, et ça vous semble une grande injustice. Melicent est une femme méritante et droite, la parfaite citoyenne britannique. On la dit sévère, mais la discipline n'a jamais fait de mal à personne. Elle vous rappelle votre père (la moustache en moins).

### *Mary Stemple*

Vous pourriez apprécier Mary si vous ne sentiez pas obscurément qu'elle a quelque chose contre votre fils, sans que vous compreniez quoi.

### *Donald McCoy*

Vous avez le plus grand respect pour les galons du Capitaine. Vous ne savez pas vraiment où il a servi durant la guerre, mais vous n'abordez jamais le sujet : un homme n'aime pas parler de ces choses-là.

### *Diana Connors*

Vous remerciez tous les jours le Seigneur d'avoir mis sur votre chemin une créature aussi bonne et aussi droite que Diana. Elle est votre rocher, votre ancre, votre preuve que Dieu existe.

### *Jacob Connors*

Avec Diana, vous vous êtes fait beaucoup de souci pour Jacob quand il était plus jeune, et vous avez beaucoup prié pour lui. Le pire, ça a été quand il sortait avec Louise. Et puis le Seigneur vous

a entendus puisque depuis 2 ans, il a mûri et suit désormais vos traces sur le chemin de la foi. Son empressement à vous accompagner à l'Institut, pour vous assister durant l'office ou entretenir la chapelle, fait votre bonheur et votre fierté.

*Jamie McKinley*

Jamie est une élève moyenne, pleine d'imagination mais peu sensible au message du Seigneur. Vous ne désespérez pas de lui prouver que Dieu se trouve aussi dans la beauté du monde.

*Ashley Waters*

Ashley est une excellente élève, qui a de brillants résultats aux examens. Elle est aussi la meilleure amie de Jamie, ce qui ne peut faire que du bien à cette dernière.

### **Vos compétences**

En plus de pouvoir fouiller les pièces simulées, vous bénéficiez de la compétence « secret de la confession » : vous pouvez contraindre un personnage à vous dire la vérité en réponse à une question fermée (réponse « oui » ou « non ») de votre choix. Le coût de cette action est de 1 PA et vous avez l'interdiction formelle de répéter à qui que ce soit ce qui vous a été confessé. Votre victime se rappellera que vous l'avez interrogée. Si vous voulez utiliser cette compétence, adressez-vous à l'organisateur qui vous indiquera comment procéder.

### **Votre tenue**

Habillez-vous sobrement, avec des couleurs sombres, et si possible, portez l'un de ces fameux cols caractéristiques de votre fonction. Rappelez-vous également que vous boitez et que vous marchez avec une canne (contactez l'organisateur si vous ne savez pas comment vous procurer ces accessoires).



Votre tenue devra comporter au moins une poche, pochette ou sacoche, pour avoir toujours sur vous vos différents documents (Points Action, indices, etc.).