

# LA PENSION SAINT-SAUVEUR

A photograph of a dining room. In the center is a round table covered with a white tablecloth, set for a meal with white cups, saucers, and wooden cutlery. A silver candle holder with a single candle sits in the middle of the table. The table is surrounded by blue upholstered chairs with white frames. Behind the table is a large window with white frames and sheer white curtains. The window has a transom at the top and a door on the right side that is slightly open, revealing a view of green foliage outside. A chandelier hangs from the ceiling above the table. To the left of the window is a white radiator and a framed picture on the wall. To the right is another framed picture and a small table with a plant.

*Par Sébastien Duverger-Nédellec & Raphaël Granier de Cassagnac*

# LA PENSION SAINT-SAUVEUR

Un huis-clos policier & campagnard pour 13 joueurs et 2 ou 3 organisateurs  
par Sébastien Duverger-Nédellec & Raphaël Granier de Cassagnac  
([beus1@freesurf.fr](mailto:beus1@freesurf.fr) & [raphael@in2p3.fr](mailto:raphael@in2p3.fr))

## Préambule

C'est lors d'un voyage pluvieux en Croatie en avril 2004 qu'est née *La pension Saint-Sauveur*. L'idée de collaborer à l'écriture conjointe d'un scénario d'huis-clos n'était pas nouvelle et trottait dans nos têtes depuis un bout de temps. C'est bien plus facile à dire qu'à faire. Comme souvent, débiter demande le plus d'efforts. Voyageant en tête-à-tête, nous pensions y arriver aisément mais il fallut plusieurs jours de pluie, une place à Sibenik et la nappe d'un restaurant un peu guindé pour trouver un démarrage à notre projet. La contrainte principale que nous nous sommes imposée était *l'unité de l'histoire*. Nous ne souhaitions pas créer différentes intrigues qui par « les hasards du huis-clos » se croisent artificiellement. Non ! Nous avons essayé d'écrire une unique histoire, la plus cohérente possible. Un vieil épisode de *Chapeau melon et bottes de cuir* sert de base à notre imagination.

Écrire à deux n'est pas toujours aisé car – c'est une évidence de le dire – il faut trouver des terrains d'accord pour synchroniser ses idées. Notre pension a failli se trouver aux États-Unis dans les années 60 ou dans un immeuble parisien dans les années 20, mais elle a atterri à Étretat en 1933... Nous ne sommes plus très sûrs de savoir pourquoi... Bien évidemment, nous avons chacun nos personnages préférés et des idées qui nous tiennent à cœur. Après tant d'heures de travail, nous sommes cependant bien incapables de dire duquel des deux cerveaux elles ont jailli. Pour être parfaitement honnêtes : on s'en fout ! Nous sommes ravis du résultat tel qu'il est, ravis de notre étroite collaboration et encore plus ravis de diffuser ce scénario afin que la pension Saint-Sauveur continue à vivre à travers d'autres parties.

Cher lecteur, nous t'autorisons à utiliser notre huis-clos pour l'organiser à ta sauce et espérons que tu t'amuseras autant que nous nous sommes amusés à l'écrire et à la mener. N'hésite pas à nous contacter si tu souhaites poser des questions ou que tu as besoin de conseils voire de matériel. Nous répondrons du mieux que nous pourrons et dans les meilleurs délais autorisés par nos agendas de ministres.

Néanmoins, nous ne saurions autoriser à quiconque le droit de s'accorder la paternité du fruit de ce travail bénévole. Aussi, nous te serions reconnaissants de signaler à tes joueurs l'existence et la paternité de ces documents, après ta partie bien sûr.

**Important avertissement :** Si tu souhaites être joueur de *La pension Saint-Sauveur*, arrête tout de suite ta lecture de ce document, ce qui va suivre révèle les tenants et les aboutissants du scénario et tu ne pourrais plus y participer.

## Remerciements

Nous tenons à remercier « officiellement » :

- **Serge, Bertrand et Olivier** pour nous avoir prêté les théâtres de notre huis-clos ;
- **Nadia** pour, comme toujours, nous avoir offert ses talents d'accessoiriste ;
- **Michel, Benoît, Sylvestre, Sylvie & Murielle** pour le coup de main lors des sessions ;
- **Théo, le coiffeur de Raphaël** qui nous a fourni les mèches de cheveux ;
- **Nos 63 amis** – ils se reconnaîtront – qui de par leur investissement ont incarné et amélioré nos personnages avec talent, et par cinq fois déjà !

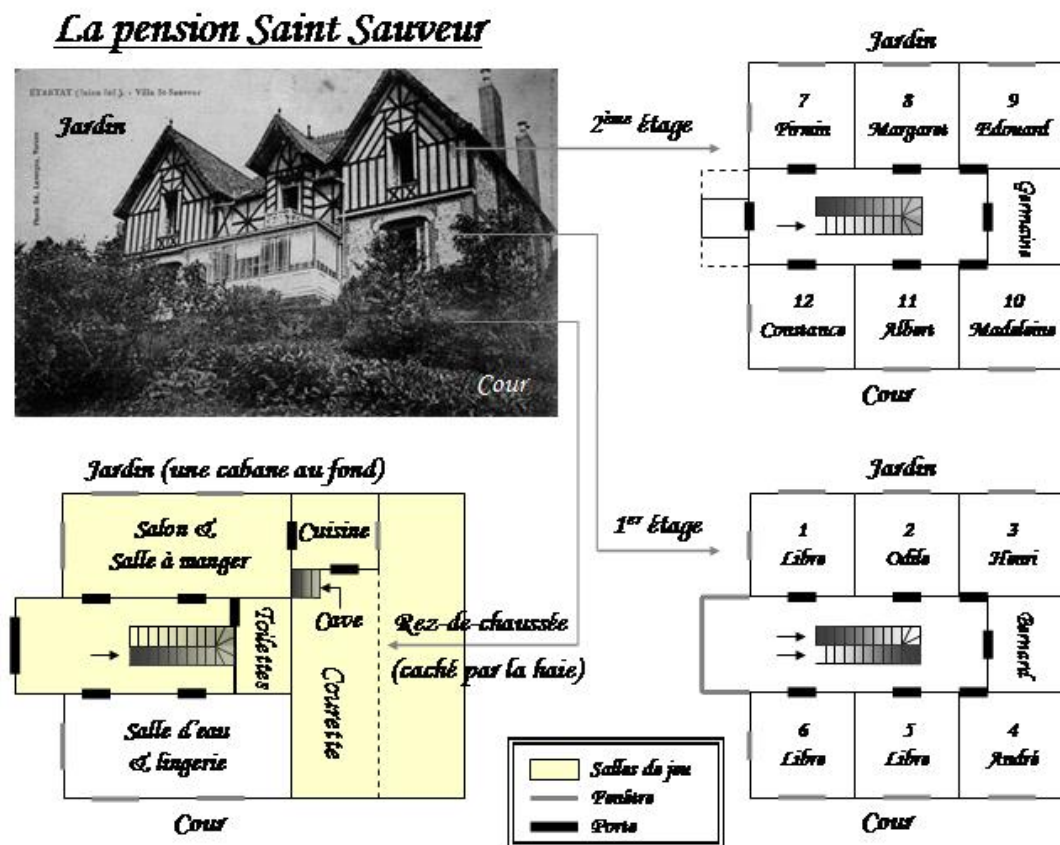
## Du lieu

La soirée est censée se dérouler dans une pension de famille, sur les falaises d'Étretat : la pension Saint-Sauveur. Notre rêve était d'avoir une pension intégralement en jeu, mais nous n'avons pas cela sous la main dans notre chère capitale. Nous avons cependant à disposition une petite maison. Nous en avons profité pour utiliser ses caractéristiques dans notre scénario.

Idéalement, pour la typographie du huis-clos, il faut :

- ℒ un étage pour simuler les chambres ;
- ℒ un escalier intérieur donnant sur l'entrée de la maison ;
- ℒ un rez-de-chaussée pour jouer en live, comprenant une cuisine et un salon/salle à manger ;
- ℒ un jardin ou une cour pour jouer en live ;
- ℒ une cave pour jouer en live ;
- ℒ une salle supplémentaire pour figurer la lingerie ;
- ℒ un moyen de faire arriver certains joueurs de façon secrète et différée dans le jeu.

Si vous ne disposez pas de tout ça, certains lieux, en particulier, la lingerie, la cuisine ou le jardin, peuvent devenir hors-jeu, mais c'est dommage... Si vous jouez en appartement, la cave peut prendre place dans un cagibi. Ci-dessous le plan de notre première pension. En jaune, les zones en live sont inspirées de l'espace réel que nous avons à notre disposition. Libre à vous de le refaire en fonction de votre propre lieu.



## ***De l'intrigue***

Dans ce huis-clos, tout tourne autour d'une unique intrigue, que certains personnages nomment « la petite affaire ». Ses grandes lignes sont exposées ci-dessous, les détails étant donnés dans les personnages eux-mêmes.

Nous sommes donc dans une pension de famille tranquille, sur les falaises de Normandie... Une nuit de 1932, un meurtre a lieu à la pension. Le mort est le mari de **Louise Bazin** jeune blanchisseuse qui travaillait occasionnellement à la pension. Léopold Bazin, alcoolique notoire, battait régulièrement son épouse et le couple menait une vie misérable. La veille du meurtre, Louise s'était réfugiée à la pension pour échapper à sa fureur. Léopold, passablement ivre, était arrivé plus tard et Louise l'avait fait monter dans sa chambre pour « régler leurs comptes ». C'est là qu'elle l'a tué pour se défendre des coups qu'il lui portait, lui plantant deux aiguilles à tricoter dans le corps. Elle dit qu'elle ne l'a pas fait exprès, qu'il l'a violentée et qu'elle s'est refusée à lui.

**Madame Germaine Pillon**, la tenancière, ainsi que ses pensionnaires permanents découvrent la scène. Germaine entraîne la malheureuse dans une autre chambre et lui fait boire une de ses tisanes dont elle a le secret. Elle s'endort. Les pensionnaires se retrouvent dans le salon et discutent. Ensemble, ils décident que la pauvre Louise mérite un peu de bonheur. Ensemble, ils décident de faire disparaître le cadavre, et de cacher la venue de Léopold, si jamais la police venait à faire une enquête. **Bernard Pillon**, le fils muet de Madame Pillon, se charge de la première tâche en jetant le corps du haut de la falaise. Les gendarmes, en particulier **le sergent Boitard**, viennent interroger les pensionnaires, mais personne n'a rien vu. Finalement, l'enquête se conclura par un « porté disparu ».

Un mois plus tard, un second cadavre est retrouvé dans une chambre de la pension. Cette fois, le meurtrier s'appelle **André Pinson** et il s'agit d'un des pensionnaires qui avait été témoin du premier meurtre. Il s'explique. Il appartient à un syndicat du crime parisien. À l'époque du premier meurtre, il était en planque à la pension pour se faire oublier. Aujourd'hui, il a repris du service et propose aux pensionnaires un marché intéressant : grâce à ses connaissances, il peut trouver des candidats au meurtre, des gens qui rêvent de se débarrasser de leur meilleur ennemi, discrètement et sans risque. Il propose de partager les bénéfices avec tous les pensionnaires. À commencer par ce contrat ! Il ouvre une mallette bourrée de billets. Les pensionnaires passent la nuit à discuter du marché et décident d'accepter la petite affaire – comme ils se plaisent encore à appeler cet odieux marché – d'André Pinson.

Bien entendu, André Pinson aura besoin d'aide. À chaque meurtre, il demandera l'aide d'un des pensionnaires et insistera pour qu'il propose un mode opératoire. Bernard Pillon l'assistera à chaque fois, en particulier pour se débarrasser du corps. Avant le huis-clos, la plupart des pensionnaires se sont prêtés au jeu. Passons-les en revue :

**Albert Duchemin**, écrivain raté, trouve une inspiration incroyable dans la vue des meurtres précédents. Aussi se propose-t-il à chaque fois pour assister Pinson. Mais ce dernier veut responsabiliser tout le monde et Duchemin ne participe qu'au premier meurtre. Son mode opératoire : la hache. Après chaque meurtre, il s'enferme dans sa chambre et écrit un roman. Les éditions boulevards du crime les trouvent excellents et les éditent. Duchemin se choisit le pseudonyme d'**Alexandre Porter**. À la pension, nul ne connaît le succès que Duchemin tire de la petite affaire (à part Émilie, voir plus bas). Pour garder l'inspiration, Duchemin payera Bernard à chaque affaire suivante, pour voir le cadavre...

**Germaine Pillon**, la tenancière exécute le second meurtre. Son mode opératoire : la ciguë. Son fils lui décrit également tous les autres meurtres comme il le peut.

**Margaret Owen** est la veuve d'un inventeur anglais, **Rupert Owen** qui s'est abîmé dans la manche lors d'une tentative ratée de traversée à bord de son avion révolutionnaire. Elle exécute la troisième victime. Son mode opératoire : le revolver que lui avait laissé son mari.

**Édouard Lefèvre**, comptable de son état, exécute le quatrième meurtre. Manquant d'imagination, il utilise le fusil de chasse de la pension.



**Firmin Taupier**, artiste peintre et photographe doit participer au prochain meurtre, qui doit avoir lieu le soir du jeu. Depuis quelques semaines il fait la cour à Margaret Owen et récemment, il s'est montré très convaincant (voir plus loin).

En plus des pensionnaires permanents témoins du meurtre de Léopold Bazin, trois personnages se sont installés à la pension :

**Louise Bazin** elle-même. Mais elle sombre petit à petit dans la folie et commence à voir les fantômes des victimes de la petite affaire. Elle cherche à les exorciser à tout prix. Elle fait une tentative de suicide qui est arrêtée in extremis par Margaret Owen. Elle devient elle-même un véritable fantôme et ne fait guère plus que s'occuper du linge de la pension. Lefèvre gère ses affaires financières.

**Constance Lisieux**, ancienne prostituée que connaît Pinson et qu'il impose à la pension. Son rôle est de rabattre les victimes masculines jusqu'à la pension, sous prétexte d'une escapade amoureuse. Les femmes de la pension la détestent, alors que les hommes ne peuvent qu'apprécier ses charmes. C'est en particulier le cas d'Édouard Lefèvre, qu'elle conseillera pour sa première conquête galante, allant même jusqu'à lui montrer les choses de l'amour qu'il ignorait jusque-là.

**Émilie Pillon**, la petite fille de Germaine Pillon. Elle vient de perdre ses parents, victimes de la grippe espagnole. Sa grand-mère l'impose à la pension, mais on décide de lui cacher la petite affaire. Émilie loge pour cela à l'extérieur, dans une cabane que son oncle Bernard lui aménage. Grande amatrice de romans d'aventure ou policiers, elle comprend que Duchemin n'est autre qu'Alexandre Porter, le jour où elle tombe sur une partie d'un de ses manuscrits. Il s'agit là de leur secret.

Le jeu se déroule le soir du 7 avril 1933<sup>1</sup>. Deux autres personnages sont présents à la pension :

**Henri de Lagrange** est la victime du soir. Il a été rabattu par Constance, qui s'est présentée à lui sous une fausse identité : **Suzanne Boivin**. Les événements vont lui éviter une mort atroce (à moins que les joueurs pendant la soirée n'en décident autrement...).

**Odile de Lagrange**, épouse du précédent, est le commanditaire du meurtre, qu'elle a organisé avec l'aide de **Charles Audebert**, son amant qui n'est autre que l'associé de son époux. Depuis l'affaire précédente, Pinson propose au client, moyennant un supplément, d'assister au meurtre. C'est ce qu'a choisi madame de Lagrange. Pour elle, André Pinson s'appelle **Maurice**. Elle a également suggéré un mode opératoire : la mort par électrocution. Pinson a ainsi amené une gégène, qui est installée dans la cave au début du jeu...

La petite affaire du soir avait tout pour réussir. Seulement voilà, plusieurs personnes ont décidé que ça ne se passerait pas comme prévu. Firmin Taupier d'abord. Dernier à devoir exécuter une victime, il ne s'en sent vraiment pas le courage. Il s'en est ouvert à Édouard Lefèvre, qui n'était pas très chaud non plus mais s'était finalement prêté à l'affaire, histoire que cette manne financière ne s'interrompît point. Lors de l'affaire précédente, Lefèvre a découvert que Pinson touchait 100 000 francs par affaire. Il n'en propose que la moitié aux pensionnaires et le dépensier comptable n'en touche que 5 000. Depuis, Lefèvre rêve de mettre la main sur ce magot, et de partir loin de la petite affaire. Avec Taupier, il monte le plan suivant : Taupier devra verser un somnifère dans le verre que Pinson boit toujours avec son complice du soir. Ensuite, ils auront toute la nuit devant eux pour filer... à l'anglaise. Lefèvre a acheté deux billets de ferry pour l'Angleterre, et demandé à **Félicien Miramont**, un ami qui a une automobile, de les attendre non loin de la pension pour les amener au Havre.

De son côté, Taupier a doublé Lefèvre. Il a proposé à Margaret Owen de partir aux États-Unis d'Amérique, pour vivre une nouvelle vie, après la petite affaire du soir. Elle en est ravie et ils se sont embrassés pour la première fois l'après-midi même – Henri de Lagrange et Constance Lisieux les ont surpris – sur les falaises. Le soir du jeu, elle attend qu'il vienne la chercher dans sa chambre. Ni elle ni Lefèvre ne savent qu'ils devaient partir à trois. Taupier avait prévu de le leur dire le moment venu.

De son côté, Lefèvre a trahi Taupier. 50 000 francs, c'est bien, mais 100 000 francs, c'est mieux. Alors que Pinson dort comme un bienheureux sous l'effet du somnifère et que Taupier ouvre la sacoche pour

---

<sup>1</sup> Un Boitard cultivé nous a fait remarquer qu'il s'agissait là du jour de l'annonce officielle de l'arrêt de la prohibition aux États-Unis. C'est un hasard total...

*vérifier que l'argent y est bien, Lefèvre assassine son complice, l'étranglant à l'aide d'une cravate achetée pour l'occasion. Son plan était de se débarrasser du cadavre pour éviter qu'on ne se lance à ses trousses, de rejoindre effectivement l'Angleterre et d'y refaire sa vie avec les 100 000 francs de l'affaire, augmentés des économies de Louise qu'il s'est fait transférer sur un compte à Londres.*

*Il est en train de traîner Taupier dans l'entrée de la pension, lorsqu'un événement des plus inattendus l'empêche de mener son plan à bien : la clef tourne dans la serrure de la porte d'entrée ! Lefèvre abandonne là le cadavre (et l'argent) et file dans sa chambre pour camoufler toutes les preuves qui pourraient l'incriminer. C'est Émilie qui rentre à la pension. Depuis quelque temps, elle trouve l'attitude de sa grand-mère et des pensionnaires des plus suspectes les soirs où Pinson visite la pension. À mille lieues de soupçonner qu'ils sont tous complices, elle pense que Pinson fait chanter sa grand-mère, qu'il « relève les compteurs » ou quelque chose comme ça. Ce soir, elle a décidé de passer à l'action et elle surveille la pension depuis sa cabane. Dès que la lumière s'éteint au rez-de-chaussée – quand Lefèvre quitte le salon en traînant Taupier – elle décide d'aller jeter un œil. . . Quand elle rentre dans la pension, elle découvre donc le cadavre de Taupier étendu dans l'entrée. Elle panique, donne un coup de téléphone rapide à la gendarmerie, entend du bruit dans les étages, casse un vase, prend peur et file se barricader dans sa cabane (en oubliant de fermer la porte de la pension).*

*Pendant ce temps, Bernard teste la gégène dans la cave. Mettant de l'ardeur à la tâche, il s'envoie dans le crâne de bonnes décharges électriques qui ont pour conséquence immédiate de brouiller sa mémoire des quelques derniers jours. Lorsqu'il entend le vase se casser, il remonte tranquillement en ayant pris soin de boucler la cave. Il découvre le corps de Taupier. C'est devant ce cadavre que Bernard « se réveille ». Il n'a aucun souvenir de ce qu'il a fait ses derniers jours, ne se rappelle pas venir de la cave, ni qu'une petite affaire est prévue ce soir. Il ne se souvient en particulier pas que Pinson, Constance, Odile et Henri sont là. Il est en revanche bien évident qu'il y a quelque chose qui cloche, puisque Taupier est mort, et Bernard décide de réveiller sa mère, qui lui dit de réveiller tous les pensionnaires, et Pinson. C'est à cet instant que démarre le jeu, successivement pour les différents joueurs (voir le lancement de la soirée ci-dessous et le personnage de Bernard).*

*Le coup de téléphone d'Émilie ne restera pas sans réponse. Vingt minutes après, soit approximativement quand tous les pensionnaires sont dans l'entrée avec le cadavre, trois gendarmes débarquent :*

***Le capitaine Edmond Duplantier**, un parisien récemment muté qui ne connaît rien à la région, mais a de grandes théories sur la façon de mener une enquête, grandes théories que lui inspirent ses lectures assidues de romans policiers. Il apprécie en particulier grandement l'œuvre d'Alexandre Porter, qu'il rencontrera peut-être ce soir.*

***Le sergent Lucien Boitard**, proche de la retraite et qui connaît tout le monde dans le coin, y compris la plupart des pensionnaires. Le sergent n'a pas la méthode de Duplantier, et ne respecte pas exactement les règles de conduite d'un gendarme en exercice. Il est en particulier assez porté sur la bouteille.*

***Le seconde classe Qution Pelissier**, une toute jeune recrue.*

*Peu de temps après l'entrée en scène, Émilie revient également à la pension en prétendant avoir été réveillée par l'arrivée des gendarmes. Tout le monde est là, la soirée peut continuer, le huis-clos impliquant ainsi 13 personnages joueurs :*

*ℳ Germaine Pillon, 71 ans, tenancière sévère ;  
ℳ Bernard Pillon, 32 ans, fils simplet et muet ;  
ℳ Émilie Pillon, 18 ans, soubrette curieuse ;  
ℳ Édouard Lefèvre, 39 ans, comptable appliqué ;  
ℳ Margaret Owen, née Porter, 43 ans, veuve aventurière ;  
ℳ Albert Duchemin, 41 ans, écrivain inspiré ;  
ℳ André Pinson, 49 ans, tueur professionnel ;  
ℳ Constance Lisieux, 35 ans, prostituée à la retraite ;*

Ⓐ Louise Bazin, 27 ans, blanchisseuse spirite ;  
Ⓐ Odile de Lagrange, 32 ans, femme bafouée ;  
Ⓐ Henri de Lagrange, 32 ans, mari infidèle ;  
Ⓐ Edmond Duplantier, 39 ans, capitaine méthodique ;  
Ⓐ Lucien Boitard, 62 ans, sergent alcoolique.

Le huis-clos nécessite au moins deux organisateurs. L'un d'eux incarne exclusivement :

Ⓐ **Quentin Pelissier, 18 ans, gendarme débutant.** Son rôle sera surtout de suivre et d'aider (si elle le mérite) l'enquête de la police (et sûrement d'Émilie car les deux jeunes gens s'aiment bien). Ses supérieurs peuvent par exemple lui ordonner de fouiller les étages, et charge à lui de faire des rapports circonstanciés, sur ce qu'il trouve, de signaler qu'il ne peut pas entrer dans telle ou telle chambre, etc.

Le deuxième organisateur est plutôt là pour rester proche des pensionnaires. Il incarne ainsi successivement, et dans cet ordre :

Ⓐ **Firmin Taupier, 32 ans, peintre romantique,** le mort du début de partie. Seuls deux personnages (Bernard et Édouard) savent que Taupier est mort et il est donc intéressant de faire croire que cet organisateur est un joueur avant le début du jeu, pendant les phases de briefing, jusqu'à la découverte du cadavre (imaginez la tête du joueur qui incarne Lefèvre quand il soupçonne qu'il a peut-être raté son coup).

Ⓐ **L'oncle Ferdinand, 97 ans, vieux sénile,** oncle de Germaine qui a débarqué le soir même !

Ⓐ **Charles Audebert, 37 ans, amant associé,** qui est venu veiller sur son Odile.

Ⓐ **Félicien Miramont, 33 ans, automobiliste joueur,** qui vient mettre Édouard dans l'embarras, peu de temps avant la fin du huis-clos.

Il est à noter que les organisateurs doivent, en plus d'incarner ses personnages non-joueurs, gérer les visites virtuelles des joueurs (voir le [Briefing/Règles](#)). La présence d'un troisième organisateur peut s'avérer utile. Il pourra prendre en charge une partie des personnages non-joueurs (un organisateur assurant Firmin puis les visites fonctionnent par exemple très bien). Enfin, si vous trouvez une bonne âme pour arriver très tard dans la soirée (un joueur ayant déjà joué la soirée par exemple, ou un des auteurs ☺) vous pouvez lui confier le rôle de Miramont, et ainsi laisser Charles Audebert en jeu jusqu'à la fin.

Avant de lire la suite de ce fichier qui vous aidera à mettre en place la soirée, nous vous conseillons de lire une première fois tous les personnages pour connaître tout ce que connaîtront vos joueurs au début du jeu. L'annexe chronologique (p. 21) peut vous aider à vous y retrouver dans les dates qui jalonnent la vie des personnages et les heures qui précèdent la soirée.

## ***De l'organisation de la soirée***

### ***Des accessoires***

Vous commencerez bien évidemment par vous fournir les accessoires nécessaires à l'organisation de la soirée (voir page 15) et en particulier, vous imprimerez tous les documents contenus dans le répertoire [Documents](#). Il n'est pas exclus que vous ayez besoin d'installer certaines polices de caractères, listée dans l'annexe page 20.

### ***De la distribution***

Outre le fait qu'il vous faille 7 hommes et 6 femmes, il nous semble que certains rôles réclament quelques précautions dans la distribution :

Ⓐ **Louise Bazin :** la joueuse devra faire quelques crises de folie qui mettront d'autant plus l'ambiance qu'elles seront exubérantes.

Ⓐ **Constance Lisieux :** la joueuse démarre la soirée en tenue légère et il peut être bon de s'assurer que cela ne la gêne pas.

**Le Bernard Pillon :** le joueur ne devra pas parler de tout le jeu ! Mais se faire comprendre en ahanant et dessinant sur une ardoise. Pour l'avoir fait jouer trois fois, nous savons qu'il s'agit là d'une contrainte très forte et que tout le monde n'est pas capable de la tenir.

**Le Edmond Duplantier :** le joueur a intérêt à être sacrément motivé par l'enquête et prêt à inventer une histoire et à accuser à tort à la fin du jeu. Un peu de charisme l'aidera à assumer son autorité.

**Le Henri de Lagrange :** le rôle paraît creux au départ. Il s'agit en effet du « dindon de la farce ». Il est préférable de confier ce rôle à un joueur ayant de l'initiative, ou à un metteur d'ambiance. Enfin, l'option de faire jouer le couple Henri / Odile à un vrai couple, sans que le joueur Henri sache que sa compagne joue peut être du plus bel effet...

### **Des indices et objets connus des personnages...**

Nous vous conseillons d'envoyer tous les indices écrits ([Documents](#)) ainsi que des photos des objets ([Objets](#), vous trouverez des exemples des nôtres dans ce document) dont les joueurs ont connaissance peu avant la soirée. Sans quoi, il vous faudra le faire au début du jeu, ce qui prend un temps non négligeable... Un trombinoscope peut également s'avérer utile. Tout le monde ne connaît pas tout le monde, et pas toujours sous les mêmes noms. Un exemple est fourni dans [Aides/Trombinoscope](#).

Chaque joueur doit recevoir un [Briefings/Prix](#) et un [Briefings/Règles](#). En plus :

**Le Odile :** [Objets/Boite](#) (gégène fermée), [Objets/Sacoche](#) ouverte, [Documents/Odile Charles](#).

**Le Henri :** [Documents/Henri chèques](#) ;

**Le Louise :** [Briefings/Pension](#) ;

**Le Margaret :** [Briefings/Pension](#), [Documents/Margaret bon](#) (5 bons au porteur), [Documents/Margaret ticket](#) (de transatlantique au nom de Taupier) ;

**Le Édouard :** [Briefings/Pension](#), [Objets/Sacoche](#) ouverte, [Objets/Cravate](#), [Documents/Edouard ticket](#) (deux tickets transmanche au nom de Lefevre et Taupier), [Documents/Edouard Société Générale](#) (lettre du transferts de l'argent de Louise à Londres) ;

**Le Duplantier :** [Compétences/Fiche Douglas Cole](#) ;

**Le Bernard :** [Briefings/Pension](#) ;

**Le Albert Duchemin :** [Briefings/Pension](#), [Objets/Gégène](#), [Documents/Albert Quatrièmes](#) (de couverture), [Documents/Albert Boulevard](#) (lettre de l'éditeur), [Documents/Albert Orphelinat](#) (lettre de sa tante), [Documents/Albert Foudroyé](#) (première page du foudroyé de Ménilmontant), [Compétences/Fiche Tricoteuse](#), [Fiche Truand](#) et [Fiche Haché Menu](#) ;

**Le André Pinson :** [Briefings/Pension](#), [Objets/Gégène](#) ouverte, [Objets/Sacoche](#) ouverte, [Objets/Sels](#) ;

**Le Emilie Pillon :** [Briefings/Pension](#), [Documents/Emilie Hache Menu](#), [Compétences/Fiche Tricoteuse](#), [Fiche Truand](#) et [Fiche Haché Menu](#) ;

**Le Germaine Pillon :** [Briefings/Pension](#) ;

**Le Boitard :** [Briefings/Boitard](#) ;

**Le Constance :** [Briefings/Pension](#), [Objets/Chloroforme](#).

La veille du jeu, l'arrivée de Ferdinand peut être signalé à certains des joueurs (voir [Personnages/ORGA Oncle Ferdinand](#)).

### **Des plans**

Pendant nos sessions, nous avons fait l'effort de fournir aux joueurs des plans, inspirés de notre lieu de jeu, contenant quelques indices précieux (où y a-t-il de la lumière, qui habite où...). Vous en trouverez des exemples dans le répertoire [Aides/Plans](#). Tous les personnages ne savent pas tout, et le nom de la personne à qui donner tel ou tel plan est contenu dans le nom du fichier. Le plan étiqueté « visite » est à scotcher sur le lieu où vous organiserez les fouilles virtuelles des lieux.



### **Installation d'Odile (H-2h)**

Il est préférable qu'absolument aucun joueur ne sache que la joueuse jouant Odile de Lagrange participe à la soirée. Pour ce faire, elle arrive en avance, se cache dans une pièce à part. Cette pièce, clairement identifiée comme étant « hors-jeu » ne devra être vue d'aucun autre joueur (seul Pinson l'a véritablement vue).

🔪 **Matériel Odile :** il peut être judicieux de lui remontrer sa sacoche ouverte, avec billets de banque et éventuellement un foulard pour les couvrir (mais elle ne doit pas savoir qu'elle y a laissé l'étiquette du maroquinier).

### **Installation des gendarmes (H-1h30)**

Si vous disposez d'un lieu à part (nous avons un autre appartement, tout près de la pension) les deux gendarmes (Duplantier et Boitard) peuvent s'y retrouver. L'orga Pelissier les y retrouve pour les briefer. Il leur explique qu'il est organisateur de la soirée et qu'il jouera Pelissier. Il sera à leurs ordres pendant toute la partie et pourra les aider dans leur enquête. C'est lui qui viendra les chercher (et se costumer) au moment d'entrer en jeu.

Si vous ne disposez pas de lieu à part, alors il faut que les joueurs soient prêts à intervenir à l'heure du début de la partie (toujours difficile à prédire) ni trop loin (pour qu'on puisse aller les chercher) ni trop près (pour pas qu'ils n'entendent ce qui se passe) de la porte de la pension. Il faudra alors les briefer bien avant le début du jeu.

🔪 Si le trombinoscope n'est pas assez clair, donner des détails à Boitard pour qu'il reconnaisse qui est qui !

🔪 **Matériel Duplantier :** revolver, menottes, loupe, lui remettre un roman recouvert de la couverture [Documents/Duplantier Brumes...](#)

🔪 **Matériel Boitard :** menottes, matraque.

### **Installation Pensionnaires (H-1h)**

Quand les joueurs arrivent, les objets suivants sont visibles dans l'entrée : un vase entier près d'un téléphone, le panneau des clefs de la pension vide, le registre 1933. Ils se changent et se regroupent dans une seule pièce. Pas d'accès au salon/salle à manger ! Pas d'accès à la salle hors-jeu où se trouve Odile !

Faites des briefings individuels pour répondre aux éventuelles questions et donner son matériel à chacun, en plus de montrer les objets et documents que vous n'aurez pas envoyés avant le jeu.

🔪 **Matériel Germaine :** Vous pouvez lui faire visiter la pension (avec Bernard) car après tout, elle lui appartient : la table mise (il ne manque aucune chaise), la ciguë dans la cuisine... Montrez-lui une liasse de 25 billets (du genre de celles qu'elle a dans son matelas). Remettez-lui son trousseau de clefs. Montrez-lui où sont les réserves de boissons (et de nourritures) pour la soirée, et dites-lui qu'il y en a plus dans la cave, laissez-la placer ses tisanes.

🔪 **Matériel Constance :** Rien.

🔪 **Matériel Albert :** Donnez-lui sa clef (numéro 11), 4 billets de 100 francs. Faites-lui dédicacer le livre pour Émilie ([Documents/Émilie Hache Menu](#)). Précisez que la cave est en jeu.

🔪 **Matériel Henri :** Récupérez les boutons de manchette.

🔪 **Matériel Louise :** Donnez-lui sa clef (numéro 10). Montrez-lui boutons de manchette. Récupérez encens. Récupérez le mot pour Henri, mettez-le dans le peignoir (lui montrer). Faites un test de communication avec les fantômes (textos en mode vibreur, voir le [Personnages/Louise Bazin](#))

🔪 **Matériel Édouard :** Donnez-lui sa clef (numéro 9). Remontrez-lui la sacoche ouverte (il y tient). Remontrez-lui la cravate.

🔪 **Matériel Margaret :** Donnez-lui sa clef (numéro 8). Montrez-lui le revolver et les photos de Rupert qu'elle laisse avec.

🔪 **Matériel Pinson :** Faites-lui signer ses (faux) papiers ([Documents/André Identité](#)). Présentez-lui Odile dans la salle hors-jeu (attention, pour elle il s'appelle Maurice !) Montrez-lui son rossignol. Lui donner son coupe-chou.

ℳ **Matériel Bernard** : Donnez-lui deux billets de 100 francs (chiffonnés, éventuellement cachés dans un gilet que vous lui remettez). Donnez-lui sa clef de chambre. Donnez-lui sa clef de la pension.

ℳ **Matériel Firmin (orga infiltré)** : Donnez-vous les clefs 4 et 7. Donnez-vous le flacon de somnifère. Donnez-vous un portefeuille bien rempli (environ 5000 francs). Donnez-vous le maquillage pour simuler la strangulation.

Faites ensuite un briefing collectif :

Tous les pensionnaires sont regroupés, y compris l'organisateur infiltré en Firmin Taupier, y compris Henri de Lagrange. Attention tous les personnages ne connaissent pas tous les personnages (essentiellement, Henri de Lagrange ne connaît pas tout le monde et connaît Constance sous le faux nom de Suzanne Boivin). Il ne faut donc pas révéler leur identité devant tout le monde. Proposez plutôt de sortir un par un avec chaque joueur pour lui préciser qui et qui, si les trombinoscopes n'ont pas suffi. Ensuite, rappelez-leur tout ce qu'ils ont besoin de savoir : règles de fouille, compétences, règles de bonne conduite dans le lieu où se déroule votre partie, etc.

Enfin, prévenez-les que vous allez les laisser un moment et que quand vous reviendrez les chercher un par un, ils seront en jeu dès qu'ils franchiront la porte.

### Installation d'Émilie (H-30')

La joueuse jouant Émilie doit arriver après que tous les pensionnaires soient entrés à la pension.

ℳ **Matériel Émilie** : Donnez-lui la clef de la pension (la vraie clef du lieu si possible), montrez-lui la dédicace d'Albert ([Documents/Émilie Hache Menu](#)).

### Touche finale (H-10')

Quelques détails sont à placer/changer dans votre espace de jeu pour refléter ce qui s'est passé à la pension dans les quelques heures qui précèdent le drame. Prenez votre temps pour ne rien oublier :

- ℳ Mettre le panneau « complet » sur la porte du lieu ;
- ℳ Poser la cravate dans la courette (dans un arbre si possible) ;
- ℳ Descendre une chaise à la cave ;
- ℳ Cadenasser la cave ;
- ℳ Casser le vase et le poser près du téléphone ;
- ℳ Mettre les clefs au tableau (1, 2, 5, 6) ;
- ℳ Poser la clef du cadenas dans le sucrier ;
- ℳ Mettre la sacoche sous la table (plus la nappe est grande, moins on la verra) ;
- ℳ Une liasse de 10 billets dans un fauteuil (elle a volé quand Lefèvre a étranglé Taupier) ;
- ℳ Le carton à dessins de Firmin dans le salon ;
- ℳ Sa valise également (appareil photo, lettre) ;
- ℳ Régler l'horloge de la pension à 11h45. Il est important pour le personnage de Bernard que l'horloge sonne effectivement (un ordinateur portable, équipé d'alerte et des sons [Aides/ Horloge](#) fait l'affaire).

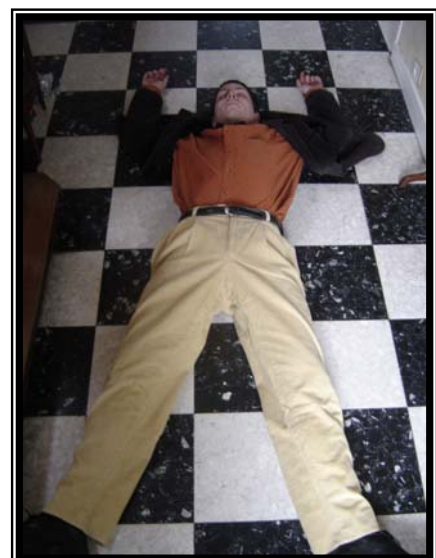


### Lancement (l'heure H)

Voici l'ordre dans lequel vous faites descendre vos joueurs et les choses que vous devez faire.

ℳ **Firmin (orga infiltré)** : Maquillage strangulation. Pose sa veste et son chapeau dans le salon. Fait le mort et se met en position comme si on l'avait tiré vers la porte d'entrée.

ℳ **Bernard** : Si vous n'êtes que deux organisateurs, vous devez alors préciser à Bernard que Firmin est en fait un organisateur et filez rejoindre les policiers pour vous changer en Pelissier et revenir avec eux, une dizaine de minutes plus tard. Attention, laissez la



porte d'entrée entrouverte ! La responsabilité de la suite incombe au joueur incarnant Bernard (voir [Personnages/ Bernard Pillon](#)).

ℳ **Germaine** : Bernard descend avec elle. Firmin lui révèle qu'il est organisateur et lui explique qu'elle demande à Bernard d'aller chercher tout le monde et qu'elle doit retenir les joueurs en bas. Bernard remonte, frappe sur une porte (tout le monde entend, il s'agit de celle de Pinson qui ne se réveille pas) puis fait des allers-retours pour faire descendre, dans l'ordre :

ℳ **Constance** (qui entend Bernard frappé chez Pinson);

ℳ **Albert** (qui ne dormait pas car transporté d'inspiration);

ℳ **Louise** (qui ne dormait pas car anxieuse);

ℳ **Édouard** (qui s'est remis en pyjama);

ℳ **Margaret** (qui était prête à partir);

ℳ **Henri** (qui s'habille quand Constance sort, puis descend). Si vous êtes trois organisateurs, c'est le moment de lui remettre son peignoir. Sinon, il faut lui remettre juste avant le démarrage.

ℳ **Odile** : Si vous êtes trois organisateurs, vous lui dites qu'à partir de maintenant, elle descend quand elle veut ! Sinon, il faudra lui expliquer à l'avance qu'elle pourra descendre quand elle entendra du bruit.

ℳ **Bernard redescend** ! Il demande les clefs de Pinson (la 4) à sa mère... Si elle ne comprend pas son fils muet, il remonte défoncer la porte !

ℳ **André Pinson** (décalqué...) Bernard l'aide à descendre.

ℳ **Le capitaine Duplantier, le sergent Boitard et le gendarme Pelissier (organisateur)** arrivent à la surprise de tout le monde !

ℳ **Émilie** arrive peu de temps après les gendarmes.

## **Des événements**

Plusieurs événements vont venir ponctuer la soirée, la plupart déclencher par les joueurs eux-mêmes, ou l'arrivée de personnages non-joueurs.

### **Les fantômes de Louise**

Louise Bazin est folle, mais la joueuse ne le sait pas. Elle s'invente des fantômes des victimes de la petite affaire et essaye de les exorciser, pour se donner bonne conscience. Deux d'entre eux la hantent encore et lorsqu'elle découvre Firmin mort, elle « pète les plombs ». Techniquement, la joueuse a dissimulé un téléphone portable en mode vibreur dans ses vêtements et vous, organisateurs, jouez avec ses nerfs en lui envoyant des textos de l'au-delà, aux moments qui vous paraissent le plus opportuns (une confrontation avec Duplantier est du plus bel effet). Voici des exemples de messages que vous pouvez lui envoyer, avec estimation approximative du moment de la soirée :

ℳ Avant H+1 § Firmin : vous êtes en danger de mort !

ℳ Avant H+2 § Égorgé ℳ baron : tu dois nous sauver, sinon...

ℳ 10mn après précédent § Firmin : sauve-moi d'abord !

ℳ Avant H+3 § Firmin : j'ai photographié mon assassin !

ℳ Avant H+4 § Rupert : Margaret est innocente !

ℳ Avant H+5 § Firmin : Pinson m'a tué !

Il est vraisemblable que Louise va essayer d'exorciser Firmin. Pour ce faire, elle doit disposer d'un objet personnel, d'encens (elle en a dans sa chambre) et surtout... être sur les lieux du meurtre, qu'elle imagine à raison être : en plein milieu de l'espace de jeu, au milieu de tout le monde. L'événement a de quoi impressionner les autres, en particulier la très rationnelle gendarmerie... Quand vous, organisateurs, estimerez que la joueuse a fait suffisamment d'effort pour exorciser Firmin, vous la préviendrez qu'au terme de la séance, elle y parvient et que Firmin lui révèle le nom de son assassin : André Pinson, bien sûr ! Il



s'agit là d'un jeu de l'esprit de Louise qui ne rêve que d'une chose : se débarrasser de Pinson. Si l'événement a lieu suffisamment tôt dans la soirée, vous pouvez continuer à tourmenter Louise avec les fantômes restants, et lui faire faire d'autres folies, comme tenter de les exorciser en ressortant le vieux drap ensanglanté qu'elle a soigneusement gardé. La scène est du plus bel effet. En bref : utilisez la folie de Louise pour mettre de l'ambiance !

### **Les souvenirs de Bernard**

Bernard est victime d'une amnésie partielle. Lorsqu'il découvre le cadavre de Taupier, il ne se souvient pas d'où il vient ni de ce qu'il a fait ces dernières heures, ni même ces derniers jours. Les décharges électriques de la gégène, avec laquelle il jouait dans la cave, ont fait quelques dégâts dans son cerveau. Rien d'irréversible : progressivement Bernard va retrouver par flashs sa mémoire défaillante. En termes de jeu, il faut donner au joueur une petite enveloppe pour chaque souvenir (cf. [Compétences/ Bernard Souvenirs](#)). Chaque fois qu'il entend l'horloge sonner dans la Pension, le joueur a le droit de prendre une enveloppe et de la lire discrètement. Le texte décrit un souvenir récent. L'ordre dans lequel le joueur choisit ses enveloppes n'a aucune importance. Les souvenirs de Bernard remontent à la surface sans logique apparente. Bernard se souvient de six faits récents :

ℰ Qu'il a caché une clef dans le sucrier du petit déjeuner (mais il ignore qu'il a posé un cadenas sur la porte de la cave) ;

ℰ Qu'il essayait la gégène dans la cave. Ce souvenir est très confus car les décharges électriques détraquent le cerveau de Bernard qui perçoit comme des flashs. Il pense qu'André, Albert et Firmin sont passés le voir successivement alors que leurs visites dans la cave sont plus espacées dans le temps ;

ℰ Qu'Édouard répétait nuitamment son odieux forfait (transporter quelque chose avec une brouette) ;

ℰ Que Firmin a acheté des billets de bateau pour emmener Margaret en voyage ;

ℰ Que Quentin Pelissier a fait un baisemain à sa nièce Émilie. Et ça l'énerve au point qu'il est fort probable que Bernard lui colle une baffe dont il a le secret ;

ℰ Qu'Albert lui a glissé un billet de 100 francs pour qu'il raccorde le paratonnerre à l'électricité de la maison (voir [Personnages/ Albert Duchemin](#) et la panne de courant ci-dessous).

### **La panne de courant**

Cet événement optionnel (mais cela serait dommage de s'en passer...) ne peut être déclenché que par Bernard lorsqu'il se souvient du raccordement du paratonnerre. Si le joueur dit à un organisateur qu'il fait une telle idiotie, un éclair peu de temps après déclenchera une coupure de courant dans la pension. Pour cela l'organisateur devra simplement couper l'alimentation générale électrique du lieu. Il aura pris soin de laisser quelques bougies allumées afin de ne pas plonger les joueurs dans le noir complet.

Seuls les personnages ayant la compétence Bricoler (Bernard & Margaret) pourront réparer l'installation électrique. L'organisateur n'aura plus qu'à rallumer l'alimentation<sup>2</sup>.

### **Arrivées de PNJ...**

#### **ℰ Ferdinand Pillon (arrivée au début du jeu)**

Ce PNJ n'a été créé que dans le but d'avoir un organisateur parmi les pensionnaires au début du jeu. Sa principale tâche est de prévenir le plus discrètement possible Henri de Lagrange de la présence de sa femme dans les lieux. Afin de réserver la surprise au joueur qui incarne Henri, la photo d'Odile n'apparaît en effet pas dans son trombinoscope. C'est donc à Ferdinand de lui révéler la surprise. Au niveau du huis clos, il n'apporte aucune information. Nous n'avons pas pu cependant nous empêcher d'en faire un personnage haut en couleur qui doit mettre l'ambiance avec sa surdité, sa sénilité et sa libido. Il déclare avoir des révélations à faire sur les conditions de l'héritage de la Pension mais cela n'est qu'une lubie de vieillard grabataire. Ferdinand est donc un PNJ malléable qui peut apparaître et disparaître à merci, prendre des photos, etc. (voir [Personnages/ ORGA Oncle Ferdinand](#)).

---

<sup>2</sup> Lors de la première session nous n'avons pas réussi durant le jeu à remettre l'électricité jouant plusieurs heures à la lueur des bougies... Merci Bernard !



### **ℳ Charles Audebert (arrivée en deuxième partie de soirée)**

L'arrivée de Charles est destinée à relancer l'intrigue entre Odile et Henri et à ajouter un niveau d'embrouille supplémentaire. Il convient de le faire apparaître lorsque l'intrigue semble s'essouffler et plutôt dans la deuxième partie de la soirée. Le mieux est qu'il soit découvert dans le jardin en train de regarder par une fenêtre (effet garanti). Charles a des remords et se sent responsable de la bêtise qu'Odile risque de faire. Donc il prend des risques et notamment celui de se faire voir.



Une fois repéré, il jouera officiellement le Parisien égaré sur une route de Normandie et officieusement il cherchera à comprendre la situation pour aider Odile à se sortir du guêpier dans lequel ils se sont mis. Il lui proposera d'avoir une explication « d'homme à homme » avec Henri. (voir [Personnages/ORGA Charles Audebert](#))

Il est habillé classe (un bourgeois) et aura quand même tendance à mépriser les bouseux de Normandie (un Parisien quoi !)

### **ℳ Félicien Miramont (moins d'une heure avant la fin du jeu)**

L'arrivée de Félicien Miramont (voir [Personnages/ORGA Félicien Miramont](#)) est un des événements majeurs de la Pension Saint-Sauveur. Ce dernier ne fait pas dans la finesse. Sans s'en rendre compte, il vient accréditer la thèse qu'Édouard Lefèvre avait décidé de se faire la belle ce soir. Il arrive comme un chien dans un jeu de quilles et ne réalise pas qu'il met sévèrement son ami dans l'embarras. Dès lors, l'idéal est que la personne qui joue Félicien mette largement les pieds dans le plat, venant faire la fête une bouteille de champagne à la main et ponctuant chacune de ses phrases par des tonitruants « Sacré Ed ! ».



### **L'évanouissement de Margaret**

Mais Miramont déclenche un petit événement supplémentaire. Lorsque Félicien apparaît devant Margaret accoutré comme un conducteur d'automobile (lunettes, écharpe, casque), cette dernière croit reconnaître son défunt mari, l'aviateur Ruppert Owen. Elle s'évanouit d'émotion (dans les faits, il faut qu'un organisateur lui souffle à l'oreille qu'elle défaille). Quand elle reprendra conscience, elle ne pourra que constater sa méprise.

### **L'ouverture de la cave**

La cave de la Pension Saint-Sauveur joue un rôle central durant le huis clos. C'est en son sein que doit avoir lieu la petite affaire du soir et elle possède les preuves matérielles des activités criminelles des pensionnaires. Il aurait donc été bien peu amusant de la laisser ouverte ! C'est Bernard qui l'a fermée mécaniquement durant son amnésie et qui a caché la clef du cadenas dans le sucrier sur la table de la salle à manger. Même



Germaine n'est pas au courant qu'il y a un cadenas sur sa porte. Elle risque d'être fort surprise si elle doit s'y rendre pour refaire ses réserves de gnoles. L'ouverture de la porte risque donc d'être un enjeu durant la partie. Surtout si les gendarmes découvrent qu'il y a un lieu auquel ils ne peuvent accéder. Il y a trois façons de l'ouvrir :

ℳ **utiliser la clef** qui est dans le sucrier ;

ℳ **crocheter la serrure** (seul André a la compétence pour le faire, s'il utilise il doit bien prendre le temps de le faire comme la règle l'évoque permettant éventuellement un flagrant délit) ;

ℳ **défoncer la porte** (Lucien et Bernard) ;

ℳ **tirer dans le cadenas** avec une arme à feu, ce qui ne manquera pas de rameuter toute la pension (vous pouvez réclamer plusieurs coups de feu).



## ***Des ressorts de la soirée***

### ***La surprise !***

Ce huis clos fonctionne sur plusieurs surprises (l'arrivée de la gendarmerie, la présence d'Odile sur les lieux...). Il convient de demander aux joueurs avant le jeu de n'absolument pas communiquer sur leur personnage et de ne même pas indiquer qu'ils participent au jeu. Plus vous réussirez à leur faire garder le secret de leur présence plus vous obtiendrez un effet de surprise important. Les gendarmes ne doivent surtout pas annoncer à d'autres joueurs leur présence au risque de voir leur arrivée éventée.

### ***De l'argent***

La place de l'argent dans la Pension Saint-Sauveur est centrale. Les crimes qui s'y déroulent sont odieusement crapuleux. Les pensionnaires sont pour la plupart extrêmement riches, Germaine la plus de tous. Pour bien simuler cela, il est important que chaque joueur ait conscience de la valeur de l'argent. La monnaie qui circule est le franc. Mais en 1933, sa valeur n'est pas la même qu'à la fin du XXème siècle. Pour aider les joueurs, nous avons fait un document ([Briefings/Prix](#)). Par exemple, on y apprend qu'en 1933, une voiture coûtait 10 000 francs (un très grand luxe pour l'époque). Ne pas hésiter à rappeler au briefing l'échelle de valeur sans pour autant insister dessus.

Comprendre que les pensionnaires d'un petit établissement normand sont riches peut permettre aux enquêteurs ou à Henri de sentir que quelque chose cloche dans cet endroit. Henri grâce à son chéquier pense pouvoir obtenir ce qu'il veut mais s'il l'utilise, il risque d'être bien loin du compte...

### ***Les fouilles***

Un des enjeux majeurs de la soirée tourne autour de la collecte par les gendarmes d'indices qui, bien interprétés, permettraient de confondre les pensionnaires et de mettre fin à leurs odieux agissements. Naturellement, les pensionnaires tâcheront de soustraire ces indices aux fouilles des gendarmes. Hélas, nous n'avons jamais eu sous la main un lieu assez grand pour matérialiser la pension. Il nous a fallu donc « virtualiser » les différents lieux comme les chambres et de mettre en place une simulation de fouille des lieux. Celle-ci est la plus simple possible : un organisateur est dédié à la tâche et quand un joueur souhaite fouiller un lieu, l'organisateur lui fait la description de ce qu'il voit. Libre au joueur ensuite de décrire ce qu'il souhaite faire (défoncer la porte si elle est fermée, soulever le matelas, regarder par la fenêtre...) et à l'organisateur de lui décrire les conséquences de ses actes. Pour les joueurs, cet aspect est décrit dans le fichier [Briefing/Règles](#). Notez qu'il est préférable d'avoir un organisateur dédié à cette tâche afin qu'il ait une vue d'ensemble de ce qui s'est passé dans la pension. Par exemple : il pourra décrire une chambre sans dessus-dessous à un personnage qui passe après une fouille d'un autre personnage etc. Le fichier [Indices hors jeu](#) vous y aidera. La contrainte que nous avons suivie lors de la création est d'être le plus logique possible et qu'un indice doit avoir une bonne raison d'être présent dans un lieu. Dès lors, il n'y a pas d'équilibre de répartition d'indices dans les lieux virtuels. Ils se trouvent où ils doivent être. Idem pour la gestion des fouilles si un personnage trouve trois indices en fouillant et bien tant mieux pour lui !

Il n'est pas rare que le Capitaine Duplantier veuille mettre la main sur les fouilles en empêchant les pensionnaires de se rendre dans les étages pour retourner dans leurs chambres et pour cela postant un de ses subalternes devant l'escalier ou la porte menant aux lieux virtuels. Surtout, laisser le faire ! Il est la loi et donc contraindre n'est pas un souci. Gardez à l'esprit qu'il n'y a pas d'équilibre et que si les gendarmes « raflent » une majorité d'indices cela n'empêchera pas la soirée de suivre son cours. Après tout les gendarmes sont là pour enquêter. C'est d'autant moins grave que des indices cruciaux se trouvent en jeu, que Boitard devrait se laisser convaincre assez facilement de laisser monter des pensionnaires, que Pelissier ne refuse rien à Émilie, que Constance peut détourner l'attention, que les joueurs inventeront d'autres moyens pour parvenir à leur chambre, s'ils le souhaitent (un Bernard peut disposer une échelle pour passer par une fenêtre, par exemple). Il est également logique que Duplantier dise à Pelissier « allez fouiller les étages ! ». Libre à vous, organisateur, de décider ce qu'il y trouve et d'apporter dans le jeu les indices que vous trouvez les plus pertinents, au moment du jeu. Dans tous les cas, faites bien attention de noter l'état des portes : ouvertes, fermées, défoncées. La récupération des clefs est un enjeu important et ludique de la soirée.

L'arrivée de certains indices peut contribuer à créer de bonnes scènes de jeu, citons-en quelques-uns : un tableau inédit de Firmin, un revolver dans une chambre, une boîte avec des mèches de cheveux, des billets de bateau pour le lendemain, entre autres... Ces découvertes créeront encore plus de jeu si Duplantier joue le jeu des confrontations : « À qui appartient ce drap ensanglanté ? »

Un dernier conseil sur ce sujet : il serait dommage de faire de la Pension Saint-Sauveur une chasse au trésor. Il faut que vos joueurs agissent le plus logiquement possible et n'aille pas fouiller des lieux à tort et à travers. À vous de bien les prévenir. Il est parfaitement probable que certains pensionnaires ne fouillent aucun lieu durant toute la soirée.

### **Les fins imaginées**

La fin du huis clos repose sur les épaules du capitaine Duplantier. C'est lui qui devrait impulser le départ des gendarmes en arrêtant le ou les personnes qui lui paraissent coupables. Il y a toujours un « risque » à faire reposer la fin de la soirée sur l'action d'un joueur par exemple que le joueur fasse traîner en longueur car il ne pense pas avoir tout compris. Expliquez bien avant la soirée au joueur qui interprétera le capitaine que ce dernier a tellement foi en sa méthode qu'il peut aisément arrêter un coupable sur des preuves minces ou bancales, voire sans aucune preuve. Le gendarme est persuadé qu'il arrivera à tirer l'affaire au clair avant le petit matin (nous avons fait retentir un chant de coq, voir [Aide/Horloge](#), pour marquer ce moment et pousser Duplantier à rendre ses conclusions). L'organisateur qui joue Quentin Pélissier pourra aussi intervenir subtilement auprès de son chef pour insister et pousser à ce qu'on embarque les coupables. Cependant, même si dans toutes nos parties ont fini avec une arrestation, il n'y a rien de figé et vos joueurs inventeront une fin qui leur appartiendra. À vous, organisateurs, de faire preuve de souplesse et d'adaptation.

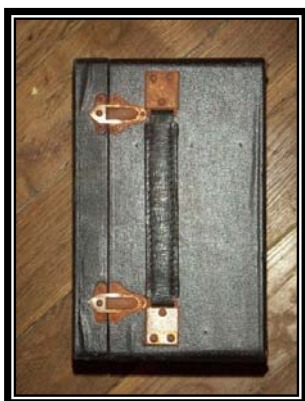
On peut imaginer des pensionnaires essayant de liquider la flicaille (même si cela peut apparaître très risqué) ou encore un Duplantier embarquant absolument tout le monde. Rien n'est impossible ! Et pour tout dire, nous auteurs avons imaginé une fin « idéale » qui ne s'est jamais produite sous nos yeux. Un capitaine Duplantier arrêtant André Pinson. Triomphant, il fait comme indiqué dans sa fiche de personnage : tel Tom Ridgeway le héros du roman de Douglas Cole qu'il lit actuellement, il demande deux verres de whisky afin de trinquer avec son coupable. Germaine Pillon les fournit. Mais glisse dans l'un deux, un de ses poisons préférés. Duplantier trinque, boit et... meurt ! Avec la complicité d'autres pensionnaires, il n'est alors pas difficile de se débarrasser des gendarmes Boitard et Pélissier, et d'Henri de Lagrange... Reste à convaincre Émilie... Une autre possibilité est que ce soit André Pinson que Germaine tente d'éliminer...

### **Des accessoires**

Tous les accessoires et indices sont énumérés dans trois fichiers du répertoire Indices/

- ℳ Les [Indices en jeu](#) sont les indices qui étaient disposés dans l'espace de jeu au début de la partie ;
- ℳ Les [Indices hors jeu](#) sont les indices virtuels qui se trouvent dans les chambres des pensionnaires ;
- ℳ Les [Indices sur joueurs](#) leur sont fournis lors de leur briefing individuel.

Les accessoires qui nous paraissent les plus difficiles à trouver sont :



#### **La gégène**

Pour cet accessoire, il faut trois parties distinctes (ci-contre, une photo de la nôtre, dénichée aux puces de Montreuil) :

- ℳ une boîte dans laquelle ranger l'instrument ;
- ℳ une partie « corps » genre de voltmètre avec un cadran, une aiguille et des boutons pour jouer avec ;
- ℳ un bout de métal cerclé pour mettre autour de la tête (une sorte de serre-tête).



### Les clefs

Les clefs des chambres des pensionnaires, obligatoirement numérotées de 1 à 12. Germaine a un passe-partout pour les douze chambres. Les clefs des chambres de Bernard et Germaine ne sont pas numérotées. En plus des clefs de chambres, vous aurez besoin de quatre clefs de l'entrée de la pension (idéalement, les vraies clefs du lieu, si leur apparence est assez vieillot) dont une peut être différente des autres (plus neuve, c'est celle que Édouard a récemment refaite). Le trousseau de Germaine comprend : sa clef de chambre, son passe-partout et une clef de l'entrée. L'usage des clefs est expliqué dans le document [Briefing/Règles](#).



### Le tableau de clefs

Une planche de bois avec des clous en dessous de chaque numéro de chambre. Un autre clou en haut à gauche. C'est l'emplacement de la clef laissée par Germaine pour que les pensionnaires le souhaitant puissent sortir de nuit. C'est la clef qu'Émilie a empruntée au début du jeu.



### Les registres 1932 et 1933

Nous avons été assez dingues pour écrire, à la main, deux années de registres de la pension Saint-Sauveur (voir le répertoire [Aides/Registres](#)). Ils contiennent les indices suivants :

✂ André Pinson était permanent à la pension en janvier 32 ([32-01](#));

✂ Des pages ont été arrachées ([32-02-2](#), [32-06-1](#), [32-07-3](#), [32-12](#), [33-02-2](#));

✂ Constance Lisieux est devenue permanente en juin 1932 ([32-06-2](#) et [32-07-1](#));

✂ Bien que l'avant-dernière page ([33-04](#)) du registre ne soit pas terminée, les deux derniers pensionnaires sont inscrits sur une nouvelle page : Suzanne Boivin et Henri de Lagrange, arrivée le 6 (le registre est ouvert à cette page au début du jeu, et souvent promptement arrachée par Germaine);

✂ C'est anecdotique, mais Pablo Picasso et Georges Braque sont passés ensemble à la pension ([32-08-1](#) et [32-08-2](#)).

### Les ronds de serviette

Il suffit de trouver des ronds de serviette en bois (nous au BHV) et de les peindre soi-même. La Madeleine de la photo ci-dessous est en fait Louise que Germaine ne cesse d'appeler par son nom de baptême et non d'usage.





### ***La sacoche pleine d'argent***

Comme nous l'avons vu, l'argent joue un rôle central dans ce huis-clos. Pas mal de billets circulent, dans une sacoche, dans un matelas... Pour les réaliser, nous avons imprimé en autant d'exemplaires que nécessaire (beaucoup...) des billets de 100 francs d'époque ([Aide/Argent](#)). Dans la sacoche, se trouve également la marque du maroquinier ([Documents/Odile Maroquinier](#)), oubliée là par Odile. Cacher l'ensemble sous un foulard est du plus bel effet.

### ***Le tableau de Firmin***

Firmin avant de quitter la pension n'a pas pu s'empêcher d'essayer de laisser un message d'adieu à ses complices et de se libérer du poids de la culpabilité de la petite affaire. Il a peint un tableau qu'eux seuls peuvent aisément interpréter. C'est un paysage de falaise et de mer sur lequel il a placé six croix représentant celles des six tombes fictives des personnes mortes durant son séjour à la pension Saint-Sauveur et un bateau qui se perd à l'horizon, symbole de sa fuite et de sa nouvelle liberté. Il a ajouté la dédicace suivante : « Adieu et merci ! Firmin ». Pour réaliser ce tableau, il suffit d'utiliser une photo noir et blanc ou une reproduction de peinture de falaise, sur laquelle on ajoute les croix, le bateau et la dédicace à la main. Le nôtre était grand (1m<sup>2</sup>) et présenté sur un chevalet, effet garanti.



### ***Le drap ensanglanté***

Pour le faire, utiliser un vieux drap blanc et rajouter du faux sang qu'on trouve dans les magasins de farces et attrapes.



### ***L'arme du crime***

Une vieille cravate en laine.



### ***Le vase brisé***

Un vase hideux sacrificiable.



### ***L'appareil photo de Firmin***

*Un accessoire peut-être pas évident à trouver. Il convient de simuler aussi la plaque qui est à l'intérieur de l'appareil et qui peut permettre le développement de la photographie de Bernard. Pour cela, nous avons fait simple : un petit bout de carton gris-bleu avec « Plaque photographique » écrit dessus. Nous avons ensuite placé la plaque à l'intérieur de l'appareil. Aux joueurs ensuite de la découvrir ou non...*

### ***La photographie de Bernard***

*Peu de temps avant sa mort, Firmin Taupier a photographié Bernard dans la cave en train de tester la gégène. Il conviendra de « trafiquer » une photo du joueur incarnant Bernard via un logiciel adapté. L'important est de lui rajouter une barre le long du front qui est le casque de la gégène. Ne surtout pas prendre le joueur en photo avec le casque : il ne faut pas oublier que Bernard est amnésique et ne se souvient plus d'être allé à la cave. Cela lui donnerait une indication sur ce qu'il a fait précédemment et cela serait bien dommage...*



*Cette photographie peut ressortir grâce à la compétence « photographie » d'Émilie ou « bricolage » de Margaret si elle les utilise avec le matériel de développement se trouvant dans la chambre de Firmin. Le résultat n'est pour autant pas le même et Margaret obtiendra un résultat plus flou qu'Émilie.*

*Exemple de photographies de Bernard développées par Émilie / Margaret :*



### ***Des trombinoscopes***

*Avant le début du jeu, il convient d'envoyer un trombinoscope à chaque joueur avec la photo de chaque personne qu'il connaît. Pour cela il faut au préalable demander à chaque joueur de vous envoyer une photo. Ensuite il faut constituer différents trombinoscopes car chaque personnage dans cette histoire, ne connaît pas tous les protagonistes, et certains ne les connaissent pas par leur véritable nom (ces cas sont soulignés ci-dessous). Un exemple est fourni dans le répertoire [Aides/ Trombinoscopes](#).*

*Les différents types de trombinoscopes sont :*

**🔪 Pour les pensionnaires (c'est-à-dire Germaine, Margaret, Louise, Édouard, Albert, Constance):** Germaine, Bernard et Émilie Pillon, Édouard Lefèvre, Louise Bazin, Firmin Taupier, Albert Duchemin, Margaret Owen, Constance Lisieux, André Pinson et Henri de Lagrange (et pourquoi pas rajouter Rupert Owen et Ernest Pillon) ;

**🔪 Pour Bernard :** Papa, maman, moi, Émilie, Édouard, Louise, Firmin, Albert, Margaret, Constance, André et le monsieur (il ne connaît pas Henri sous son nom) ;



*Et Pour Émilie* : les mêmes que pour les pensionnaires, auxquels s'ajoutent le sergent Boitard et Quentin Pelissier (elle ne connaît pas le capitaine Duplantier) ;

*Et Pour Pinson* : les mêmes que pour les pensionnaires, plus Odile de Lagrange ;

*Et Pour Odile* : Henri de Lagrange, la poule (Constance Lisieux), le conducteur (Bernard), Maurice (André Pinson), l'associé de Maurice (Firmin Taupier) ;

*Et Pour Henri* : Madame Pillon, monsieur Pillon, la bonne (Émilie), Édouard le scribouillard, une pensionnaire (Louise), Firmin le romantique, un pensionnaire (Albert), Margaret l'anglaise, Suzanne Boivin (Constance Lisieux) ;

*Et Pour Boitard* : Madame Germaine, Bernard, Émilie, Lefèvre, Louise, Taupier, Duchemin, Margaret Oswan (le sergent n'est pas bon en anglais), Constance, le Parisien et le Jeunot ;

*Et Pour Duplantier* : seulement les trois gendarmes.

## ***Des auteurs***



## ***Annexe : Polices de caractères***

*Vadim's writing*

<http://www.dafont.com/fr/vadims-writing.font>

*Dolphian*

<http://www.dafont.com/fr/dolphian.font>

*Little Lord Fontleroy*

<http://www.dafont.com/fr/little-lord-fontler.font>

*Detective*

[http://www.tentacules.net/toc/toc\\_/police/detective.zip](http://www.tentacules.net/toc/toc_/police/detective.zip)

*Saffrontoo*

[http://www.tentacules.net/toc/toc\\_/police/saffro.zip](http://www.tentacules.net/toc/toc_/police/saffro.zip)

*Journal (Papiers de Pinson...)*

<http://www.dafont.com/fr/journal.font>

*Dear Theo (mot de la chambre 6)*

<http://www.dafont.com/fr/dear-theo.font>

*Jennifer's hand writing (lettre de Lilly à Constance...)*

<http://www.dafont.com/fr/jennifer.font>

*Another typewriter (titres policiers)*

*King (textes policiers)*

## ***Annexe : Chronologie***

### ***Ces dernières années...***

1922 : Ouverture de la pension.  
1924 : Arrivée d'Édouard Lefèvre.  
Avril 1928 : Arrivée de Margaret Owen, vol de Rupert le 27.  
Mai 1930 : Arrivée de Firmin Taupier.  
Juillet 1931 : Arrivée de Pinson, en planque.  
Septembre 1931 : Arrivée d'Albert Duchemin.

### ***La petite affaire***

18 janvier 1932 : Meurtre de Léopold (aiguilles – Madeleine)  
23 février 1932 : Meurtre de Gaby (rasoir – Pinson)  
28 mai 1932 : Meurtre de Sam (hache – Albert)  
15 juin 1932 : Arrivée de Constance  
26 juillet 1932 : Meurtre de Hector de Mondeville (ciguë – Germaine)  
19 septembre 1932 : Arrivée d'Émilie  
22 novembre 1932 : Meurtre de Thérèse Berranson (revolver – Margaret)  
4 février 1933 : Meurtre de Ivan Berkovitch (fusil – Édouard)  
9 février 1933 : Émilie découvre que Duchemin est Porter.  
7 avril 1933 : la soirée...

### ***La veille, 6 avril 1933***

16h30. Arrivée d'Henri et de « Suzanne » à Fécamp.

### ***La soirée, 7 avril 1933***

Vers 20h. Bernard part pour Fécamp.  
20h30. Édouard positionne la brouette.  
21h. Arrivée d'Odile et Pinson à Fécamp.  
21h05. Fermeture de la pension, couvre-feu...  
21h15. Germaine et Madeleine ont dressé « la table du partage »  
21h30. Germaine a laissé les repas froids.  
22h. Arrivée d'Odile et Pinson à la pension.  
22h05. Pinson dans la réception, installe Odile (la porte de la chambre 2 est ouverte).  
22h05. Bernard file voir Germaine et lui mime que le commanditaire est une femme.  
22h08. Pinson récupère sa clef, regarde le registre.  
22h10. Pinson descend à la cave avec Bernard et lui explique l'installation de la gégène.  
22h15. Bernard monte chercher Albert. Ils prennent une chaise à la table du partage, l'amènent à la cave et installent la gégène.  
22h20. Pinson va glisser l'enveloppe dans la chambre 12, chercher Taupier dans la chambre 7, et l'amène dans la chambre 4. Il ressort.  
22h24. Taupier verse le somnifère dans le verre de Pinson.  
22h24. Pinson montre l'œillet à Odile.  
22h30. Pinson rentre dans sa chambre, mange et discute avec Taupier.  
22h35. Albert remonte et commence à écrire.  
22h40. Pinson trouve Taupier nerveux et lui présente Odile !  
22h45. Taupier quitte Pinson et descend voir à la cave. Il prend Bernard en photo.  
22h51. Pinson s'endort.  
22h54. Taupier remonte à la cuisine et décide d'attendre là pour être sûr que Pinson dort.  
22h59. Henri de Lagrange descend boire un verre d'eau à la cuisine et croise Taupier !

23h16. Taupier rentre chez Pinson, dérobe l'argent. En sortant, il ferme la porte à clef.  
23h27. Taupier frappe à la porte de Lefèvre. Ils descendent dans le salon...  
23h31. Lefèvre assassine Taupier.  
23h34. Émilie entre dans la pension et découvre le cadavre de Taupier.  
23h36. Émilie appelle la police (cassant un vase au passage)  
23h39. Émilie file dans sa cabane (laissant la porte de la pension ouverte)  
23h42. Bernard a entendu le bris du vase, il ferme la cave (avec un cadenas qui était à l'intérieur).  
23h43. Bernard remonte, cache la clef de la cave et découvre le cadavre de Taupier.  
23h45. Bernard file réveiller sa mère, puis les autres.  
23h57. Les gendarmes puis Émilie arrivent...  
Minuit. La pendule sonne. (en live)  
01h00 (à la pendule). Constance était censée chloroformer Henri !

## ***Annexe : compétences***

*Apaiser les morts (Louise)*

*Assommer (André, Lucien & Quentin)*

*Attendre (Odile)*

*Bricolage (Margaret & Bernard)*

*& Couper les fils du téléphone.*

*& Rétablir l'électricité.*

*& Développement photo en utilisant le matériel de développement photographique qui se trouve dans la chambre de Firmin. Le résultat donne une photographie floue.*

*Captiver l'auditoire (Edmond)*

*Coller une baffe (Bernard)*

*Conduire (Bernard, Henri, Edmond, Lucien & Félicien)*

*Cette compétence est indispensable pour fuir la pension sans se faire rattraper par des poursuivants.*

*Crocheter (André)*

*Défoncer une porte (Lucien & Bernard)*

*Détourner l'attention (Constance)*

*Égorger (André)*

*Évaluer (Édouard)*

*Faire des tisanes (Germaine)*

*& Endormir ;*

*& Fortifier ;*

*& Empoisonner...*

*Faire le service (Germaine)*

*Faire de la gnole (Germaine)*

*Inspiration (Albert)*

*Jouer du chéquier (Henri)*

*Lire lentement (Bernard)*

*Littérature (Albert, Edmond, Émilie)*

*Lire des romans policiers pour Edmond...*

*Résultats dans [Compétences/Fiche...](#)*



*Ne pas demander les papiers (Edmond)*

*Pas parler (Bernard)*

*Photographie (Émilie)*

*Pour utiliser cette compétence, il faut utiliser le matériel de développement photographique qui se trouve dans la chambre de Firmin.*

*Pickpocket (Constance)*

*Rendre service et attirer des confessions (Lucien)*

*Représenter la loi (Edmond)*

*Retrouver la mémoire (Bernard)*

*Résultats dans [Compétences/Bernard Souvenirs](#).*

*Se bagarrer (tous)*

*0 : Émilie, Germaine, Louise, Odile, Ferdinand ;*

*1 : Édouard, Margaret ;*

*2 : Constance ;*

*3 : Albert (en cas d'inspiration, vous pouvez l'augmenter), Edmond ;*

*4 : André, Charles, Félicien ;*

*5 : Henri ;*

*8 : les gendarmes Lucien et Quentin ;*

*9 : Bernard.*

*Téléphoner au fichier (Edmond ou un de ses gendarmes)*

*Résultats dans [Compétences/Fichier Téléphone](#).*

*Utiliser une loupe (Edmond)*

*Résultats dans [Indices/Revue Indices hors Jeu](#).*

*Verbaliser (Edmond)*

*Voir des fantômes (Louise)*

## **Annexe : épilogues**

Après chaque huis clos, nous avons pris l'habitude d'envoyer au joueur un petit épilogue. Il est le fruit de notre imagination et bien sûr des événements qui se sont déroulés lors de la soirée. Ci-dessous les épilogues de nos parties.

### **Résultats de la partie du 25 mai 2008**

Et **André Pinson**, accusé de meurtres en série, tente une sortie en emmenant Boitard en otage. Ce dernier tente le tout pour le tout et il fait bien, car Pinson n'était en fait pas armé. Bernard les sépare, Pinson fuit, Duplantier l'abat. L'enquête montre qu'en effet, André Pinson n'est autre que Dédé le chourineur et qu'il utilisait la pension, à l'insu de ses habitants, pour organiser quelques meurtres discrets...

Et **Le commandant Duplantier**, après avoir résolu brillamment cette affaire, est promu... dans la police judiciaire au quai des Orfèvres. Il est aujourd'hui connu pour son manuel d'investigation « Organisation, confrontation, analyse ».

Et **L'adjudant Boitard**, est promu juste avant d'obtenir sa retraite anticipée, pour acte d'héroïsme lors d'une opération ! Jusqu'à la fin de sa vie, on le croise régulièrement au café de la mer où il raconte sans cesse cet épisode glorieux de sa carrière.

Et **Albert Duchemin**, accusé avec Pinson, est relâché peu de temps après la soirée et devient l'ami du commandant Duplantier, sans que personne ne comprenne pourquoi. Il rentre à Paris et obtient un poste d'archiviste dans la police.

Et **Alexandre Porter** publie des dizaines de romans de gare, dont les neuf premiers sont de véritables succès. L'étranglé d'Étretat et le Truand court dans le jardin (la suite du Truand habite au quatrième) sont le sommet de sa carrière. Il oscille entre ses deux héros : Jules Colombier et Édouard Desplantes. Il est conseiller littéraire sur le manuel d'investigation « Organisation, confrontation, analyse ».

Et **Louise (Madeleine) Bazin** après s'être débarrassée de tous ses fantômes, est tourmentée par celui d'André Pinson, qui la rend folle à lier (ceux qui l'ont vue dépecer un canapé témoignent en ce sens) et est placée par Germaine dans un asile d'aliénés.

Et **Édouard Lefèvre** tente de vivre à Londres avec 25 000 francs, mais épuise vite son pactole. Après l'internement de Louise – qui ne peut plus l'accuser de lui avoir pris ses sous – il décide de rentrer à Étretat et reprend son travail et sa chambre dans la pension, où il vivra toute sa vie. Il n'a pas assez d'argent pour répondre aux invitations de son ami Félicien Miramont.

Et **Constance Lisieux** quitte la pension avec 100 000 francs en poche et part vivre aux Îles Caïmans où elle mène grand train, passant d'un riche amant à l'autre. Tous les 7 avril, elle envoie une carte postale aux Pillon.

Et **Margaret Owen** se demande où sont passés trois de ses bons au porteur. Surement cette trainée de Constance... Elle n'a pas le courage de partir aux États-Unis sans son Firmin est vit aujourd'hui tranquillement à la Pension.

Et **Odile de Lagrange** part vivre aux États-Unis avec ses enfants, et Charles qui a racheté les parts d'Henri. Elle y accouche d'un petit Maurice, puis d'une Margaret et d'un Eddy.

Et **Henri de Lagrange** de retour à Paris, a assez d'argent pour vivre la bagatelle pendant quelques années. Son pactole épuisé, il joue les gigolos pour vieilles rombières et s'amuse comme un fou.

Et **Germaine, Bernard et Émilie Pillon** continuent de tenir la pension, dont la réputation est entachée par cette histoire de meurtres... Trois ans plus tard, à la mort de Germaine, Émilie, à peine majeure, en hérite. Elle découvre alors un important magot (125 000 francs en liquide et 15 000 francs en bons au porteur) dans le matelas de sa grand-mère et entreprend quelques rénovations dans la pension. Aujourd'hui, il s'agit d'un petit hôtel, dans lequel les touristes ignorants de ce qui s'y est passé y passent volontiers.

Et **L'oncle Ferdinand** est reparti comme il est venu, sans que personne ne sache ce qu'il était venu dire à Germaine, à laquelle il survit d'ailleurs, du haut de ses cent ans !

Et **Le gendarme Pelissier** repasse régulièrement à la pension qu'il a trouvé plutôt sympathique. Il finit par épouser Émilie. Ensemble, ils rendent parfois visite à la pauvre Louise...

### Résultats de la partie du 29 avril 2007

Le **Bernard Pillon** finit par avouer (du moins c'est ce que l'on croit comprendre) qu'il a tué Firmin Taupier, par amour pour Margaret. Il vit aujourd'hui en prison, où il collectionne les mèches de cheveux de ses camarades, ainsi que des gardiens.

Le **André Pinson**, défendu par un excellent avocat payé très cher, doit répondre d'usage de faux papiers et d'exercice illégal de la profession de détective privé. Il s'en sort avec un an de prison ferme. À sa sortie, il préfère arrêter la petite affaire, la dernière ayant lamentablement échoué... On ne le revoit jamais en Normandie.

Le **Albert Duchemin** est relâché le lendemain de la soirée et devient l'ami du capitaine Duplantier, sans que personne ne comprenne pourquoi.

Le **Alexandre Porter** publie sept romans à succès, mais sa gloire s'arrête là. Dans le dernier, L'étranglé d'Étretat, Jules Colombier est secondé par un certain Édouard Desplantes, qui applique une méthode d'investigation toute personnelle : observation, confrontation, analyse.

Le **capitaine Duplantier** a brillamment résolu cette affaire, en particulier en identifiant à leurs empreintes ceux qui étaient passés à la cave. Il devient une sorte de célébrité dans la région, d'autant qu'une partie de l'argent saisi sert à rénover la gendarmerie. Lui seul soupçonne qu'il n'a en fait rien compris et que le coupable n'est pas celui qu'on croit. Rongé par le remords, il adopte les habitudes de ces subordonnés. Il n'est pas rare de le croiser au café de la mer, même pendant le service.

Le **sergent Boitard** prend tranquillement une retraite bien méritée, six mois après la soirée... Jusqu'à la fin de sa vie, on le croise régulièrement au café de la mer, où il rencarde son ancien chef.

Le **Édouard Lefèvre** tente de vivre à Londres avec 30 000 francs, mais épuise vite son pactole. Ne pouvant rentrer à la pension après avoir dérobé l'argent de Louise (Madeleine), il finit sa vie comme petit courtier londonien... **Félicien Miramont** lui rend régulièrement visite.

Le **Louise (Madeleine) Bazin** finit par se débarrasser de tous ses fantômes (le baron et l'écorché) et travaille tranquillement à la pension.

Le **Margaret Owen** part seule vivre aux États-Unis et tout le monde perd contact avec elle.

Le **Constance Lisieux** reste vivre à la pension et y trouve enfin le calme qu'elle mérite.

Le **Henri de Lagrange** a frôlé la catastrophe : perdre sa femme, et surtout la face. Il les reconquiert habilement et se réjouit de la naissance de Maurice, leur troisième enfant, qui – trouve-t-il – lui ressemble comme deux gouttes d'eau.

Le **Odile de Lagrange et Charles Audebert** se sont échappés de la pension avant les accusations de Duplantier. Ils finissent la nuit à parler d'avenir. Ils réalisent qu'ils n'ont pas l'étoffe de criminels. Ils restent amants quelque temps, avant de reprendre leur liberté. Charles sera le parrain de Maurice, qui lui ressemble comme deux gouttes d'eau.

Le **Germaine et Émilie Pillon** continuent de tenir la pension la plus honorable de la côte. Trois ans plus tard, à la mort de Germaine, Émilie, à peine majeure, en hérite. Elle découvre alors un important magot (135 000 francs) dans le matelas de sa grand-mère et entreprend quelques rénovations dans la pension. Aujourd'hui, il s'agit d'un charmant petit hôtel.

Le **L'oncle Ferdinand** est reparti comme il est venu, sans que personne ne sache ce qu'il était venu dire à Germaine, à laquelle il survit d'ailleurs, du haut de ces cent ans !

Le **gendarme Pelissier** repasse régulièrement à la pension qu'il a trouvé plutôt sympathique. Il finit par épouser Émilie. Ensemble, ils rendent parfois visite au pauvre Bernard.

### Résultats de la partie du 7 octobre 2006

Le **Bernard Pillon** est accusé du meurtre de Firmin Taupier. Un médecin (payé par Germaine) démontre qu'il n'était pas responsable de ses actes et c'est à l'asile d'aliénés plutôt qu'à la prison, qu'on le rencontre aujourd'hui. Il y collectionne les mèches de cheveux de ses camarades, ainsi que des infirmiers.

Le **André Pinson**, défendu par un excellent avocat payé très cher, doit répondre d'usage de faux papiers, d'actes de barbarie sur la personne de Bernard Pillon et d'exercice illégal de la profession de détective privé. Il s'en sort avec deux ans de prison ferme. À sa sortie, il préfère arrêter la petite affaire, tant la dernière a frôlé la catastrophe... On ne le revoit jamais en Normandie.

Le **Albert Duchemin**, initialement accusé des mêmes actes de barbarie, est relâché le lendemain de la soirée sans que personne ne comprenne vraiment pourquoi.

Le **Alexandre Porter** publie huit romans à succès. Dans les deux derniers L'étrangle d'Étretat et Vous reprendrez bien une tisane ? (la suite de Vous reprendrez bien une tasse de thé ?) Jules Colombier est secondé par un certain Édouard Desplantes, qui applique une méthode d'investigation toute personnelle : observation, confrontation, analyse.

Le **capitaine Duplantier** est promu commandant à Trifouilli-les-Oies. Il a certes résolu cette affaire, mais sa négligence a laissé l'occasion à Henri de Lagrange de s'empoisonner par mégarde en ingérant du poison réservé aux rats. « S'il nous avait confinés au salon, ou s'il m'avait laissé m'occuper de mes pensionnaires, ce ne serait jamais arrivé » dira Germaine Pillon à l'instruction.

Le **sergent Boitard**, pour conduite déplacée pendant une investigation est mis à la retraite anticipée, ce qui fait de lui le plus heureux des hommes, même s'il n'a pas d'idée de cadeaux pour les 60 ans d'Odette. Quand le jeunot lui prête 1000 francs pour l'occasion, il est rassuré !

Le **Édouard Lefèvre** tente de vivre à Londres avec 25 000 francs mais épuise bien vite son pactole. Ne pouvant rentrer à la pension après avoir dérobé l'argent de Louise (Madeleine), il finit sa vie comme petit courtier londonien... **Félicien Miramont** lui rend régulièrement visite avec une poule ou deux.

Le **Louise (Madeleine) Bazin** finit par se débarrasser de tous ses fantômes (le baron et Henri) et travaille tranquillement à la pension.

Le **Margaret Owen** part seule vivre aux États-Unis et tout le monde perd contact avec elle.

Le **Constance Lisieux** reste vivre à la pension et y trouve enfin le calme qu'elle mérite.

Le **Odile et Charles Audebert** se marient une semaine après l'enterrement de Henri. Ils ont aujourd'hui trois enfants (plus les deux d'Henri).

Le **Germaine et Émilie Pillon** continuent de tenir la pension la plus honorable de la côte. Trois ans plus tard, à la mort de Germaine, Émilie, à peine majeure, en hérite. Elle découvre alors un important magot (125 000 francs) dans le matelas de sa grand-mère et entreprend quelques rénovations dans la pension. Aujourd'hui, il s'agit d'un charmant petit hôtel.

Le **L'oncle Ferdinand** est reparti comme il est venu, sans que personne ne sache ce qu'il était venu dire à Germaine, à laquelle il survit d'ailleurs, du haut de ces cent ans !

Le **gendarme Pelissier** repasse régulièrement à la pension qu'il a trouvé plutôt sympathique. Il finit par épouser Émilie. Ensemble, ils rendent souvent visite au pauvre Bernard.

### Résultats de la partie du 29 octobre 2005

Le **André Pinson et Constance Lisieux**, défendus par un excellent avocat payé très cher avouent qu'ils ont monté l'affaire pour démontrer les coucherries de Henri de Lagrange. Ils écotent respectivement de cinq ans et deux ans fermes, avec comme circonstance aggravante que leur magouille a mené à la mort de deux personnes : Firmin Taupier et Henri de Lagrange. Tout le monde est convaincu (surtout Bernard) que c'est monsieur de Lagrange qui a tué Firmin Taupier.

Le **Margaret Owen** est condamnée à mort pour avoir tué Henri de Lagrange. La guillotine tombe en juin 1934.

Le **capitaine Duplantier** est promu commandant à Trifouilli-les-Oies. Il a certes résolu cette affaire, mais sa négligence a laissé Margaret Owen en possession d'une arme qu'elle a utilisée pour tuer le coupable. Décidément, ça devient une habitude, commandant Duplantier.

Six mois après la soirée, le **sergent Boitard** prend tranquillement une retraite bien méritée, mais il n'a pas d'idée de cadeau pour les 60 ans de sa femme Odette... Jusqu'à la fin de sa vie, on le croise régulièrement au café de la mer.

Le **Madeleine Bazin**, harcelée par les fantômes du baron, de l'égorgé, de Rupert Owen et d'Henri de Lagrange, finit par se jeter du haut d'une falaise. À Étretat, tout le monde pense que c'est pour suivre son mari...

Le **Édouard Lefèvre** tente de vivre à Londres avec 25 000 francs, mais épuise bien vite son pactole. À la mort de Madeleine – qui ne peut plus l'accuser de lui avoir pris ses sous – il décide de rentrer à Étretat et

reprend son travail et sa chambre dans la pension, où il vivra toute sa vie. Il n'a pas assez d'argent pour répondre aux invitations de son ami **Félicien Miramont**.

Et **Alexandre Porter** publie neuf romans à succès – ses derniers : l'étranglé d'Étretat, le bourgeois fusillé et la guillotine à l'anglaise – mais sa gloire s'arrête là...

Et **Les Pillon (Germaine, Bernard et Émilie)** continuent de tenir la pension la plus honorable de la côte. Trois ans plus tard, à la mort de Germaine, Émilie, à peine majeure, en hérite. Elle découvre alors un magot colossal (225 000 francs) dans le matelas de sa grand-mère et entreprend quelques rénovations et agrandissements dans la pension. Aujourd'hui, il s'agit d'un hôtel de luxe.

Et **Le gendarme Pelissier** repasse régulièrement à la pension qu'il a trouvée plutôt sympathique. Il finit par épouser Émilie.

Et Après son veuvage, **Odile de Lagrange** épouse Charles Audebert et devient la plus heureuse des femmes.

### Résultats de la partie du 21 octobre 2005

Et **André Pinson**, défendu par un excellent avocat payé très cher a avoué qu'il était en réalité Antoine Quesnel et avait fait des faux papiers pour se protéger du syndicat qui le faisait chanter. Il a écopé de six mois de prison ferme. À sa sortie, il préfère arrêter la petite affaire, tant la dernière a frôlé la catastrophe... On ne le revoit jamais en Normandie.

Et **Madeline Bazin** a été relaxée, faute de preuve. Très vite, harcelée par les fantômes du baron, de l'égorgé et de Rupert Owen, elle devient folle à lier (ceux qui l'ont vue faire une séance de spiritisme dans l'entrée témoignent en ce sens) et est placée par Germaine dans un asile d'aliénés. Personne ne la croit quand elle raconte qu'il y a eu de nombreux meurtres à la pension...

Et **Le capitaine Duplantier** restera capitaine assez longtemps, à moins qu'il ne se lance dans l'écriture...

Et Six mois après la soirée, le **sergent Boitard** prend tranquillement une retraite bien méritée, mais il n'a pas d'idée de cadeau pour les 60 ans de sa femme Odette... Jusqu'à la fin de sa vie, on le croise régulièrement au café de la mer.

Et **Édouard Lefèvre** devient rentier dans la city of London. Avec ses 125 000 francs d'apport initial, il a bien assez pour vivre confortablement, et claqué tous ses bénéfices en casino et en poules.

Et **Félicien Miramont** devient son courtier en bourses.

Et **Alexandre Porter** publie sept romans à succès – dont le dernier sera le plus célèbre : L'étranglé d'Étretat – mais sa gloire s'arrête là...

Et **Les Pillon (Germaine, Bernard et Émilie)** continuent de tenir la pension la plus honorable de la côte. Trois ans plus tard, à la mort de Germaine, Émilie, à peine majeure, en hérite. Elle découvre alors un important magot (125 000 francs) dans le matelas de sa grand-mère et entreprend quelques rénovations dans la pension. Aujourd'hui, il s'agit d'un charmant petit hôtel.

Et **Le gendarme Pelissier** repasse régulièrement à la pension qu'il a trouvée plutôt sympathique. Il finit par épouser Émilie.

Et **Margaret Owen** part seule vivre aux États-Unis et tout le monde perd le contact avec elle.

Et **Constance Lisieux** reste vivre à la pension et y trouve enfin le calme qu'elle mérite.

Et **Odile et Henri de Lagrange** rentrent à Paris et font un troisième enfant qui ressemble étrangement à Charles Audebert...

Et Au final, personne ne sait qui a tué Firmin Taupier, mais il est assez commode de penser que c'est la folle...

### Quelques statistiques sur les cinq pensions

Et **Tous les Pinson** ont été accusés ! L'un d'eux a même été accusé de meurtres en série... Il aurait pris bien plus que les autres (en moyenne 2,1 années de prison) s'il n'avait tenté de s'échapper...

Et **Trois Duchemin** ont été arrêtés ! Mais bon, entre amateurs de romans policiers, on peut s'arranger... D'ailleurs, deux d'entre eux ont réussi à écrire trois romans supplémentaires, autant que de morts dans la soirée, et un autre mène une longue carrière à Paris...



Et **Deux Bernard** ont été arrêtés ! (Tous sauf un depuis qu'il est joué). À chaque fois, ils sont accusés du meurtre... C'est injuste, mais c'est comme ça.

Et **Une Louise/Madeleine** a été arrêtée, relaxée, puis internée et tout le monde pense qu'elle a tué Taupier. Une autre s'est suicidée... Une autre est internée...

Et Tiens, **une Constance** a été arrêtée et a pris deux ans de prison, alors qu'une autre mène grand train aux Iles Caïmans...

Et **Henri de Lagrange** est mort deux fois, dont une fois accusé du meurtre de Taupier. Sinon, il a du mal à garder sa riche femme...

Et **Odile** s'est ainsi débarrassée d'Henri deux fois, plus une fois à l'amiable.

Et **Une Margaret Owen** a été guillotinée pour le meurtre de Henri.

Et **Aucun Lefèvre** ne fut arrêté, même si l'un d'entre eux a été inquiété. Ils finissent généralement avec environ 25 000 francs et ne vont pas loin, sauf l'un d'eux qui a réussi à récupérer les sous de l'affaire...

Et Le magot de **Germaine Pillon** est inviolé et s'est même vu une fois augmenter de l'argent de l'affaire, et une autre de 15 000 francs.

Et **Émilie Pillon** épouse toujours Quentin Pelissier et vit toujours heureuse, dans l'ignorance du détail des horreurs qui ont eu lieu sous son toit... Notre oie blanche le reste, l'honneur est sauf...

Et **Deux Duplantier** sont promutés, un autre devient alcoolique, un autre n'a pas de coupable pour cette affaire, le dernier devient célèbre pour son manuel d'investigation...

Et **Tous les Boitard** ont pris leur retraite. Deux d'entre eux l'ont eu anticipée – heureux hommes – l'un pour conduite déplacée, l'autre pour héroïsme.

Le bilan est très amoral, c'est parfait !