

L'Affaire de la Mariée Noyée

Un scénario pour Contes de Minuit

Il était une fois

C'est la marée étoilée, la mer infinie s'est retirée pour permettre aux habitants de Minuit d'admirer les bancs de poissons volants qui filent sous la lune comme des comètes. Cependant leurs ailes sont tranchantes comme des rasoirs et il est préférable de ne pas s'en approcher. Les nocturnes pataugent en famille pour ramasser étoiles de mer, crabes, coquillage et fouiller les tas d'épaves révélés par la marée. L'ambiance est bon enfant, entre la brocante et la pêche à pied. Les Détectives profitent eux-aussi du moment quand un attroupement attire leur attention.

Un ouvrier de Crassouille vient de déterrer une grande malle incrustée d'algues et de bernicles. La trouvaille est plutôt inhabituelle et tout le monde se demande avec curiosité ce qu'elle contient. L'ouvrier force le couvercle qui bascule... et révèle les restes d'une femme en robe de mariée. Un murmure horrifié salue la découverte. Les plus sensibles défaillent, on cache les yeux des enfants... Si les Détectives ne prennent pas l'initiative, quelqu'un dans la foule les reconnaît et leur demande ce qu'il faut faire.

- ◆ L'état du corps semble indiquer que les faits sont anciens mais la malle ne semble pas avoir trop souffert de son séjour dans l'eau de mer.
- ◆ On voit que la robe et la malle sont de bonnes qualités. Le genre d'objets qu'on trouve dans les quartiers intérieurs.
- ◆ L'absence de griffures à l'intérieur du couvercle semble indiquer que la victime était morte ou inconsciente lorsqu'elle a été jetée à la mer.

Alors qu'ils font les premières constatations, les Détectives sont interrompus par un petit homme ventripotent flanqué d'un rouquin à l'air juvénile. Le petit homme demande à tout le monde de s'écarter et annonce avec aplomb qu'il prend l'affaire en main. Tout le monde reconnaît Panache, le célèbre gourmet-détective un des fleurons de l'agence Wongler&Cie. Le jeune Badin, son assistant, fait gentiment reculer le public. Panache ajuste son lorgnon, lisse sa fine moustache, lâche des "Ho ho !" et des "Ah !" mystérieux. Ces simagrées devraient rapidement agacée les Détectives.

Si les Détectives se présentent, Panache prend un air condescendant et martyrise son malheureux assistant pour qu'il leur offre une boîte de macarons délicats venant de sa propre pâtisserie. Si les Détectives insistent pour enquêter, Panache le prend comme un défi et s'exclame tout haut que cela ne fera que pimenter ce qu'il a déjà intitulé *L'Affaire de la Mariée Noyée* ! Il sert la main des Détectives en leur souhaitant que le meilleur gagne. Le défi est lancé ! Faites comprendre aux Détectives qu'il en va de la réputation du 221B. S'ils se laissent piquer leur affaire sans

réagir, n'hésitez pas à en faire des tonnes sur le côté condescendant de Panache.

Panache offre à l'ouvrier de lui acheter sa trouvaille. Si les Détectives proposent plus, Panache surenchérit et les prix s'envolent à la grande joie de l'ouvrier qui n'en revient pas de sa chance. Vous pouvez considérer que les Détectives misent les points de Patrimoine notés sur leur fiche d'agence. Panache n'ira pas au-delà de quatre points. S'ils ont vidé les caisses, les Détectives devraient être encore plus motivés pour emporter le défi.

Panache, le Gourmet-Détective

Panache est un des détectives les plus en vue de l'agence Wongler&Cie. On dit qu'il est capable en goûtant quelque chose d'avoir un aperçu fugace de l'histoire de ce qu'il mâche. Ce don lui a permis de résoudre de célèbres affaires comme celles dites du Spectre Siffleur, du Fiacre des Abysses ou de la Concubine des Maudits. Badin, son assistant et biographe, raconte les aventures enjolivées du gourmet-détective sous forme de feuilleton dans les pages du Minuit Libre.

Panache est un personnage populaire, horripilant et haut-en-couleur. Ses détracteurs le surnomment *Ganache* et prétendent qu'il laisse des ardoises plutôt salées dans les restaurants chics de la ville. Il a tout de même un énorme défaut : son orgueil démesuré qui le rend facile à manipuler.

Arrangez-vous pour que les Détectives croisent Panache partout où ils se rendent. Il sort du manoir Brisenbec au moment où les Détectives s'y rendent. Il attend dans l'antichambre de la juge Crâne, il déjeune près de l'Arachmodeuse, etc... A chaque fois il est insupportable et il est toujours flanqué de son jeune assistant-biographe.

Voici les pistes suivies par Panache pour vous aidez à improviser :

- ◆ Après examen de la robe, il se rend à la boutique de l'Arachmodeuse.
- ◆ Il rend visite à Léodia au manoir Brisenbec et récupère la facture de la robe.
- ◆ Il rend visite à la Juge Crâne et lui montre ou lui décrit la bague qu'elle reconnaît.
- ◆ La juge accepte de lui montrer la lettre laissée par les kidnappeurs d'Hémiline.
- ◆ Une visite au Palais de Justice lui permet d'en comparer l'écriture avec celle de la Marquise Crochue. Les deux écritures correspondent.
- ◆ Panache retourne voir la Juge qui reconnaît qu'elle enquêtait bien sur la Marquise Crochue à l'époque de l'enlèvement d'Hémiline.

Premières pistes

La Malle

Si les Détectives ont remporté la malle aux enchères, ils peuvent l'examiner plus minutieusement. Sinon ils vont probablement devoir s'introduire chez leur concurrent pour examiner l'objet (voir paragraphe Wongler&Cie). Une fois débarrassée de ses algues et ses bernicles, la malle livre les indices suivants :

- ◆ Elle est faite en bois exotique avec les coins renforcés de métal. L'intérieur est rembourré et tapissé d'un tissu à motif floral représentant des fleurs de pavot. C'est un objet de bonne qualité qui faisait certainement partie d'un ensemble de voyage.
- ◆ Le devant est frappé des initiales : HB.
- ◆ La malle a été lestée avec une sculpture en fonte en forme de queue de poisson. Il s'agit de l'arrière d'une paire de serre-livre mais plutôt que de donner l'information, contentez-vous de décrire l'objet à vos joueurs pour les laisser tirer eux-mêmes leurs conclusions.



La Robe

La qualité de la soie, le motif et une discrète étiquette ne laissent planer aucun doute : cette robe est faite en soie d'araignée et vient de la boutique de l'Arachmodeuse. Si les Détectives n'ont pas le loisir d'examiner plus attentivement la robe ils peuvent arriver à la même conclusion en se renseignant sur les meilleurs endroits de Minuit où acheter une robe de mariée.

Avant d'entrer chez l'Arachmodeuse, mieux vaut se munir de cadeaux. Des proies vivantes uniquement, une par réponses qu'on espère obtenir. On peut acheter des poulets ou même un petit porcelet dans les quartiers du Grand Marché (p. 162). Mais Les Détectives peuvent aussi attraper quelques rats ou se montrer plus créatifs. Il n'est pas inutile d'apporter une grosse proie pour se donner le temps de sortir si jamais les choses tournent mal.

La boutique de l'Arachmodeuse est une maison délabrée dans le quartier de Simptueux (p.132). A peine la porte

poussée, les Détectives réalisent que l'endroit est envahi d'un brouillard de toile peuplé de milliers d'araignées grasses qui pendent en grappes obscènes et grouillantes. Garder son sang-froid nécessite un jet de Réflexion (2). Au fond de la boutique, une gigantesque araignée dévisage les Détectives de ses quatre paires d'yeux. L'Arachmodeuse est contente d'avoir de la visite car ses enfants ont tellement faim, qu'ils ont commencés à se dévorer entre eux. Au fur et à mesure que les Détectives posent leurs questions chaque "cadeau" est emmaillotté et hissé dans les ténèbres du plafond par les enfants de l'Arachmodeuse. Un aperçu de ce qui attend les Détectives s'ils posent plus de questions qu'ils n'ont de cadeaux.

Une description de la robe ou mieux, un échantillon, permettent à l'Arachmodeuse de se souvenir que la robe a été commandée par un certain Phélias Brisenbec pour le mariage de sa fille Héniline. Evidemment, l'Arachmodeuse distille ces informations pour tenter de soutirer un maximum de proies aux Détectives. Ou mieux : avoir une bonne raison de ne pas les laisser repartir.



La Bague

Le squelette porte une bague à l'annulaire de la main gauche. Elle est en or blanc et montre deux mains portant un cœur surmonté d'une couronne. Un jet de Réflexion (1) permet de reconnaître une claddagh, une bague traditionnelle de fiançailles. Portée sur l'annulaire gauche la pointe du cœur tournée vers l'extrémité des doigts, la bague indique que la personne est fiancée mais pas encore mariée (la pointe serait dirigée vers le corps).

Le Squelette

Faire parler le corps reste l'idée la plus intéressante. Si les Détectives ont déjà joué *Mystères en Chambre Close* ou *La Ballade des Enfants Perdus*, ils seront peut-être tentés de consulter le Nécropracteur (p.225). A moins qu'ils préfèrent s'adresser à Miss Diane (p. 199) et organiser une séance de spiritisme ?

Ramenée d'entre les morts, la "mariée" est confuse. Elle parle avec un fort accent des quartiers extérieurs et ponctue son discours d'expressions désuètes comme "cibolle de cocagne", "ventrechou" ou "saberlotte". Elle dit aussi s'appeler Rutger, être un homme et confesse sans peine son passé d'assassin. Il se souvient avoir été condamné et pendu à la Prison des Prêtres Aveugles. Si on lui demande qui est actuellement sur le trône, il répond : la Reine Constance ce qui confirme qu'il est mort depuis au moins quinze ans. Interrogé plus longuement, Rutger finit par se souvenir qu'un vieux professeur à lunettes est venu le voir peu avant son exécution pour qu'il "ligue son corps contre la Science" ou quelque chose dans ce genre (Voir paragraphe L'Université de Carnegie). En tout cas, il est certain de ne jamais s'être marié !

Wongler&Cie

Située dans un grand bâtiment de Faramine dans le quartier du Grand Opéra, l'agence de détectives Wongler&Cie ressemble à un petit musée. Le vaste hall est occupé par de confortables banquettes et de vastes vitrines retraçant l'histoire de l'agence et ses plus célèbres affaires. Des groupes de visiteurs frissonnent devant une invraisemblable collection d'armes du crime dont la célèbre guillotine volante du Barbier Sanglant, le pistolet à rebrousse-temps de la Marquise Crochue ou encore une bombe artisanale anti-gravité conçue par la secte des Newtoniens. Une boutique propose des produits dérivés dont les fameux macarons de chez Panache pour "goûter au mystère sans sortir de chez soi." On y trouve aussi les aventures du célèbre gourmet-détective sous forme de romans.

L'agence elle-même occupe les étages. Pour s'y rendre, il faut déjouer la vigilance de l'impressionnant portier à quatre visages. Les noms des détectives de l'agence sont soigneusement calligraphiés sur les portes vitrées. Le bureau de Panache offre une vue imprenable sur le Vieux Quartier et la mer infinie. Il est encombré de sucreries, de journaux et de lettres d'admirateurs. Dans un coin, se trouve un bureau plus petit. De toute évidence celui de Badin. On y trouve une machine à écrire et les épreuves des prochaines aventures du détective-gourmet. Une boîte en fer cachée dans un tiroir du bureau, contient de délicieux sablés aux graines de pavots.

La malle a été déposée ici si Panache a remporté les enchères au début de l'histoire. Reportez-vous au paragraphe Premières Pistes pour fournir des indices à vos Détectives. Si vous voulez pimenter la scène, Panache et Badin rentrent à l'improviste de leur déjeuner à moins qu'un autre membre de l'agence ne les surprenne, comme par exemple, Mme Senezare (P.160).

Le Manoir des Brisenbec

Une fois obtenu le nom des Brisenbec, il n'est pas difficile de trouver l'adresse de leur hôtel particulier à Découpe, dans le quartier des Hautes Tours.

La maison mal entretenue fait tâche au milieu des façades propres du quartier. L'endroit a l'air abandonné voir carrément hanté. Le heurtoir en forme de baleine fait s'ouvrir la porte sur une grosse méduse flottante et muette qui porte une coiffe de servante. Si les Détectives expliquent les raisons de leur venue, une voix s'élève depuis l'intérieur : "Dusette, faites-les entrer !"

Les Détectives sont conduits à travers d'immenses salles froides et poussiéreuses jusqu'à un petit salon qui semble la seule pièce habitée de cette maison aux allures de mausolée. Ils sont reçus par Léodia Brisenbec, une vieille dame distinguée qui porte un turban orné de pierreries. Ses jambes ne la portent plus et elle se déplace dans un fauteuil mille-pattes conçu par Artimus Mortimer en personne (c'est un vieil ami). Elle semble plutôt contente d'avoir de la visite

jusqu'à ce que les Détectives lui fassent part de leur macabre découverte. Léodia semble sincèrement affectée par le sort de sa petite fille. Assise devant une tasse de thé et des sablés aux graines de pavot, elle livre les informations suivantes :

- ◆ Les Brisenbec ont fait fortune comme armateurs de baleiniers. La décoration de la maison évoque d'ailleurs ce passé à grand renfort de scènes de chasse, de harpons et autres bibelots en os. Mais l'électricité et le gaz ont remplacé les lampes à huile de baleine et les affaires familiales ont commencée à décliner. Jusqu'à ce qu'elles s'éteignent tout à fait avec *le drame*. "Lorsque je serai partie, je léguerais ce qui reste de la fortune des Brisenbec à l'hôpital de la Charité" conclut Léodia d'un air triste.
- ◆ Interrogée sur le drame, Léodia raconte qu'Hémiline, sa petite fille a disparue peu de temps après ses fiançailles. Cela a porté un coup fatal à son père, Phéléas Brisenbec. Le pauvre avait déjà perdu son épouse à la naissance d'Hémiline. Après la disparition de sa fille, il a sombré dans une dépression qui l'a précipité dans la tombe.
- ◆ Hémiline et son père ne s'entendaient pas. Phéléas espérait que sa fille fasse un bon mariage et reprenne les affaires familiales alors qu'Hémiline rêvait d'une vie bohème faite d'aventures qu'elle aurait racontées dans ses romans. Elle s'était même inscrite à l'université pour suivre des cours. Ça avait mis son père dans une rage folle. Quels cours ? Léodia ne s'en souvient plus.
- ◆ Hémiline faisait tourner en bourrique tous les prétendants que son père lui présentait. Il a fini par arranger des fiançailles avec la juge Crâne dans l'espoir qu'Hémiline cesse ses enfantillages et rentre dans le droit chemin. Mais le jour de son mariage, Hémiline a été kidnappée par des ennemis de la juge. On a retrouvé une lettre ordonnant à la juge d'arrêter son enquête si elle voulait revoir sa fiancée. "Vous connaissez la juge, ça ne l'a pas arrêtée, bien au contraire ! Ma petite fille n'a jamais été retrouvée. Jusqu'à aujourd'hui. Pauvre petite, elle est morte à cause de l'orgueil mal placé de la juge Crâne..."
- ◆ Interrogée précisément sur les sablés aux graines de pavots, Léodia explique qu'elle les fait elle-même et que c'étaient les biscuits préférés de sa chère petite-fille.

La chambre d'Hémiline se trouve quelque part à l'étage mais Léodia ne saurait dire où. Depuis le drame, la maison n'en fait qu'à sa tête. Les murs changent de place, les portes donnent sur d'autres pièces et les escaliers se dérobent subitement. A croire que l'endroit s'est imprégné des malheurs de la famille.

L'Exploration du Manoir

La maison semble peu désireuse de livrer ses secrets aux Détectives et utilise différents moyens pour les décourager.

Le couloir des portraits

Les Détectives traversent un long couloir où sont accrochés les portraits des membres de la famille Brisenbec. Tous ont les mêmes cheveux blond-paille. Les hommes ont un physique empesé qui rappelle certains oiseaux de mer tandis que les femmes ont l'air plutôt effacé et un peu las. Phéléas et son épouse Nazarine ne font pas exception. On reconnaît bien Léodia malgré les années qui la séparent de son portrait. Quand au tableau d'Hémiline, il semble avoir été décroché.

L'escalier traître

Alors que les Détectives montent un escalier, ils ont soudain la sensation que les marches se dérobent sous leurs pieds et que la rambarde s'écarte brusquement. Il faut réussir un jet d'Agilité (2) pour ne pas trébucher et faire une chute de quelques étages qui occasionne 2 points de dégâts.

La porte sur le vide

Les Détectives trouvent une porte marquée : "Chambre d'Hémiline." S'ils ne prennent pas de précautions particulières en l'ouvrant ils doivent réussir un jet de Perception (2) pour ne pas tomber. La porte donne en effet sur le vide. Si le jet est raté, le Détective atterrit dans un tas de poubelles dix mètres plus bas et subit 2 points de dégâts.

Vous pouvez improviser d'autres embûches si vous voulez : le squelette de baleine qui surplombe l'escalier principal se détache subitement, un harpon fixé au dessus d'une ouverture se décroche au passage des Détectives, les couloirs s'allongent démesurément, les lampes à huiles explosent ou s'éteignent au pire moment, etc...

La Chambre d'Hémiline

C'est une petite pièce encombrée et poussiéreuse. Les murs sont habillés d'un tissu mural à motif de fleurs de pavot. Un grand lit à baldaquin flanqué d'une coiffeuse complète la petite bibliothèque qui meuble la pièce.

- ◆ Les étagères de la bibliothèque sont pleines de récits policiers et de romans à énigmes. On y trouve aussi un manuel de criminologie qui semble avoir été emprunté à la bibliothèque de l'Université de Carnegie et visiblement jamais rendu. Des miettes de sablé au pavot sont encore coincées entre les pages.
- ◆ Une tête de baleine en fonte rappelle beaucoup celle qui a servi à lester la malle de la mariée noyée. Il s'agit visiblement des deux moitiés d'une paire de serre-livre.
- ◆ Dans le placard, un ensemble de bagages frappés aux initiales HB complète admirablement la malle qui a été découverte.
- ◆ La tapisserie porte des traces de cadres à photographies qui ont visiblement été décrochés. Un Détective perspicace remarquera qu'on ne trouve aucune image d'Hémiline dans la maison.

La Juge Crâne

Réputée impitoyable et incorruptible, la juge Crâne (p.171) est la plus crainte et respectée de tout Minuit. S'entretenir avec elle est difficile à moins que les Détectives n'utilisent le nom d'Hémiline comme un sésame.

La juge est encore plus impressionnante que sa réputation ne le laisse penser. Son visage est un crâne auréolé de flammes bleues qui flotte au dessus du col de son long pardessus noir. Elle demande aux Détectives de décliner leur identité, d'expliquer leur lien avec Hémiline, de préciser la raison de leur visite... Elle se comporte comme si les Détectives étaient des témoins spontanés venu lui transmettre des informations. En d'autres termes : c'est *elle* qui pose les questions.

Si les Détectives expliquent qu'ils mènent une enquête, la juge se montre suspicieuse et leur demande qui les a engagés ? Laissez les Détectives s'enliser dans leurs explications. Mentionner le défi, Wongler&Cie ou Panache ne fait qu'agacer la juge d'avantage. Elle rappelle que l'enquête sur l'enlèvement d'Hémiline est toujours en cours et qu'entraver la bonne marche de la justice est passible de poursuites.

Si les Détectives mentionnent la malle et le squelette, la juge demande où ils se trouvent et envoie immédiatement des agents de la Cour d'Eaublème pour les récupérer.

Après le départ des Détectives, la juge charge les frères TOC, Tenace et Fil, deux limiers de la Cour d'Eaublème de les prendre en filature. (voir paragraphe les frères TOC)

Il y a de fortes chances que les Détectives soient assez déçus de leur visite et qu'ils aient le sentiment de n'avoir rien appris de nouveau tout en livrant leurs informations. C'est tout à fait normal et à ce stade de l'histoire, la juge doit apparaître comme la coupable idéale.

Le Singe Moqueur

S'ils ont des contacts dans la pègre, les Détectives voudront sûrement se renseigner sur l'enlèvement d'Hémiline. On les oriente vers Ernest Foglington le patron repenté du Singe Moqueur (voir p.159)

A vous de juger ce qu'Ernest leur demande en échange de ses souvenirs. Même s'il est repenté, il peut avoir de l'argent à collecter, un fournisseur à assouplir, un concurrent à raisonner, etc... Il peut aussi demander aux Détectives de lui arranger le coup avec un autre de leur contact. Si les Détectives lui proposent une faveur à régler plus tard, Ernest refuse. Vu qu'ils fouinent dans les affaires de la juge Crâne, rien de garanti qu'ils seront encore là demain pour honorer leur promesse.

- ◆ Ernest se souvient parfaitement de l'affaire. A l'époque, tout le monde s'était demandé qui pouvait être assez dingue pour s'en prendre à la juge ?

- ◆ Ernest travaillait encore pour Narcisse et vu la réaction de son patron, il est à peu près sûr qu'il n'était pas mêlé à l'enlèvement.
- ◆ Evidemment, tout le monde a pensé à la Marquise Crochue, la seule qui soit de taille à défier la juge. Sauf que rien dans cette histoire ne lui ressemble. Ça manque trop de style. Si les Détectives demandent où ils peuvent trouver la Marquise, Ernest éclate de rire. Ça fait des années que tout le monde la recherche. Si les Détectives pensent pouvoir faire mieux : bon courage !
- ◆ On a soupçonné un temps Le Baron Molotov mais cette histoire de malle, ça ne colle pas. Le Baron aurait opté pour une fin plus *explosive*. Les Rouges Gorges auraient renvoyé la mariée par petits bouts, les Citrouilles Ecrasées remplacent les yeux de leur victime par des boutons et le Boucher Rieur aurait marquée sa victime de son célèbre sourire-signature. Il y a bien eu quelques ramollis du plat de nouilles pour essayer de se faire mouser mais ils ont vite compris que le chapeau était trop grand pour eux. Franchement, cette histoire reste un mystère. A moins que... Ernest se penche vers les Détectives en baissant la voix.
- ◆ A moins que la juge elle-même ne soit derrière tout ça ! Au moment de l'enlèvement, elle était à l'hôtel de ville en train d'attendre sa promise en compagnie de dizaines de témoins. L'alibi parfait. "Un peu trop parfait si vous voulez mon avis... On dit que la petite était du genre finaude. Peut-être bien qu'elle a fourré son nez là où il fallait pas". En tout cas c'est une opinion assez partagée de ce côté-ci de la Loi.

Si les Détectives demandent des précisions sur les « ramollis du plat de nouilles », Ernest se souvient de deux types qui avaient trop bu et se sont vantés d'avoir enlevé la fiancée de la juge Crâne. Personne ne les a cru et Ernest leur a conseillé de la fermer avant qu'ils leurs arrive des bricoles. Ils portaient des uniformes des bateliers de la Veine.

L'Amareyeur

Les bateliers de la Veine ont leurs habitudes à l'Amareyeur un restaurant des bords de la Cambrure qui sert de délicieuses huîtres chaudes. Une douzaine de bateliers y déjeune à n'importe quelle heure de la nuit. A peine les Détectives entrés, un silence pesant s'installe. Les bateliers forment une corporation fermée et méfiante. A leurs questions, les Détectives s'entendent répondre qu'accuser l'un d'entre eux c'est les accuser tous. Si les Détectives persistent néanmoins et mentionnent le nom d'Hémiline ou de la juge Crâne, deux bateliers qui déjeunent près de la porte se lèvent et sortent sans régler leur repas.

Si les Détectives se lancent à leur poursuite, ils voient les deux individus sauter dans une gondole et disparaître sous un pont en godillant comme des fous. C'est le moment de sauter dans une autre embarcation en criant : "Suivez cette gondole !". Aucun batelier n'acceptera de poursuivre des

collègues mais les Détectives peuvent toujours prendre les choses en main. Il est aussi tout à fait possible de poursuivre la gondole depuis la terre ferme.

Si les Détectives rattrapent les deux bateliers, Falcoche et Giacomo racontent comment ils ont été engagés il y a quelques années par une jeune femme qui voulait mettre en scène son enlèvement pour échapper à un mariage arrangé. Le temps qu'ils réalisent que le prétendant spolié était en fait la juge Crâne, il était trop tard. Ils avaient déjà joué les gros bras et encaissé l'argent. Ils n'ont jamais revu la jeune femme.

Les Frères TOC

Sitôt sortis du tribunal, les Détectives sont pris en filature par les frères TOC. Il faut réussir un jet de Perception (3) pour les repérer. Pris en défaut, ils reconnaissent qu'ils sont envoyés par la juge est préfèrent jouer cartes sur table. S'ils les suivent depuis un moment, ils ont sûrement pu voir que les Détectives étaient plutôt inoffensifs. Tenace leur propose même d'aller vider quelques pintes pour faire connaissance. Il en profite pour évoquer l'affaire tout en tirant subtilement les vers du nez des Détectives pour tout rapporter ensuite à la juge.

D'après ce qu'on sait, deux individus masqués ont surgit pour kidnapper Hémiline à la sortie du manoir Brisenbec. Ils l'ont fourré à l'arrière d'un fiacre et se sont enfuis. Cela s'est passé le matin même du mariage alors que tout le monde était à l'hôtel de ville pour la cérémonie. Le temps que la juge soit prévenue, les kidnappeurs avaient déjà disparus sans laisser de trace. Enfin, à part une lettre qui disait quelque chose comme :

Mieux vaut renoncer si tu veux revoir ta fiancée

Le problème c'est que la juge Crâne n'est pas du genre à céder au chantage. Elle a remué ciel et terre mais sans réussir à retrouver les coupables. Cette histoire reste une tâche sur sa carrière exemplaire et elle fera tout pour l'effacer. Si vous le juger nécessaire, vous pouvez piocher d'autres informations dans le témoignage d'Ernest Foglington. Il peut être intéressant d'apprendre que le fiacre a été retrouvé un peu plus loin, près de la Cambrure, vide.

Au moment de payer l'addition, Tenace conseille aux Détectives de laisser tomber. Il travaille depuis suffisamment longtemps avec la juge pour savoir qu'il ne vaut mieux pas se trouver en travers de son chemin.

L'Université de Carnegie

Si les Détectives cherchent à se renseigner sur Hémiline auprès de l'université, on les oriente vers le Professeur Lombrosso dont elle suivait en cachette les cours de phrénologie.

Lombrosso reçoit les Détectives dans un bureau encombré de cranes, de cerveaux qui flottent dans le formol et de moulages de mains. Ils appartiennent tous à des condamnés que le prof a convaincu de léguer leur corps à la Science. Le

prof pense que certaines formes de crâne ou de mains prédisposent à la violence. Sa collection d'échantillon est d'abord là pour étayer ses théories. Il se souvient vaguement d'Hémiline, une petite fauteuse de troubles qui s'est infiltré dans ses cours déguisée en homme. Heureusement, l'université y a mis fin. Son père a dû faire une grosse donation pour que les choses s'arrêtent là.

Un Détective particulièrement attentif (Perception 2) remarque qu'une des vitrines est vide. Si on lui demande ce qu'elle contenait, le prof explique qu'on lui a volé un squelette de toute beauté appartenant à un étrangleur de vieilles dames nommé Rutger. Le professeur ignore comment cela a pu se produire. L'université est un lieu très fréquenté où il y a beaucoup de va-et-vient. Si on lui montre le squelette de la malle, il reconnaît catégoriquement son étrangleur de vieilles dames. "Mais pourquoi l'avez-vous affublé d'une robe de marié ?!"

Hémiline

Tôt où tard, les Détectives devraient comprendre qu'Hémiline a mis en scène son enlèvement et qu'elle est probablement toujours vivante. Mais réussir à la trouver est difficile. Et il est possible que la dénoncer pose un cas de conscience aux Détectives. Après tout, elle n'a rien fait de mal sinon tenter d'échapper à un destin tout tracé pour suivre la vie qu'elle a choisie.

Après ses fiançailles arrangées avec la juge Crâne, Hémiline a cherché un moyen d'échapper au mariage. Elle a engagé deux gros bras, deux bateliers de la Veine pas très finaux pour mettre en scène son enlèvement le matin même de son mariage. Elle a profité des nombreux ennemis de la juge pour brouiller les pistes en laissant une lettre aux motivations floues.

Après son faux enlèvement, Hémiline a disparue six mois sur un baleinier, déguisée en mousse. A son retour, l'affaire s'était tassée. Elle a vivoté un temps dans les quartiers extérieurs avant d'apprendre la mort de son père. Elle s'est alors faite embauchée au manoir Brisenbec sous les traits de Dusette pour prendre soin de sa grand-mère. Elle s'est installée dans une des petites chambres du Manoir réservée aux domestiques où elle cache ses déguisements de Dusette et Badin.

Sous l'identité de Badin, elle s'est faite engagée par Panache à Wongler&Cie. Grâce à elle, le nom de Panache a bientôt fait la une du Minuit Libre. Panache est bien trop orgueilleux pour réaliser que Badin lui souffle tous ses traits de génie. Tout comme la Juge Crâne est trop orgueilleuse pour imaginer que sa jeune fiancée puisse lui damner le pion depuis tout ce temps.

Tout se complique quand Hémiline apprend par hasard que la juge Crâne s'apprête à reprendre l'enquête sur sa disparition. Elle décide alors de voler un squelette à l'université, l'affuble de sa robe de mariée, de sa bague de fiançailles et l'enferme dans une malle lestée avant de jeter le tout dans la Cambrure. Elle compte sur la prochaine marée étoilée pour que la malle soit découverte. Elle pense pouvoir manipuler Panache pour refermer définitivement le dossier de sa disparition. Son plan pourrait fonctionner à condition que les Détectives ne viennent pas y jouer les grains de sable.

Révélations Finales

Lorsque vous jugez les Détectives suffisamment avancés dans l'histoire, ils reçoivent un télégramme de Panache qui les invite à assister à ses conclusions dans *L'Affaire de la Mariée Noyée*. Il donne rendez-vous aux Détectives sur la plage, face à la mer, à l'endroit même où tout a commencé. Il les invite à convier leurs témoins et apporter leurs preuves.

Sur place, tous les protagonistes de l'histoire sont présents : Mme Léodia Brisenbec, la juge Crâne, les frères TOC. Selon ce qu'ils ont découvert, les Détectives seraient bien avisés de faire venir le Professeur Lombrosso ou les deux bateliers de la Veine, Falcoche et Giacomo.

Léodia est contrariée car Dusette est sortie et elle ignore où elle se trouve. Elle a dû venir seule en commandant un fiacre. Si les Détectives trouvent ça louche et qu'ils se rendent au manoir, ils trouvent le déguisement de Dusette dans la chambre de la domestique (Hémiline assiste aux conclusions de Panache sous les traits de Badin).

Panache ménage ses révélations avec le sens de la mise en scène qui le caractérise. Pour lui, le squelette dans la malle est bien celui d'Hémiline Brisenbec comme l'atteste la facture de la robe trouvée au manoir et le témoignage de la juge Crâne qui reconnaît effectivement la bague de fiançailles qu'elle a offerte à la jeune femme. Panache assure que la malheureuse a été enlevée par des ennemis de la juge dans le but de l'intimider. La malheureuse a été enfermée dans cette malle et jetée dans la Cambrure avant d'être emportée dans l'océan. Il a pu examiner la lettre trouvée après l'enlèvement. Une lettre écrite par un gaucher ou plutôt une gauchère comme la célèbre Marquise Crochue ! Il demande au juge si cette dangereuse criminelle est toujours recherchée ? La juge opine. Panache explique s'être rendu dans les archives du palais de justice pour comparer l'écriture de la lettre trouvée après l'enlèvement d'Hémiline avec celle de la Marquise Crochue. Il a retrouvé une lettre signée par la Marquise revendiquant l'attentat manqué contre la reine. Les deux écritures concordent. Conclusion : Hémiline Brisenbec a bel est bien été enlevée et noyée par la Marquise Crochue et ses complices. Panache termine sa démonstration sous les applaudissements pendant que Badin distribue des macarons.

Evidemment, tout ça est complètement faux. Sous les traits de Badin, Hémiline a piloté toute l'enquête de Panache afin de faire croire à sa mort. Elle a recopiée elle-même la fameuse lettre de la Marquise Crochue pour que les écritures concordent. Sous l'identité de Badin, elle a fait semblant de trouver la lettre dans les archives du Palais de Justice. Panache s'est immédiatement réapproprié cette découverte sans préciser qu'il la devait à son assistant.

Aux Détectives de prendre la parole pour rendre leurs conclusions. Pas très fairplay, le détective-gourmet ne se prive pas pour faire des commentaires désobligeants, réclamer des preuves supplémentaires ou tenter de discréditer les témoins des Détectives. Selon la teneur de leurs révélations, Badin, l'assistant de Panache, devient de plus en plus pâle au fur et à mesure de la démonstration. Si

les Détectives n'ont pas déjà mis la main sur Hémiline, il y a de fortes chances pour qu'ils comprennent que l'assistant de Panache est justement la personne qu'ils cherchent.

Si elle est confondue devant tout le monde, Hémiline cherche à s'enfuir. L'occasion d'une belle course-poursuite à travers les bancs de poissons-volants aux ailes tranchantes comme des rasoirs. Il faut réussir un jet d'Agilité (2) pour les éviter ou subir 1+1D6 points de dégâts. Au cours de la poursuite, Hémiline perd son chapeau et sa perruque rousse révélant la chevelure blonde-paille typique des Brisenbec. Acculée, Hémiline préfère disparaître au milieu des poissons-volants plutôt que de devoir rendre des comptes. Une vie qu'on ne choisit pas ne mérite pas d'être vécue...

Et c'est ainsi que se termine notre histoire

Si Hémiline est découverte avant la scène "Révélations Finales", elle est prête à passer un accord avec les Détectives. Leur faire gagner leur défi contre Panache s'ils acceptent de préserver son secret. Il suffit de se rendre aux archives du Palais de Justice pour se procurer la lettre envoyée par la Marquise Crochue pour revendiquer l'attentat raté contre la Reine. L'écriture est différente de la lettre brandie par Panache comme une preuve irréfutable.

Confondue, Hémiline avoue tout : son faux enlèvement, sa fuite, comment elle s'est faite embaucher chez Wongler&Cie pour vivre son rêve par procuration. Elle révèle que Panache est un imbécile et que depuis tout ce temps c'est elle qui résout toutes ses enquêtes en lui faisant croire qu'il est un génie. Il est tellement bête et imbu de lui-même que c'est un jeu d'enfant.

Si les Détectives ont choisi de préserver le secret d'Hémiline, ils gagnent une précieuse alliée au sein de Wongler&Cie mais la réputation du 221B risque d'en pâtir.

S'ils ont préféré révéler la vérité, Hémiline a pu s'enfuir ou disparaître à jamais au milieu des poissons volants. Dans le premier cas, ils se sont fait une nouvelle ennemie, dans le second ils devront composer avec leur conscience.

Le grand détective Panache est renvoyé de Wongler&Cie à la minute où le secret d'Hémiline est révélé. Les Détectives peuvent l'ajouter sur la liste de leurs ennemis.

Si Hémiline est arrêtée, la Juge Crâne la fait enfermer à la prison des Prêtres Aveugles. Ils peuvent ajouter la Juge comme contact du cabinet.

N'oubliez pas d'ajuster la perte ou le gain de réputation du 221B en fonction des choix des Détectives.

Des biscuits aux graines de pavot
 Les biscuits aux graines de pavot sont *le* détail qui permet de confondre Hémiline/Badin. Une habitude de sa vie d'avant à laquelle Hémiline n'a pas réussi à renoncer. La recette lui vient de sa grand-mère Léodia. Des miettes de ces biscuits craquent entre les pages des livres de sa chambre, le papier peint de la chambre est décoré de fleurs de pavot et une boîte en fer cachée dans le tiroir du bureau de Badin contient les fameux sablés. A vous de disséminer ces indices l'air de rien sans trop insister dessus. L'idéal est que ça "tilte" à un moment chez vos Détectives.

Mod. n° 698. —
 Prière d'écrire très lisiblement le télégramme.

| | | | | | | | |
|---------------------------|-----------------------|-----------------|-----------------|--|--|---|--|
| Cadre réservé au service. | TAXE PRINCIPALE | | | | | POSTES ET TÉLÉGRAPHES.  TÉLÉGRAMME. (Voir au verso : FORMULE D'APPEL TÉLÉPHONIQUE.) | INDICATIONS DE TRANSMISSION :  |
| | TAXES ACCESSOIRES | | | | | | |
| | TOTAL | | | | | | |
| NATURE DU TÉLÉGRAMME. | NUMÉRO. | NOMBRE DE MOTS. | HEURE DE DÉPÔT. | MENTIONS DE SERVICE (VOIES, ETC.) À TRANSMETTRE À LA FIN DU PRÉAMBULE. | | | |
| PRO/PRIV | 458536DS | 4I | MINUIT | CABINET DETECTIVES | | | |

Adresse : 221B BARKER ST

Texte : Chers Collegues,
Je vous invite a confronter nos conclusions dans L'Affaire de la Mariee Noyee.
Rendez-vous sur la plage, a l'endroit meme ou tout a commence.
Veillez convier vos temoins et apporter vos preuves.

Que le meilleur gagne !

PANACHE.

Nom et adresse de l'expéditeur : _____
 (Ces indications ne sont taxées et transmises que sur la demande expresse de l'expéditeur.)