

DOSSIER CONFIDENTIEL

AFFAIRE DE DISPARITION

CÉLESTINE

RAPPORT EFFECTUÉ PAR
ANDREUCCI MARIE



© 123RF

//SOMMAIRE

I. Présentation

- Game overview
- Core gameplay
- Promesses de jeu
- Références

II. Gameplay

- Mécaniques de jeux
 - Introduction au jeu
 - Temps
 - Sauvegarde
 - Attribution des lieux
 - Mini-jeu entre deux positions
 - Lieu d'investigation
 - Investigations
 - Condition de victoire
 - Condition de défaite
 - Possibilité de jouer à deux
- Boucle de gameplay
- 3C
- Challenge gameplay et technique

III. L'enquête

- Background historique
- Introduction à l'enquête
- Scénario de la disparition
- Carte
- Lieux
- Personnages et dialogues
- Personnages principaux

I. Présentation

Game overview

Nom du jeu : Célestine

Genre : Enquête

Support : Buttes de Chaumont, réalité augmentée et géolocalisation

Cible visée : 10 ans et plus

Temps de jeu estimé : entre 2h30 et 3h30

Core Gameplay

Vivez une histoire dont vous êtes le héros grandeur nature dans les jardins des Buttes de Chaumont. Vous êtes un agent spatio-temporel qui doit enquêter sur une femme qui a disparu en 1870.

Promesses de jeu

- Se plonger dans l'année 1870 grâce à la réalité augmentée
- Enquêter sur une affaire de disparition pleine de rebondissement
- Un parcours adapté à votre condition physique (enfant, personne âgée, personne à mobilité réduite)

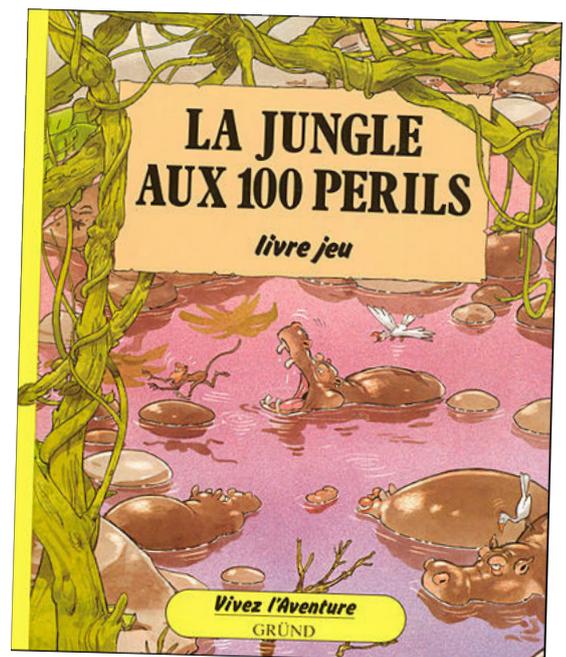
Références

Célestine s'inspire largement du gameplay des BDs dont vous êtes le héros, plus précisément ceux de l'édition Gründ. On retrouve toujours deux propositions de lieu pour le joueur, des puzzles faisant appel à l'observation et une histoire forte qui transporte le joueur dans une époque ou un univers.

Le background du personnage qu'incarne le joueur s'inspire de la bande dessinée de Pierre Christin et Jean-Claude Mezière Valérian et Laureline.



Valérian et Laureline, les deux protagonistes.



Une des BDs faisant partie de la collection Gründ intitulée 100.

II. Gamelay

Introduction au jeu

A chaque entrée du parc, un panneau interactif est présent. Celui-ci introduit le jeu via une brève vidéo qui tease le scénario et la manière de jouer. Un QR code qui permet de télécharger l'application est présent sur le panneau.

À partir de ce moment-là, le joueur s'enregistre, indiquant son nom, âge, condition physique et mail. Une fois enregistré et l'application ouverte, une vidéo se lance. Votre général vous indique que vous devez enquêter sur la disparition d'un jeune femme en 1870. Il vous rappelle que les gens de cette époque vous verront comme un inspecteur chargé de l'affaire et que bien entendu personne ne doit savoir votre véritable identité. Il vous indique que vous aurez plus d'information sur place.

Temps

L'heure en jeu n'est pas la même que l'heure réelle pour des raisons de commodité pour les joueurs.

Sauvegarde

L'enquête a une durée de vie avoisinant les 3h00, il sera possible au joueur de sauvegarder son avancée et de revenir un autre jour pour continuer sa partie.

Mini jeu entre deux positions

L'intelligence artificielle propose au joueur de parier sur le nombre de pas qu'il va faire entre deux positions. L'IA donne un chiffre, le joueur doit dire s'il pense que c'est plus ou que c'est moins que celui-ci. Si le joueur gagne, il a droit à un choix de lieu en plus à sa prochaine "Investigation", en revanche s'il perd, il perd un choix de lieu.

Si la personne est à mobilité réduite, l'intelligence artificielle la fait parier sur le temps qu'il va prendre entre deux positions.

Attribution des positions

Le système choisit les prochaines destinations du joueur en fonction de son avancée dans l'enquête, des éléments qu'il a découverts, de son âge et de sa condition physique.

Les toutes premières propositions au joueur sur sa destination sont soit le banc soit le gardien (voir la map).

Ensuite les prochaines propositions se feront suivant ce qu'il a découvert et où il a déjà été. Ainsi les prochaines destinations seront choisies parmi le gardien, le banc, les rails et le pont des suicidés.

Le dernier proposé sera obligatoirement au banc lorsque la jeune inconnue sera arrivée (soit 15h00, heure du jeu).

Lieu d'investigation

Le joueur est guidé via l'application sur son portable pour arriver sur le prochain lieu d'investigation. Une fois sur le lieu, le joueur doit se connecter sur un panneau afin que celui-ci puisse l'identifier et proposer l'investigation qui convient.

II. Gamelay

Investigations

Il existe deux types d'investigations : les puzzles/énigmes et les dialogues.

- Les puzzles/énigmes

Les puzzles/énigmes sont des casses-têtes qui peuvent prendre plusieurs formes. Tous les puzzles/énigmes font appel aux fonctionnalités interactives du panneau, à savoir la reconnaissance tactile et la réalité augmentée. Ils sont orchestrés en deux phases.

- Phase de recherche

Lors d'une investigation de type énigme, le joueur doit procéder un scan du lieu. Pour ce faire, il applique une légère pression de son index sur l'écran, un cercle lumineux va l'entourer, jusqu'à former un cercle de 10 centimètres de diamètres puis s'estomper. Cela révèle les points d'enquêtes dans la zone dessiné par le cercle.

- Phase manipulation/révélation

Une fois les points d'enquête révélés, le joueur n'a qu'à poser son doigt à cet endroit pour savoir de quoi il en retourne. Une fenêtre s'ouvre avec l'élément, son nom et une description (si besoin est). L'élément peut être totalement manipuler avec les zooms, dézooms et rotation sur tous les axes.

- Les dialogues

Les dialogues sont des conversations entre le joueur et un personnage. Le joueur a des choix de réponses qui sont présents sur le panneau.

Condition de victoire

La partie se finit lorsque le joueur a résolue l'affaire de disparition de la jeune femme.

Condition de défaite

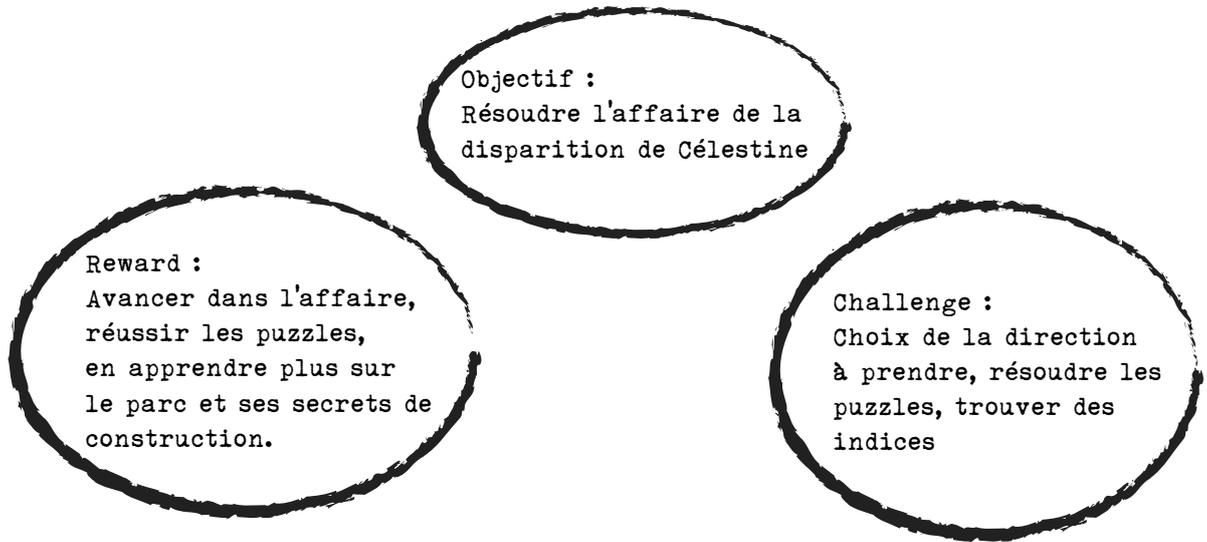
Le joueur peut perdre en faisant une mauvaise rencontre, le choix d'un lieu qui le bloque ou en activant malencontreusement un piège lors d'une énigme. En quel cas, le joueur reprend au dernier lieu d'investigation où il se trouvait avant d'avoir perdu.

Possibilité de jouer à deux

Un joueur peut créer plusieurs groupes afin de jouer avec un binôme de son choix. Il envoie directement une invitation à la personne concernée. Une fois dans le groupe, les joueurs peuvent décider de lancer leur partie. Un seul groupe est actif lors d'une partie. Durant leur aventure commune, ils seront amenés à choisir leur prochaine destination sous forme de vote. En cas de désaccord, un des lieux est choisi aléatoirement par l'intelligence artificielle.

II. Gamelay

Boucle de gameplay



3C

- Character

Les joueurs incarnent un agent spatio-temporel qui dispose d'une technologie avancée.

- Camera

Le portable sert de carte au joueur. Plusieurs panneaux seront disséminés dans le parc, ils offrent un point de vue différents grâce de la réalité augmentée.

- Control

Le portable sert de bloc note et passe-temps (mini jeu lors des déplacements entre deux points).

Les panneaux servent d'écran dynamique pour les phases d'investigation.

Challenges gameplay et technique

- Technologique

La réalité augmentée se base sur la reconnaissance de surfaces pour y implanter des éléments virtuels. Plus les surfaces sont géométriques, plus elle est efficace, précise et stable. Ainsi l'utilisation de la réalité augmentée via un casque à réalité augmentée dans un parc demanderait de scanner tout le lieu en détail sans avoir l'assurance de la stabilité et la précision de celle-ci, ce qui représente un coût, un temps et une technologie considérable.

Pour pallier à ce problème, plutôt que d'utiliser des casques à réalité augmentée ou le portable, nous utilisons des panneaux sucettes interactifs équipés de caméra. Ces panneaux sont fixes, ils ne peuvent pas être pivotés. De ce fait, au lieu de scanner tout le parc, on scanne uniquement ce que voit la caméra fixée sur le panneau.

- Motricité du joueur

Le parc des Buttes de Chaumont est particulièrement vallonné, qui plus est, certaines zones sont limitées pour les personnes à mobilité réduite. C'est pourquoi notre jeu demande au joueur d'indiquer son âge ainsi que sa condition physique au début de la partie afin de lui offrir le parcours le plus adapté.

III. L'enquête

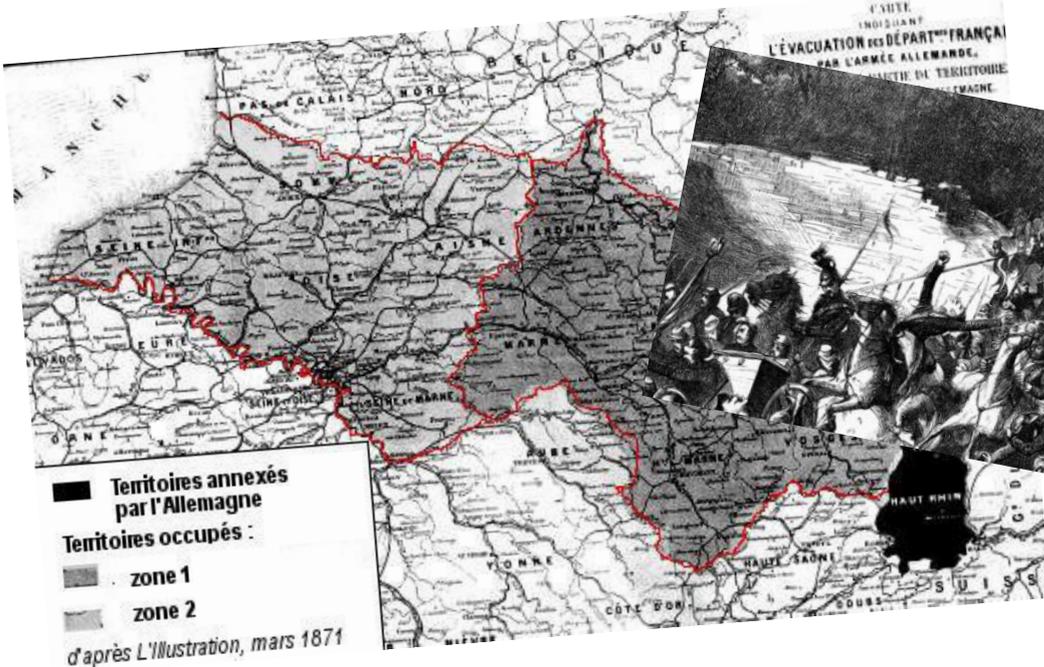
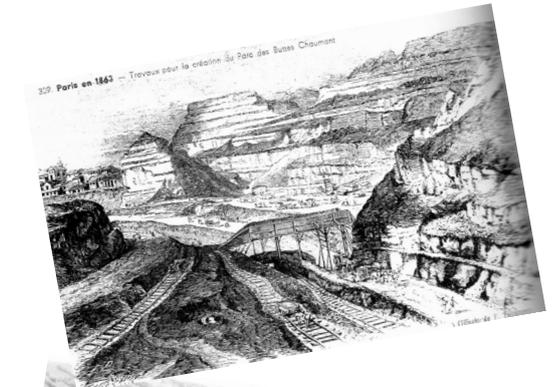
Background historique

Suite au coup d'État du 2 décembre 1851, le Second Empire voit le jour un an plus tard. Louis-Napoléon Bonaparte, président de la République française prend pour nom de règne Napoléon III et devient empereur des Français. Il instaure un régime dictatorial et limite sévèrement la liberté d'expression. Au fil des années et de contestations, le régime devient plus libérale, proche d'un régime parlementaire.

Août 1860 Napoléon III décide d'envoyer l'armée française en Syrie et au Liban suite aux massacres de maronites (chrétiens) face aux druzes (musulmans hétérodoxes). L'empereur voit l'expédition comme une opération à but humanitaire. Conséquence de cette intervention : autonomie du Liban vis-à-vis de la Syrie.

Désireux d'embellir Paris, L'empereur initie dès le début des travaux d'Haussmann, une politique de création de jardins afin que les parisiens puissent profiter d'un peu de verdure. C'est ainsi qu'il chargera le paysagiste Alphand de transformer les carrières de gypse et de pierre en parc verdoyant. Les travaux dureront trois ans. Le parc des Buttes de Chaumont sera inauguré le 1er avril 1867.

Les relations cordiales entre la France et l'Allemagne se détériorent après la guerre Austro-Prussienne de 1866. L'empereur attendait une contrepartie pour son attitude bienveillante (que l'on pourrait qualifier de neutre pendant ce conflit), des compensations territoriales sur la rive gauche du Rhin (la Belgique et le Luxembourg). Cependant Bismarck laisse les négociations s'enliser et ses revendications se soldent par un échec. En France, beaucoup s'insurge de l'impérialisme prussien et la guerre semble inévitable. Ce n'est que le 13 juillet 1870 que la guerre est déclarée entre la France et l'Allemagne.



Introduction à l'enquête

Bonjour lieutenant (nom du joueur), on m'a prévenu de votre venue. C'est un honneur de travailler avec vous.

- Merci mon p'tit gars, alors qu'est-ce qu'on a là.



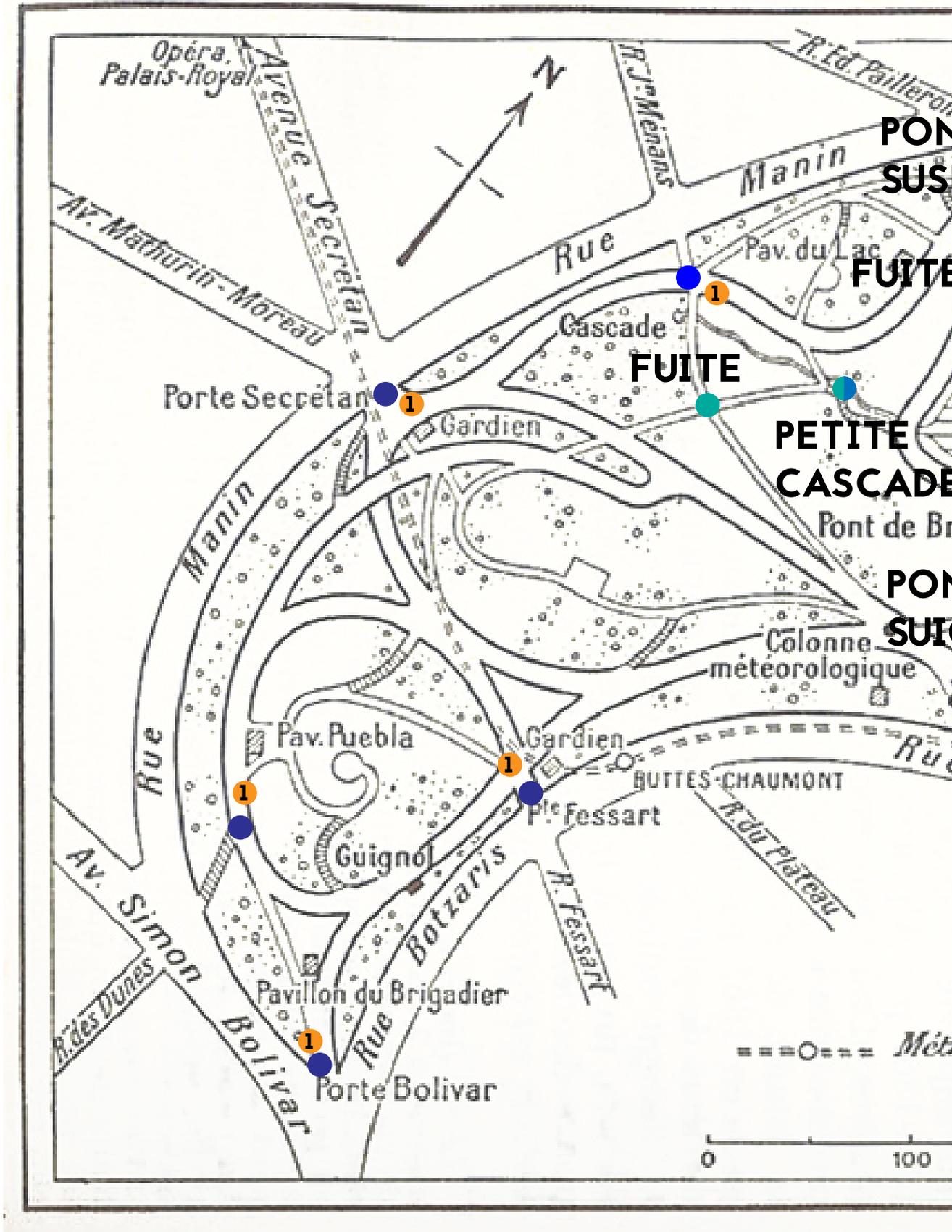
Célestine Lepage, chapelière de 24 ans, a disparu le lundi 13 juin. Ce sont ses collègues qui ont déclaré sa disparition en ne la voyant pas venir travailler. L'une d'entre elle, une certaine Agnès Lefèvre, serait passé chez elle le même jour au soir mais il n'y avait personne. Depuis on a retourné tous son bureau et son appartement, on n'a rien trouvé. Il semble que c'était une femme irréprochable. Elle a été aperçue pour la dernière fois aux Buttes de Chaumont. Elle avait l'habitude de s'asseoir à un banc où elle parlait très régulièrement avec une vieille dame, Ginette Durand. À ce propos, une jeune femme dépose des lys sur le banc tous les jours à 15h00, depuis mercredi dernier. Avec un peu de patience vous pourrez la rencontrer.

Scénario de la disparition

Célestine arrive à 15h au parc, elle salue le gardien à son arrivée. Elle emprunte la route de la grotte où elle se fait voir par la Ginette Durand. Elle part ensuite en direction de la grotte, passant devant les embarcadères où l'homme des barques l'interpelle sans qu'elle réponde. Elle va ensuite dans la grotte dans un coin sombre pour prendre les vêtements et la paire de lunettes qu'elle avait caché le jour d'avant. Elle change de vêtements qu'elle prend soin d'abîmer à coup de couteau puis se coupe les cheveux. Elle se fera mal à la main lors de ce processus. Ressortant, elle se rend compte sur le chemin qu'elle porte encore la bague de fiançailles. Elle la jette alors dans le lac.

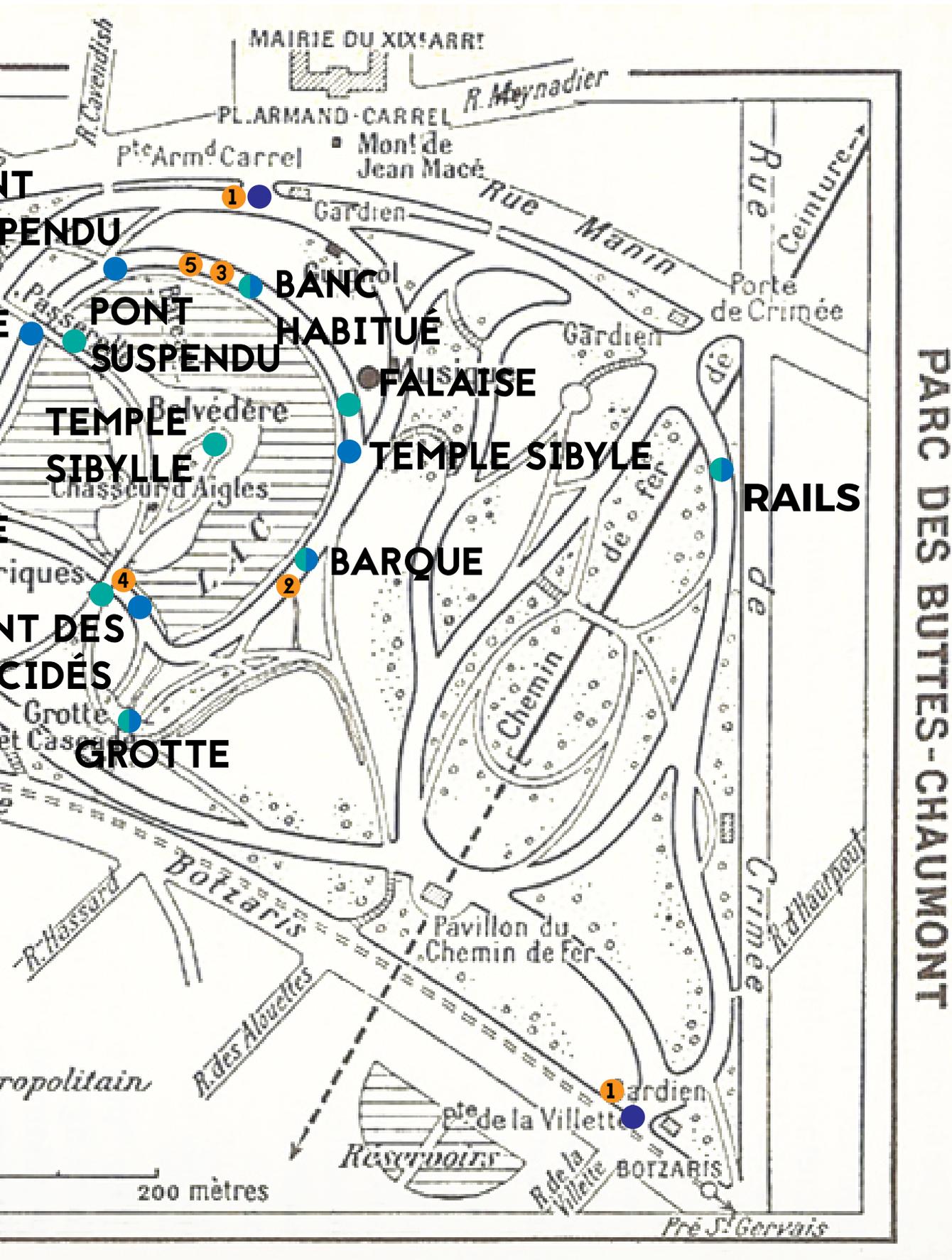


III. L'enquête



● Entrées du parc

● Points d'investigation



ation

III. L'enquête

Lieux

La petite cascade

Défaite

Un homme vient de déposer quelque chose dans une interstice. Lorsqu'il voit le joueur, il prend la fuite. S'offre deux choix au joueur, soit de poursuivre l'homme, soit de regarder ce qu'il a caché.

Si le joueur décide de le poursuivre, il doit se rendre au point d'investigation nommé "Fuite" qui convient à sa condition physique. Lorsque le joueur arrive sur le lieu, l'homme dit au joueur qu'il est tenace mais que malheureusement pour lui l'aventure s'arrête là puis l'écran devient noir.

Les rails

Défaite

Sous le pont de la voie, le joueur voit trois personnes debout matraquant de coups un homme à terre. Les hommes voient le joueur et font signe vers lui. Un homme apparaît devant lui en disant "La curiosité est un vilain défaut" et l'écran devient noir.

La falaise

Investigation

La falaise est un lieu d'investigation qui donne uniquement des informations sur la façon dont le parc a été conçu. Le joueur doit scanner la falaise, un point d'investigation va apparaître. Il indique au joueur que ce qu'il voit n'est pas ce qu'il croit. Il doit balayer du doigt les "couches" présentes de la falaise, montrant le processus de création. Soit une couche de peinture sous une couche de béton sur une armature en fil de fer.

La grotte

Investigation

- Paroi - Tâches de sang sur la paroi. Cela révèle que le sang appartient à une femme d'une vingtaine d'année, les cheveux bruns.
- Sur le sol, près de la crevasse - Cheveux bruns coupés. Vu la coupe, cela a été fait de manière précipitée avec un objet pas fait à cet usage. L'ADN correspond à celui du sang.
- Crevasse - Une robe bleue déchiré. Elle correspond à la description faites par le batelier. Les déchirures sont étranges et il n'y a pas de sang dessus. Vous supposez que la robe a été déchirée après avoir été enlevé.
- Sur le sol- Des traces de pas. Elles sont trop abîmées pour être identifiées.

Le temple Sibylle

Investigation

- Le temple - Il est inspiré du temple de Vesta de Tivoli situé en Italie.
- Dans les feuillages - Des pétales de roses. Certainement les restes d'un mariage.

Le pont des suicidés

Investigation & Dialogue chapelière

- Rambarde gauche - Poupée abandonnée. Une poupée de chiffon, rien de plus.
- Une chaussure masculine - Certainement laisser par une âme perdue...
- L'eau - Quelque chose brille. Une bague se trouve dans l'eau. Le joueur ne peut pas récupérer toute suite. Il est invité à se rendre à l'

Le pont suspendu

Investigation

- Les câbles - Câbles en acier, que c'est eux qui tiennent le pont, super ingénieux pour l'époque.
- Sur la rambarde droite - Beaucoup d'empreintes digitales non exploitables
- Sur le sol - Un mégot de cigarette. L'ADN d'un homme plutôt vieux, cinquantaine/soixantaine.

Le banc

Investigation & Dialogue vieille dame puis la jeune femme inconnue quand le joueur a trouvé tous les éléments dans la grotte.

- Les fleurs de Lys - Une étiquette de la boutique est présente, "Fleuriste Borg". Il y a aussi une petite note ne comportant aucun message.
- Dossier du banc - Une inscription en forme de coeur dans lequel les lettres T et M sont gravées.

La location de barque

Investigation & Dialogue batelier

Si le joueur n'a pas déjà repéré la bague sur le pont des suicidés.

- L'eau - Quelque chose brille. Une bague se trouve dans l'eau.
- Dans l'eau - Une bague et le système de guidage de la barque. Le panneau du batelier : Tous les jours de 14h00 à 17h30.

Lorsque le joueur reçoit la bague.

- La bague - Une bague de fiançailles, avec les inscriptions C et R à l'intérieure.

III. L'enquête

Les personnages & dialogues

Les dialogues en rouge sont proposés dans l'ordre présenté ici et obligatoire.
Les dialogues en bleu sont libres de choix de la part du joueur et optionnels.

01 - Le gardien

Note : le gardien a un accent, il prononce les "R" en "L".

Bonjour M'sieur, qu'est-ce que j'peux faire pour vous ?

- Vous la connaissez ? (Montrer le portrait)

Ha pour sûr. Elle vient souvent au parc ! Elle est adorable, toujours le mot pour vous faire sourire !

- Quand est-ce que vous l'avez vu la dernière fois ?

Hmm *l'homme se gratte le menton* lundi vers 15h00, ça m'a surpris d'ailleurs parce qu'elle a l'habitude de venir les samedi et dimanche. J'espère que rien de grave ne lui est arrivé.

- Elle a disparu depuis lundi dernier.

L'homme a un air grave. Ho...ce n'est pas vrai... Une jeune femme si aimable... Je ne sais pas si vous le savez mais malheureusement il arrive que certaines personnes mettent fin à leur jour du haut du pont des suicidés... Je prie pour qu'une telle folie ne lui ait pas trotté dans la tête.

- Est-ce qu'elle était seule ?

Oui comme toujours.

- Quelle était son attitude ?

Hum habituelle. Je l'ai salué à son arrivée indiquant mon étonnement de la voir aujourd'hui, elle m'a souhaité le bonjour avec un sourire magnifique. Elle m'a dit qu'elle n'avait pas à travailler aujourd'hui. Puis je lui ai souhaité une bonne journée.

- Qu'est-ce qu'elle portait ?

L'homme réfléchit un instant. Une robe sombre et un chapeau... Je n'arrive pas à me souvenir de tout en détail, ça a été si rapide... Je suis désolé de ne pouvoir vous aider plus.

- Est-ce que vous connaissiez ses habitudes ?

Hormis le fait qu'elle arrive à 14h00 dans le parc les jours de repos, je ne sais rien. Je ne m'amuse pas à suivre les visiteurs du parc.

III. L'enquête

- Ça fait combien de temps que vous travaillez ici ?

Une dizaine d'année maintenant, faut dire que peu de travail vous offre l'opportunité d'avoir un tel cadre.

- À part les entrées du parc, y a t'il d'autres endroits pour accéder au parc ?

Il y a bien une voie ferré qui traverse une partie du parc mais normalement ce n'est pas accessible au public.

02 - Le batelier

Hey vous là ! Un p'tit tour en barque ça vous dit ? Seulement 25 centimes la traversée !

- J'aurai bien aimé mais je suis en service. Est-ce que vous étiez là le lundi 13 juin vers 15h00 ?

Oui, ne me dites pas que c'est mon patron qui vous envoie pour vérifier mes heures ? *dit le batelier d'un ton taquin.*

- J'enquête sur une jeune femme portée disparue. Elle vous dit quelque chose ? (Montrer la photo)

Haa si elle me dit quelque chose ? Cette jeune femme vient souvent ici. Faut dire qu'elle est plutôt mignonne alors à chaque fois que je la vois, je lui propose un tour en barque mais elle n'a jamais accepté, même un tour gratuit ! Rendez-vous compte, elle m'a montré sa bague de fiançailles me disant qu'elle était déjà promise. Le truc c'est qu'elle vient tout le temps seule, alors je lui demande où son tendre et cher fiancé. Vous savez ce qu'elle m'a répondu ? Qu'il était au travail pendant qu'elle profitait des charmes du parc. J'aurai bien voulu lui montrer d'autres charmes mais bon...

Quand est-ce que vous l'avez vu pour la dernière fois ?

Lundi dernier, il devait être 15h30. Comme d'habitude je l'ai gratifié d'un □ Bonjour mademoiselle au fiancé absent. Que diriez-vous d'une compagnie le temps d'un tour de lac ? □. Elle m'a purement ignoré !

- Quelle était son état ?

Elle a pressé le pas et semblait agacé, allez savoir pourquoi.

- Est-ce qu'elle était seule ?

Oui comme d'habitude.

III. L'enquête

- Qu'est-ce qu'elle portait ?

Je crois qu'elle portait une robe bleue grise élégante et un chapeau de canotier au ruban turquoise.

- Est-ce que vous connaissiez ses habitudes ?

Elle passait souvent autour du lac, après je ne sais pas où elle va exactement...

- Vous savez dans quelle direction elle est ensuite allée ?

Vers les grottes sur votre gauche.

(Si le joueur a trouvé le point d'investigation)

Pourriez-vous aller me chercher la bague qui se trouve dans l'eau ?

Je vous apporte ça. (S'en suit l'investigation de la bague)

03 - La vieille dame, Ginette Durand

- Bonjour madame Durand, je suis le lieutenant en charge de la disparition de Mademoiselle Célestine Lepage. J'aimerais vous poser quelques questions.

Bonjour lieutenant, je vous en prie, je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour vous aider.

- Quand est-ce que vous l'avez vu pour la dernière fois ?

Lundi dernier, à mon grand étonnement. Oui mademoiselle Lepage et moi nous voyons tous les samedis et dimanches. Moi je viens tous les jours, vous savez la vie d'une vieille femme. Sinon qui viendrait nourrir ces pauvres canards ?

- Où est-ce que vous l'avez vu ?

J'allais en direction du banc, on ne change pas ses vieilles habitudes. Elle était sur l'avenue parallèle, vous savez l'avenue de la grotte. Je lui ai fait signe mais elle ne m'a pas vu. Alors je suis allée m'asseoir au banc, pensant qu'elle viendrait mais elle n'est jamais venu. Si j'avais su...

- Quel était son état ?

Elle semblait sereine et en même temps si loin, elle devait avoir quelque chose en tête...

- Depuis combien de temps vous vous connaissiez ? Comment vous êtes-vous rencontrées ?

Hooo... ça doit faire au moins trois ans. Comme à mon habitude j'étais sur le banc à donner du pain aux canards puis une jeune femme est venue me donner un sac de pain, me disant qu'elle n'en avait pas l'usage et qu'elle préférait le voir manger que jeter. De fil en aiguille nous sommes devenues proches.

III. L'enquête

- Est-ce qu'elle se confiait à vous ? Vous a-t-elle dit quelque chose de particulier ?

On parlait beaucoup, je pense que j'étais la grand-mère qu'elle n'a jamais eu. Elle me racontait qu'elle avait quitté la Bretagne pour vivre à Paris. Elle n'avait aucun parent ici mais elle était fiancée ! Avec un jeune homme dénommé Rudolf Boulanger, un charmant jeune homme j'en suis sûre. Elle parle souvent de lui, faut dire que ce ne doit pas être facile, le pauvre garçon est en service militaire... Ho je suis désolée je parle trop...

- Est-ce que vous avez déjà vu la jeune femme qui met des lys ?

Oui, c'est une femme assez discrète aux vêtements sombres, on dirait qu'elle est en deuil alors Célestine a juste disparu n'est-ce pas ? Elle porte des lunettes et une capote de pou en soi, ce qui est vraiment dommage si vous voulez mon avis parce qu'elle doit être très belle. Nous avons pu discuter brièvement, c'était quoi... jeudi dernier si je ne m'abuse. J'étais tranquillement assise sur le banc à donner du pain, quand elle est apparue. Je lui ai demandé si elle la connaissait, elle m'a dit que oui, qu'elles étaient amies de longues de dates et qu'elle était très attristée de la savoir disparue. Pourtant je n'ai vu sur son visage aucune moue, même sa voix semblait sereine. C'était vraiment très étrange. Elle déposa les fleurs de lys, les fleurs préférées de Célestine... Puis elle s'en est allée. Je ne sais pas de quoi retournait leur relation mais elle devait être très compliquée...

03 - La chapelière, Agnès Lefèvre

- Mademoiselle Agnès Lefèvre, lieutenant (Nom du joueur), je suis en charge de l'affaire. Est-ce que je peux vous poser quelques questions ?

Oui bien sûre.

- Quand est-ce que vous l'avez vu pour la dernière fois ?

La dernière fois où elle est venue travaillée, le vendredi 10 juin.

- Est-ce qu'elle était dans son état habituel ? Quelque chose de changé ?

Non... Elle était comme à son habitude joyeuse.

- On m'a dit que vous avez été chez elle le lundi 13 au soir?

Oui en effet, je m'inquiétais de ne pas la voir de la journée. Cela ne lui ressemblait pas, même malade elle venait. Elle adorait son métier. Mais il n'y avait personne à son appartement. C'est là que j'ai prie peur, j'ai donc déclaré sa disparition.

- Vous étiez proches ?

Je ne sais pas ce que vous entendez par proche mais je la considérai comme une amie.

III. L'enquête

- Elle se confiait à vous ?

On parlait un peu de tout et de rien. Elle me parlait souvent de sa famille bretonne enfin surtout de son fiancé Rudolf ! Elle avait l'air si amoureuse et il faut l'être quand il se trouve que votre fiancé est en service militaire. Elle ne semblait jamais triste, c'est la joie de vivre incarnée... J'espère que vous pourrez la retrouver.

- Est-ce qu'il y a quelque chose qui la tracassait ? Des ennemis ?

Humm non. Pas à ma connaissance en tout cas mais ça m'étonnerait, Célestine était vraiment quelqu'un d'adorable.

- Comment était-elle au travail ? Est-ce un bon élément ?

Ho bien sûre, impossible de la faire quitter l'atelier avant que le travail ne soit fini. Au début ce n'était pas facile pour elle mais aujourd'hui c'est comme une seconde nature.

- Y avait-il des tensions au sein de votre équipe ? Une promotion en perspective ?

Il ne me semble pas, oui bien sûr il arrivait qu'avec le travail et la fatigue certaines tensions naissent mais elles s'évanouissent aussitôt. Il y a des promotions, je crois que Célestine était bien partie pour devenir créatrice.

- Et vous ?

Ho moi je n'ai autant de créativité que Célestine, être chapelière me convient amplement.

- Vous saviez quand est-ce que Rudolf devait revenir ?

Dans un an un près, elle m'en avait parlé.

- Est-ce vous qui déposez des fleurs de lys ?

De quoi parlez-vous ?

- Est-ce que Célestine avait d'autres amis ou personnes proches ?

Elle me parlait d'une vieille dame mais je crois que c'est tout.

05 - L'inconnue aux fleurs de lys

- Excusez-moi mademoiselle, j'enquête sur la disparition de Célestine Lepage. J'aurai quelques questions à vous poser.

Allez-y.

III. L'enquête

- Qui êtes-vous mademoiselle ?

Je m'appelle Évangéline Boval, je suis une amie de longue date de Célestine.

- Pourquoi déposez vous des fleurs ? Pourquoi à des heures fixes ?

Je porte à croire que les fleurs vont la faire revenir, c'était ses préférés vous saviez. Je n'ai pas d'autres temps libre à part celui-ci.

- Pourquoi vous travaillez beaucoup ?

Oui je suis infirmière alors vous savez, ce n'est pas évident d'avoir du temps à soit.

- Vous étiez proches ?

Oui, très proches ! On s'est rencontré sur le marché de Belleville, on a sympathisé, si bien qu'on nous prenait souvent pour des soeurs.

- Qu'est-ce que vous pouvez me dire sur Célestine ?

C'est une jeune femme pleine d'assurance, joviale et bavarde !

- Est-ce que vous aviez l'habitude de vous voir souvent ?

Avant on se voyait souvent puis il y a quelques mois j'ai été affectée à un hospice en Champagne Ardenne. Je suppose que vous êtes au courant de la tension vive entre la France et l'Allemagne... Je suis revenu le lundi de sa disparition, je voulais lui faire une surprise mais j'étais loin de m'attendre à ce qu'elle disparaisse.

- Quand est-ce que vous l'avez vu pour la dernière fois ?

Oula... au moins quatre mois !

- Quel était son état ?

Rien d'inhabituel, elle allait bien.

- Êtes-vous au courant qu'elle était fiancée ?

Oui bien sûr, elle m'en avait parlé, un certain Rudolf si je ne m'abuse.

Après ces dialogues, le jeu propose au joueur d'investiguer sur la jeune femme.
Investigation

- Lunettes - Les verres ne font aucune déformation, vous supposez que ces verres ne corrigent pas la vue.
- Cheveux - Ils sont coupés de manière asymétrique ce qui est très étrange pour l'époque.
- Main droite - Une blessure est présente dans sa paume.
- Main gauche - L'annuaire a les marques d'une bague.

III. L'enquête

Le joueur peut donc parler de nouveau avec la jeune femme avec de nouvelles questions.

- Qu'est-ce arrivé à votre main ?

détourne le regard Ho ça, je suis fais mal au travail...

- De quel problème de vue souffrez-vous ?

Commence à être agacée La myopie, en quoi cela à quelque chose à voir avec l'enquête ?

- Permettez vous que je les regarde ?

Donne les lunettes à contre coeur. N'allez pas les abîmés. (Le joueur comprend que ces lunettes n'ont pas de correction.)

- Vous avez une étrange coupe de cheveux...

Je ne vous permets pas voyons ! Sachez que je ne gagne pas assez pour aller chez le coiffeur, alors je fais comme je peux...

- Les marques sur votre annuaire... Vous portiez une bague ?

Oui, j'ai oublié de remettre ma bague après le service.

- Donnez moi votre main. (Mettre la bague de fiançailles au doigt d'Évangéline.)

Allons lieutenant vous me mettez mal à l'aise...*Donne sa main à contre coeur*

- Elle vous va parfaitement. Je crois que avez des choses à m'expliquer Évangéline ou devrais-je dire Célestine...

reste interdite un moment Je ne m'appelle pas Célestine. Elle n'existe plus... Elle avait tout pour elle, jolie, apprécié de tous avec un travail qu'elle aimait. Elle avait même un fiancé ! Moi... moi je n'étais qu'Évangéline, la pauvre petite orpheline... la jeune femme discrète dont personne ne se soucis... Je ne pouvais plus la supporter, alors je l'ai fais disparaître pour de bon.



III. L'enquête

Les personnages principaux

Évangéline Boval - Portrait

Évangéline est une jeune femme discrète sans histoire. Elle va tous les matins en compagnie de sa mère au marché de Belleville. Elle porte des robes à corsage cintré aux couleurs pâles, laissant paraître ses bras nacrés par les manches de sa chemise de lin. Sa capote de pou de soi dissimule ses longs cheveux noirs et son petit minois juvénile. Sa vie simple se règle sur celle de ses parents en qui elle voue un respect profond.

Évangéline Boval - Histoire

Évangéline, 17 ans, voit son père partir pour l'expédition française en Syrie le 30 août 1860. Une cause noble aux yeux de sa mère et un devoir à ceux de son père, défendre les maronites, des catholiques orientaux agriculteurs, facent aux druzes, des musulmans hétérodoxe propriétaires des terres. Ce conflit donna lieu à un massacre sans précédent et le père d'Évangéline trépassa. Sa mère fut effondrée, refusant de se nourrir, de dormir et de parler. Quelques jours après, elle fut retrouvée morte de chagrin. Devant de tels événements, Évangéline développa une seconde personnalité, une certaine Célestine.



III. L'enquête

Célestine Lepage - Portrait

Célestine est une femme assurée pleine de charme. Elle travaille dure toute la semaine dans l'atelier de chapelier qui lui permet de mener une vie convenable. Elle est très joyeuse et son sourire ne laisse personne indifférent. Sociable, elle est la parfaite dame de compagnie pour la conversation. Sa coquetterie transparaît dans ses robes vives à motifs aux corsages allongés cintrées par plusieurs découpes et dont la taille est sublimée par un drapée. Elle a développé un goût prononcé pour la mode et c'est tout naturellement qu'elle porte un chapeau de canotier qu'elle a elle-même décoré d'un ruban surplombée de plume, le tout maintenu par une broche serti d'un camée en corail. Elle a de beaux cheveux longs bruns foncés

Célestine Lepage - Histoire

Cela fait maintenant sept ans que Célestine travaille en tant que chapelière. Elle a quitté son foyer situé en Bretagne dès l'âge de 17 ans pour venir vivre la vraie vie comme elle le dit. Paris ville de lumière où l'espoir ne se meure jamais. C'est à ses 19 ans qu'elle fut fiancée à un certain Rudolf Boulanger, il serait tombé sous le charme de la femme alors qu'elle travaillait en boutique. Cependant leur mariage n'a toujours pas eu lieu car Rudolf doit faire son service militaire. Mettant ainsi la patience de Célestine à rude épreuve puisque celui-ci dure six ans depuis la loi Gouvion-Saint-Cyr du 10 mars 1818. Cependant la jeune femme se montre forte et porte toujours sa bague de fiançailles dont elle est très fière. (Célestine se refuse d'aimer et ne pas être mariée à son âge est considéré comme une honte. De ce fait elle a créé de toute pièce cette histoire de fiancé afin d'éviter les remarques.) Lors de ses temps libres elle prend plaisir à se promener dans le nouveau parc de sa commune : Les Buttes de Chaumont.

