

Le manoir hanté de Crystal Clove

Type de jeu	Participants	Durée-Timing
Jeu à postes - Cluedo en vidéo sur Discord	Aventures et Horizons (11-17 ans). Compter maximum 8 personnes par poste simultanément.	Entre 2h30 et 3h00 de réunion en ligne, le temps d'accueillir tout le monde, d'introduire et de conclure.
Matériel et accès		
<p>Pour les Animés :</p> <ul style="list-style-type: none">• Carte du Manoir• Un compte gratuit sur Discord (application ou sur ordinateur)• Accès à internet• De quoi écrire et prendre des notes• Smartphone ou tablette avec appareil photo <p>Liste des sites web et applications utilisés :</p> <ul style="list-style-type: none">• Discord• Skribblo	<p>Pour les Animateurs</p> <ul style="list-style-type: none">• Fiches de personnages• Carte du Manoir• Un compte gratuit sur Discord (application ou sur ordinateur)• Accès à internet• Déguisement selon le personnage joué• Matériel de jeu selon le personnage joué	

Préparation du jeu

Les espaces de jeu

Crée les espaces de jeu sur Discord (salons). Si tu as du mal à t'y retrouver dans Discord, consulte la très complète page d'aide : <https://support.discord.com/hc/fr>. Concrètement :

- **Crée un serveur Discord.** C'est la base qui te permet de créer les différents espaces de jeu.
- **Crée un salon de conférence** (permettant un appel vidéo) **par personnage**, qui porte le nom d'une pièce du manoir et du personnage qui s'y trouve. Chacun de ces salons est géré par un Animateur et tout le monde peut y avoir accès (une équipe à la fois). Tu peux regrouper ces salons dans ce que Discord appelle une "catégorie", que tu peux nommer "pièces du manoir", par exemple.
- **Crée un salon commun**, qui porte le nom de "salle de billard" (pour coller avec le plan du manoir). C'est là que se retrouvent les groupes en attente avant d'aller voir un personnage. C'est aussi là que les Animés peuvent poser des questions techniques.
- **Crée un salon de discussion écrite par équipe.** Tu peux éventuellement donner accès à ces salons aux Animateurs, mais pas aux autres équipes: c'est l'espace de discussion privé de chaque équipe pendant le jeu. Pour ce faire, tu devras créer des groupes sur Discord, avec des accès différents pour chaque groupe. Les Animateurs ont soit les accès administrateurs soit des accès spécifiques (si tu décides que vous n'avez pas accès aux salons des équipes).
- Tu peux personnaliser les différents salons en y préparant un message d'accueil automatique.
- Invite les Animés sur le serveur Discord que tu as créé. Cela peut être une surprise le jour même de la réunion ou, au contraire, tu peux envoyer un mail mystérieux plusieurs jours à l'avance pour mettre dans l'ambiance et alimenter le salon commun avec du *teasing*.

Le matériel et les équipes

Prépare le matériel pour chaque défi-épreuve lié aux personnages.

Détermine la composition des équipes à l'avance. Par facilité, tu peux utiliser les Patrouilles, mais la distance est l'occasion de mixer les groupes.

S'il y a plus d'équipes que de personnages, prévois peut-être une activité qui peut se faire dans la salle commune, en attendant qu'une place se libère chez un personnage.

Explications du jeu

Objectif

Découvrir le fin mot de cette légende. Qui se cache derrière tout ça ? Où est-ce que Scooby-doo a disparu ? La première équipe qui le découvre a gagné !

Introduction

À Cristal Cove, l'endroit le plus épouvantable d'Angleterre, une rumeur étrange circule depuis des décennies... Le Manoir se situant tout en haut de la plus haute colline du village serait hanté !

Cette propriété fut jadis habitée par une riche et heureuse famille, les James. Mais hélas, il y a maintenant vingt ans de cela, les parents disparurent tragiquement lors d'un voyage à l'étranger, laissant Clara, leur fille unique, orpheline. Élevée par un oncle odieux et entourée des domestiques de la maison, Clara est à présent adulte et unique héritière du manoir prétendument hanté. La légende raconte que, chaque année, autour d'Halloween, un des nombreux touristes, attiré par la sanglante histoire, disparaît dans des circonstances étranges, aux alentours de la maison. Certains villageois assurent avoir vu un fantôme rôder autour du Manoir.

Cette année, la Bande de Scooby-doo mène l'enquête pour tirer cette histoire au clair mais, pendant leurs recherches, leur ami de toujours, Scooby-doo lui-même, a DISPARU à minuit !

Désespérée, l'équipe de Mystère & Compagnie fait appel aux inspecteurs Guides ! Qui pourrait bien se cacher derrière cette légende ? Le Manoir de Cristal Cove est-il réellement hanté ? Comment faire pour retrouver Scooby-Doo ?

Enquête

Les Animés sont en équipes et obtiennent une carte du manoir, ainsi qu'une liste des personnes suspectes-témoins.

Chaque équipe doit se rendre dans les salons de discussion (qui matérialisent des pièces du Manoir) pour aller discuter avec les personnages (rôles tenus par les Animateurs).

Les équipes peuvent également se retrouver entre elles et discuter dans le salon de discussion commun qui est la salle de billard (C13). Il est également possible de discuter dans un salon privé.

L'enquête peut commencer !

Les équipes vont rendre visite aux différents personnages et relever des défis afin d'obtenir des indices précieux pour démasquer le coupable. Le but étant double : connaître le responsable de la disparition de Scooby-Doo et trouver dans quel lieu il se trouve.

Lors d'une visite à un personnage

- Le personnage se présente en respectant les caractéristiques écrites sur sa fiche.
- Le personnage veut bien donner des infos sur ce qu'il a vu/entendu, à condition que l'équipe lui rende un service ou lui démontre qu'ils sont dignes d'intérêt ou de confiance.
- Le personnage propose une épreuve à l'équipe.
- L'équipe réussit l'épreuve.
- L'équipe obtient un indice de son choix :
 - Soit le souvenir que le personnage a du fantôme = indice physique pour retrouver le coupable.
 - Soit le souvenir que le personnage a du planning de Scooby-doo = indice de lieu pour savoir où il se trouve.
 - Soit sur le souvenir de ce que le personnage faisait à minuit = autre manière de démasquer le coupable.
- L'équipe choisit un indice et pose la question qui s'y rapporte :
 - Comment était le fantôme ?
 - Que faisiez-vous à minuit ?
 - Où avez-vous vu Scooby-Doo pour la dernière fois ?
- Après avoir obtenu sa réponse, l'équipe se rend chez un autre personnage ou dans la salle commune pour discuter.
- NB : Si tu vois que le temps presse ou que l'équipe peine, n'hésite pas à l'aider en répondant à deux questions ou en rendant l'épreuve plus facile.

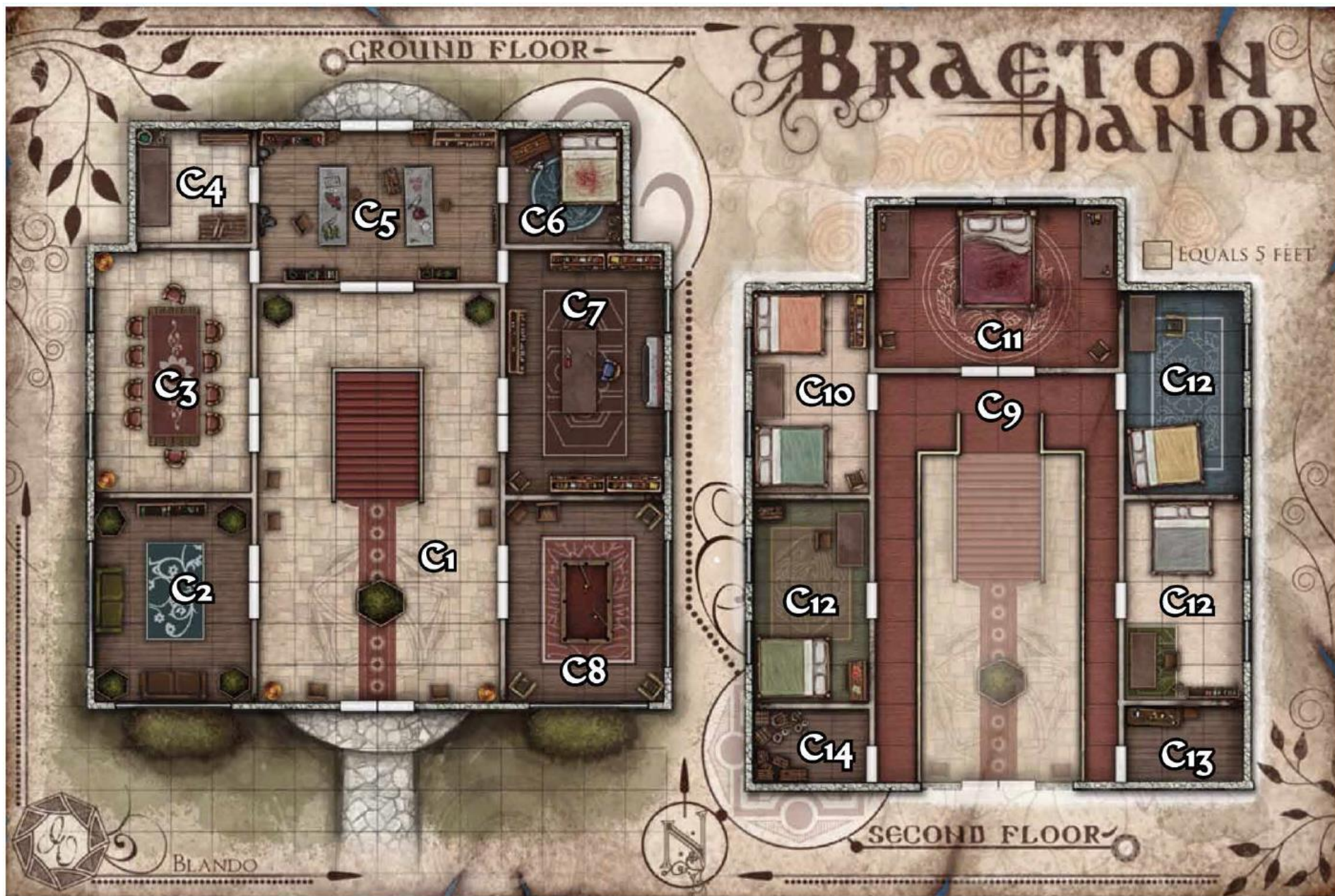
Conclusion et dénouement

Lorsqu'une équipe pense avoir trouvé le coupable ainsi que le lieu de disparition de Scooby-doo, tout le monde se retrouve dans le salon de discussion commun pour dévoiler le fin mot de cette histoire.

Pour challenger les enquêteurs, demande aux équipes d'imaginer pourquoi le coupable a réalisé cette supercherie. L'équipe qui se rapproche le plus de la véritable raison de ce coup monté a gagné !

Réponse : *C'est Henri le Notaire qui se fait passer pour le fantôme. Il a enfermé Scooby-doo dans une pièce secrète de la bibliothèque. Il n'est pas un meurtrier, il voulait simplement entretenir la légende afin de stimuler la curiosité et le tourisme et profiter de l'argent que cela engendre !*

Manoir hanté de Crystal Clove



Fiches de personnages – Le Manoir hanté de Crystal Cove

Héritière – Clara

Résumé du personnage, ses caractéristiques

Description physique :

Clara porte un vêtement long (cape/robe/manteau), des gants, une montre, une bague. Attention, pas d'écharpe, de lunettes ou de chapeau.

L'héritière du Manoir de Crystal Cove est une dame âgée d'une quarantaine d'années. Elle est née et a grandi dans le Manoir, élevée par des parents aimants mais autoritaires. Après leur disparition dans un tragique accident alors qu'ils étaient en voyage, elle a repris la propriété et tente de la maintenir en l'état à l'aide de ses domestiques. Clara n'a jamais travaillé, passant ses journées à rêvasser, à s'occuper de sa grand-mère et à lire, elle a un goût certain pour les beaux habits. Effrayée à l'idée de quitter le Manoir et de disparaître tragiquement comme ses parents, elle sort très peu et est, depuis toujours, célibataire. Elle est secrètement amoureuse du notaire-comptable de la famille, Henri.

Épreuves

Elle a besoin d'inspiration et va donc stimuler la réflexion artistique et littéraire.

1. Dessin : partie de Pictionary en ligne, via Skribbl.io (<https://skribbl.io/>).
2. Lettres : partie de Pendu en ligne. L'Animateur choisit un mot et dessine en temps réel les réponses proposées par les Animés

Indices

1. « Mon pauvre Scooby-doo... La dernière fois que je l'ai vu, c'était vers 23h30 : il passait à droite des escaliers, côté bibliothèque. J'ai cru qu'il avait RDV avec quelqu'un étant donné sa démarche déterminée... J'étais en haut des escaliers, en direction de ma chambre. »
2. « À minuit, je me suis couchée et j'ai tenté de dormir malgré le boucan dans la cuisine... J'étais triste parce que j'ai attendu Henri pour lui dire bonne nuit mais il n'est jamais monté... »
3. « Le Fantôme a toujours porté un chapeau particulier... À chaque fois que je l'ai aperçu rapidement, je suis sûre qu'il le portait ! »

Notaire-comptable - Henri

Résumé du personnage, ses caractéristiques

Description physique : Henri porte un chapeau, des lunettes, un vêtement long (cape/manteau) et une bague. Attention, pas de montre, de gants ou d'écharpe.

Le notaire-comptable du Manoir de Crystal Cove est un homme sournois et calculateur. Il est né pauvre, dans une des petites maisons du village. Depuis toujours attiré par la richesse, il a entrepris ses études de notaire avec pour unique but son ascension sociale. À la mort des propriétaires du Manoir, il a proposé ses services à Clara qui l'a embauché pour s'occuper des finances de la propriété. Il sait Clara amoureuse de lui et profite de sa faiblesse pour lui soutirer de l'argent et entretenir le mythe du Manoir, qu'il a monté de toutes pièces.

Épreuves

L'argent est toute la vie du notaire et les photos se développaient avant sur du papier argentique. Il demande donc des choses en rapport avec son loisir pour en parler. Comme il préfère les photos papier, il ne donnera pas les outils pour faire les montages numériques, c'est à l'équipe de les trouver sur Internet.

1. Montage photo de forme : chaque membre de l'équipe fait une photo de lui et les photos mises l'une à côté de l'autre (et/ou l'une au-dessus de l'autre) doivent représenter la forme définie par l'Animateur.
2. Montage photo monstrueux : chaque membre de l'équipe fait une photo de son visage et ces photos doivent être fusionnées pour faire un seul visage, le plus horrible possible.

Indices

1. « Scooby-doo ? Je l'ai croisé vers 23h, en coup de vent devant le Manoir. J'étais assez pressé, donc je n'ai pas fait attention à lui. C'est la dernière fois que je l'ai vu. »
2. « Ooooh minuit ? Je pense que je devais encore être dans la bibliothèque... concentré sur mes livres. »
3. « Le Fantôme ? La légende raconte qu'il a le cou découvert, sans écharpe pour le protéger... Étrange n'est-ce pas ? »

Homme de ménage - Nicolas

Résumé du personnage, ses caractéristiques

Description physique : Nicolas porte des lunettes, une montre, une écharpe, des gants de ménage. Il ne porte pas de chapeau, de bague ou de vêtement long.

L'homme de ménage du Manoir est quelqu'un de bon et de travailleur. Employé depuis toujours par feu les propriétaires, il connaît l'endroit comme sa poche. Il a vu grandir Clara et a beaucoup d'affection pour elle. C'est pourquoi il garde un œil sur Henri, dont il pressent les mauvais agissements. Il n'apprécie pas non plus Bill, qu'il considère comme un simple d'esprit, avide d'histoires à sensation. Nicolas dort peu et s'active beaucoup pour que le Manoir garde son éclat d'origine, ce qui est peine perdue vu l'état de la propriété.

Épreuves

Dans son métier, il se fie beaucoup à ses sens. Il va donc tester ceux de l'équipe.

1. Vue : l'animateur montre des objets (idéalement, des choses qui pourraient se trouver dans un manoir) pendant une minute, puis les cache sous un drap/essuie. Les Animés doivent montrer leurs mains pendant la minute pour éviter la prise de notes. Ensuite, ils doivent citer autant d'objets que possible.
2. Ouïe : « blind-test » sur des bruits. Il en existe tout faits sur Youtube, mais n'hésite pas à enregistrer tes propres bruits loufoques

Indices

1. « Scooby-doo ? Mmmh... la dernière fois que je l'ai croisé, il était 23h et c'était devant le Manoir. Il avait l'air préoccupé et pensif. On aurait dit qu'il avait eu une révélation qui ne lui plaisait pas... mais comme je ne suis qu'un domestique, je ne me suis pas permis de poser des questions. En plus, j'ai déjà bien assez de problème avec ce Manoir à nettoyer ! »
2. « A minuit, j'aidais cet abruti de cuisinier. Évidemment, il était encore en retard dans son organisation du petit déjeuner. Heureusement que je suis là, sinon Clara n'aurait jamais une table correctement pour manger son petit déjeuner ! »
3. « Pfff... ce Fantôme qui ramène tant de curieux qui font des crasses partout, y en a marre. Ce n'est certainement pas lui qui met des gants pour nettoyer pff ! »

Jardinière - Céline

Résumé du personnage, ses caractéristiques

Description physique : Céline porte un chapeau, des lunettes, une bague et une écharpe. Elle ne porte pas de vêtement long, de montre ou de gant.

La jardinière du Manoir est une jeune femme intense. Ayant vécu une adolescence difficile, Céline a commencé à s'intéresser aux plantes en prison où elle purgeait une peine pour de petits larcins. Ses nouvelles compétences lui ont permis de décrocher l'emploi de jardinière du Manoir. Jeune femme abimée par la vie, elle se fait discrète et se contente de prendre soin de la propriété tout en gardant un œil sur les agissements des différentes personnes de la maison.

Épreuves

Son passé trouble lui a appris la « sagesse de la rue ». Elle va donc tester la ruse de l'équipe.

1. Les Animés doivent résoudre une énigme/devinette (ou plusieurs) posée par l'Animateur.
2. Les Animés doivent donner une énigme/devinette à laquelle l'Animateur ne trouve pas réponse.

Indices

1. « Je suis allée arroser les plantes du hall d'entrée vers 23h30 et j'ai vu passer Scooby-doo. Il se dirigeait vers le fond du Manoir mais je n'ai pas vu dans quelle pièce il est entré. Ce qui est sûr, c'est qu'il y avait du bruit dans la cuisine ! »
2. « À minuit, j'avais terminé d'arroser mes précieuses plantes d'intérieur. Je m'apprêtais à monter les escaliers pour me rendre dans ma chambre et dormir »
3. « À ce qu'il paraît, le Fantôme est doté d'un loooong vêtement reconnaissable, genre une cape ou une robe ou un manteau.

Cuisinier - Bill

Résumé du personnage, ses caractéristiques

Description physique : Bill porte un chapeau, une montre, une bague et une écharpe. Il ne porte pas de lunettes, vêtement long ou gants.

Le cuisinier du manoir est un homme bien portant à l'allure malade. Passionné par les histoires de fantômes, Bill s'est fait embaucher en tant qu'employé dès qu'il a eu vent du mythe de Crystal Cove. Il est alors tombé éperdument amoureux de Clara, qu'il essaie de protéger de la présence des fantômes auxquels il croit dur comme fer. Le cuisinier n'est pas une personne appréciée par le reste de la maison, hormis par Clara (qui le considère comme un ami) et sa grand-mère qui l'aide à mettre la main à la pâte de temps en temps.

Épreuves

Pour les recettes, la clé est de pouvoir différencier les bons et les mauvais ingrédients. Le cuisinier veut donc savoir si l'équipe a le sens du détail.

1. Les Animés doivent trouver les 7 différences entre 2 images en moins de 2 minutes. Il existe beaucoup de jeux de cette sorte sur Internet, mais tu peux également prendre 2 photos en fabriquant toi-même les différences.
2. L'Animateur donne une (ou plusieurs) liste(s) de mots, comprenant un intrus que les Animés doivent trouver. L'intrus peut être défini en fonction de la sonorité, du sens, du nombre de lettres...

Des images/mots liés à la cuisine et/ou à Halloween sont un plus pour rester dans le thème.

Indices

1. « Je devais préparer le petit-déjeuner du lendemain et je suis donc resté dans ma cuisine toute la nuit ! J'avais plein de trucs à faire... sorry pour le bruit. La dernière fois que j'ai vu Scooby-doo, c'était dans la journée. On ne s'est pas croisé la nuit de sa disparition. »
2. « À minuit, j'étais en train de faire des allers-retours entre ma cuisine et la salle à manger. Heureusement, Nicolas a bien voulu me filer un coup de main pour mettre la table. »
3. « Bien sûr que je me rappelle du Fantôme ! Ce qui m'a le plus frappé chez lui, ce sont ses lunettes... À mon avis c'est pour maîtriser un regard qui tue. »

Vieil oncle - Sylvain

Résumé du personnage, ses caractéristiques

Description physique : Sylvain porte un chapeau, un vêtement long (cape/manteau), une montre et une bague. Il ne porte pas de lunettes, de gants ou d'écharpe.

Sylvain est un vieil homme aigri et autoritaire. Étant le parent le plus apte, il a hérité de l'éducation de Clara lorsque son frère est décédé dans un tragique accident. Envieux depuis toujours de sa richesse, il a accepté de prendre Clara sous son aile avec l'optique d'hériter lui-même de la fortune un jour. Sylvain a beaucoup de respect pour Henri qu'il estime être la seule personne digne d'intérêt dans le Manoir. Il sait également que le notaire pourrait lui être utile en temps voulu. Le vieil homme se montre toujours dur avec Clara sur qui il exerce encore une certaine forme d'autorité et a peu de respect pour le personnel. Il passe le plus clair de son temps enfermé dans son bureau, ne s'adressant aux autres que pour leur donner des ordres.

Épreuves

Le seul moment où l'oncle se déride, c'est quand il chante. Il demande donc à l'équipe d'égayer sa journée.

1. Les Animés chantent une chanson commune, mais une personne à la fois, qui ne doit chanter qu'un mot (alternance des voix), sans briser la mélodie.
2. Les Animés chantent tous ensemble les paroles d'une chanson mises sur l'air d'une autre. Si c'est trop compliqué à distance, tu peux réduire la difficulté en demandant que l'équipe se partage en 2 et que chaque demi-groupe chante une des 2 chansons, mais tout le monde doit chanter en même temps en écoutant les autres

Indices

1. « Ohlalala, Scooby-dooo ? Scooby-doo ? C'est qui celui-là ? Jamais vu, jamais entendu parler. Il veut quoi ? Un autographe ? »
2. « À minuit ? Ben, je dormais évidemment et à poings fermés. C'est quoi cette question ? J'étais dans mon lit bien propre, gris et bien centré. »
3. « Le fantôme... cette légende qui n'a aucune allure. Ce fantôme n'a pas l'étoffe d'un grand homme distingué. Regardez cette montre par exemple : vous croyez que le Fantôme en a une ? Non ! »

Grand-mère - Huguette

Résumé du personnage, ses caractéristiques

Description physique : Huguette porte des lunettes, un vêtement long (robe/cape/manteau), des gants et une bague. Elle ne porte pas de chapeau, de montre et d'écharpe.

Huguette est la grand-mère de l'héritière. Première propriétaire du Manoir, elle a perdu son mari très jeune, peu de temps après avoir mis au monde le père de Clara. Elle a donc cédé les droits de sa propriété à son fils quand celui-ci a été en âge de se marier, avec pour unique condition de pouvoir continuer à séjourner dans le Manoir, entourée de sa famille. C'est une personne douce et aimante, particulièrement intelligente.

Malheureusement, la mort de son fils et sa belle-fille a été un choc immense et l'a particulièrement affaiblie. Un jour elle est en forme, pleine de joie de vivre, et un autre elle reste dans sa chambre, se rappelant à peine de ses proches. Elle passe beaucoup de temps avec sa petite fille Clara qu'elle aime par-dessus tout. Quand elle en a la force et l'envie, elle rejoint Bill dans sa cuisine pour cuisiner des plats dont elle seule a le secret.

Épreuves

La grand-mère aime beaucoup qu'on lui raconte des histoires, sous toutes les formes. Pour qu'elle parle, il faut donc lui inventer un récit original.

1. Les Animés doivent faire une bande dessinée, où chaque membre de l'équipe dessine une case. En enchainant les cases montrées à l'écran, cela doit donc former une histoire.
2. Les Animés doivent faire chacun un enregistrement audio qui raconte une histoire une fois mis ensemble. Mais, pour que la grand-mère rentre dans l'histoire, il faut que les voix changent : soit les Animés prennent une voix différente, soit ils trouvent une solution technologique (modulateur de voix, par exemple).

Indices

1. « Oh mon pauvre Scooby-doo ! Il était si gentil et attentionné... La dernière fois que je lui ai parlé, il m'a indiqué qu'il souhaitait se rendre dans la bibliothèque et ça avait l'air important ! Je ne savais pas qu'il était tant passionné par les histoires à lire ! Il devait être 22h30 quand on a eu cette discussion. Nous étions dans le jardin. »
2. « À minuit, je terminais ma promenade nocturne habituelle. Je devais être sur le point de rentrer au Manoir. »
3. « Sacré Fantôme... Je crois qu'en plus de kidnapper des innocents, il vole les trésors de cette famille ! Je l'ai vu porter une bague qui me semble familière...