



Un mystère écrit par Nicolas le Vif et illustré par Aline

Noël 2025



Qui  
veut  
la peau  
de Noël ?



# Qui veut la peau de Noël ?

de Nicolas le Vif, illustré par Aline



**Ce mystère tourne autour de la disparition du père OU de la mère Noël. Choisissez qui aura disparu avant de jouer !**

Donnez à votre groupe sa petite fiche Rebondissements spéciaux quand les Maîtresses du crime arrivent au Domaine de Noël.

*Cet hiver à Brindlewood Bay n'est pas aussi magique que les précédents : avec les températures élevées, la pluie a remplacé la neige, détrempant les décorations comme les êtres. Les fêtes de fin d'année s'annoncent plus mélancoliques que festives.*

**Posez la question suivante à la Maîtresse du crime avec l'Intuition la plus élevée (choisissez en cas d'égalité) : tu crois à la magie de Noël et tu échanges avec le père ou la mère Noël depuis toujours. Comment es-tu parvenue à faire inviter votre club au dîner du Domaine de Noël, juste avant les fêtes ?**

*Après avoir pris quelques dispositions de dernière minute pour votre voyage, comme prévenir vos proches et trouver une tenue adéquate, vous voici prêtes à partir !*

**Planter le décor : la famille Noël a recours à des moyens de transport magiques pour éviter de longs trajets polluants et vous faire arriver à l'entrée de leur propriété rapidement. Comment cela se manifeste-t-il chez chacune d'entre vous ?**

*Vous êtes accueillies à votre arrivée devant la grille du Domaine de Noël par un traîneau tiré par des jeunes rennes, portant des harnais indiquant qu'ils sont en apprentissage. Rudolphe est là pour les diriger, connaissant parfaitement le chemin du retour.*

Utilisez la description du parc pour narrer la traversée pendant que la lumière décline. Sur le perron du manoir les attend Alfred, le majordome-automate de la Fabrique Imaginaire, qui les mène à la salle de réception où aura lieu le dîner.

Alfred présente les Maîtresses du crime aux invités, ayant un mot piquant et un peu désagréable pour tout le monde.

Au moment où il termine de servir l'apéritif, un drame éclate. Le père/la mère Noël arrive, en panique : sa moitié, pourtant là dans la journée, a disparu sans laisser de trace ! La situation est dramatique car demain soir doit débiter la tournée de distribution de cadeaux dans le monde entier !

Tout le monde se tourne vers les Maîtresses du crime, seules qualifiées pour mener l'enquête et découvrir ce qui se trame !

## Questions & Opportunités

**Qu'est-il arrivé au père/à la mère Noël ?** (Difficulté : 7)

Résolvez le mystère en trouvant un moyen de rassembler le couple Noël à temps pour sauver la distribution des cadeaux.

## Moments

- Un vieux tourne-disque enchanté passe des chansons de Noël que plus personne ne connaît.
- Un convoi de camions descend par une rampe sous le lac, dans un hangar où les lutins déchargent des composants pour jouets.
- Un craquement sinistre dans les bois. Un envol d'oiseaux. Puis le cri déchirant d'un animal blessé, ou quelque chose du genre.
- Le ballet incessant de harfangs des neiges dans le ciel hivernal, amenant des lettres d'enfants au manoir.
- Des lutins en armure testent des prototypes de jouets. Quand un premier doigt sectionné s'envole, plus personne ne rigole.
- En plein service, Alfred se fige, ses yeux fixant un convive avec intensité. Il reprend sa routine comme si de rien n'était.



## La Couronne de houx

Chaque Maîtresse du crime narre...

- un souvenir d'un cadeau qu'elle n'a pas osé offrir, qu'elle a offert pour les mauvaises raisons ou regretté de recevoir.
- le souvenir d'un instant magique sous une branche de gui, qui restera à jamais gravé dans sa mémoire.
- ce qu'elle souhaiterait voir exaucé grâce à la magie de Noël.

## Dangers

### Les vents givrants du pôle Nord

Bourrasques imprévisibles aux effets redoutables : aveuglement, hypothermie, extrémités douloureuses puis insensibles, engelures, peau qui colle au métal et se déchire.

### Krampus, le redresseur de torts

Mi-humain, mi-démon, mi-chèvre. Jumeau maléfique du père Noël, il débusque les souvenirs honteux et les transforme en cauchemars. Il dirige une armée de jouets monstrueux.

### L'équipe Disney, chasseurs de magie

Ils traquent en secret des êtres magiques pour leur prochain film, à l'aide d'appâts et de pièges, dehors comme dans le manoir.

*« Ma chérie, tu n'es pas ici par hasard. Il nous a fallu des années pour localiser ce réservoir de merveilleux à l'état pur. Montre-nous ce que tu sais faire, que nous exploitons ça au mieux de tes capacités. Tu seras la prochaine Elsa !*



## Personnages secondaires



### La mère Noël, boss de l'opération

Efficace. Astucieuse. Pugnace. Véritable architecte de Noël, elle a bâti un empire sur l'image de son mari. S'il ne revenait pas, tout s'effondrerait subitement. Les charognards s'approchent déjà...

*« Je ne sais pas ce qu'il y a entre lui et vous. Ce n'est pas ce qui importe maintenant. Retrouvez-le, le sort du monde est entre vos mains ! »*

### Le père Noël, star du show

Sourire figé. Regard fatigué et lunettes rondes. Barbe blanche grisonnante. Après des siècles à jouer ce rôle, le père Noël rêve parfois de vacances définitives. Mais pas comme ça ! L'absence de sa moitié, qui gère TOUT, le plonge dans le désarroi.

*« Ho ho ho... Excusez-moi, c'est devenu un réflexe. Être le père Noël, ce n'est pas de tout repos. Le monde change, et je dois rester éternellement le même. Parfois, j'aimerais ne jamais lui avoir confié ce rêve. Mais que vais-je devenir sans elle ? »*

### Jeff Brouzouf, magnat de la livraison

Crâne dégarni luisant. Sourire de requin. Costume sobre. Le numéro 1 mondial de la livraison, invité pour discuter partenariat logistique, rêve de moderniser cette institution vieillissante à coups de drones et d'entrepôts automatisés.

*« Je respecte ce que vous faites ici. Vraiment. Mais votre modèle économique est archaïque. Une seule nuit par an, avec des rennes ? Voyez mes projections : livraison 365 jours/an, satisfaction client de 97%. Red Origin, ça, c'est de la magie ! »*

### Saint Nicolas, évêque de Myre

Mitre dorée. Crosse épiscopale. Barbe blanche sur tenue liturgique rouge et or. L'original, celui dont le père Noël n'est qu'une pâle copie. Le monde irait mieux si Noël redevenait une fête religieuse centrée sur la charité, et non la distribution industrielle de jouets.

*« Regardez ce que le capitalisme a fait de mon legs : des elfes syndiqués, du merchandising, du ciblage publicitaire ! Le 6 décembre, personne ne se souvient de ma fête. Mais le 25, oh le 25, le monde entier célèbre cette caricature de moi-même... Servez-moi un verre de schnaps, Alfred, ça vaudra mieux ! »*

### Jack Skellington, roi des citrouilles

Grand épouvantail squelettique aux yeux expressifs, noirs comme des puits sans fond. Adore chanter et dramatiser. Son malentendu avec le père Noël résolu, Jack vient régulièrement au Domaine de Noël. Petit à petit, il apprend... et se dit qu'il resterait bien ici.

*« Halloween supprime progressivement Noël dans l'esprit des gens. Mais moi, j'y officie depuis si longtemps ! Pourquoi être cantonné à un seul rôle ? Une seule émotion ? Non ! Regardez ces couleurs, sentez ces odeurs ! Noël, quelle merveille ! »*



## Ivy Evergreen, militante écologiste

Dreadlocks ornées de gui. Laine recyclée. Tatouage de sapin. Ivy dirige le collectif Noël Zéro Déchet. Invitée pour parler pratiques durables, son dossier est accablant : empreinte carbone cata, surconso de jouets, exploitation de rennes et lutins, etc. Noël incarne tout ce qui détruit la planète, mais il est encore temps !

« *Désolé de mettre de la réalité dans votre magie, mais la magie ne compense pas tout. Les gosses n'ont pas besoin de dix jouets en plastique qui finiront dans l'océan, mais d'un futur vivable. Quelqu'un doit se dresser pour protéger ce futur !* »

## Geppetta Lovelace, génie incomprise du jouet

Regard pétillant. Lunettes de protection. Poches remplies d'outils miniatures. La plus brillante inventrice de jouets de sa génération est aussi la plus frustrée. Chaque année, ses innovations sont édulcorées par les lutins du marketing, puis produites en masse.

« *Vous avez vu mon proto de poupée empathique ? Elle ressent VRAIMENT les émotions de l'enfant et crée une vraie relation avec lui ! Mais on préfère des trucs en plastique qui se cassent en trois jours. Alfred ? Oui, il est basé sur mes plans. M'a-t-on créditée ? Versé des royalties ? Non ! Personne ne me connaît !* »

## Will Farrell, acteur en repérage

Âme d'enfant. Corps trop grand. Invité grâce à son agent pour creuser son rôle de lutin pour la suite du film *L'elfe*, il veut séduire les vrais lutins de Noël et s'immerger dans leur quotidien. Mais ceux-ci se montrent réticents après avoir vu son premier film.

« *Pourquoi lutin ? Elfe c'est plus valorisant ! S'ils pouvaient comprendre que je suis avec eux, qu'ils n'ont pas à rester petits à vie ! Je dois m'infiltrer dans leur base et trouver leurs chefs...* »

## Alfred, majordome-automate de la Fabrique Imaginaire

Livrée impeccable. Regard hautain. Moue dubitative. Alfred a négocié un congé hivernal dans la famille Noël... et s'y comporte en majordome ! Il observe les humains avec une fascination mêlée d'envie. Son humour piquant cache une profonde solitude.

« *Madame aimerait-elle quelque chose de plus corsé ? Je vois à vos pores que vous pratiquez le régime cerise-vodka. Je plaisante, bien sûr ! Mon programme d'interaction sociale estime que l'humour adoucit les tensions. Bien, bien... Vous la voulez cette vodka ou vous êtes plutôt gin ?* »

## Rudolphe, renne au nez rouge

Museau rouge luisant dans la nuit. Bois nouveaux gravés de runes. Poils clairsemés et rêches. Le neuvième renne du père Noël et dernier en exercice de l'attelage originel. Rudolphe est un être étrange, unique, dont l'existence remonte à des temps immémoriaux. Impossible à remplacer.

« *(Profond soupir.)* »



## Lieux



### Le parc du Domaine de Noël

Portail et grilles scintillantes. Sapins enneigés. Manoir majestueux. Partout, des activités : lac gelé, courses de traîneaux, bonhommes et batailles de neige, tests de jouets, écoles pour les rennes, etc.

Planter le décor : *une activité est condamnée par des barrières décorées. Qu'est-ce qui suggère qu'un drame y a eu lieu ?*

### La salle de réception

Voûtes aux guirlandes étincelantes. Large cheminée crépitante qui sent la cannelle. Table de banquet, vaisselle d'or et de cristal. Des niches dans les murs accueillent des objets publicitaires de Noël.

Planter le décor : *une niche a été ravagée. Parmi les objets qu'elle abritait, lesquels ont été détruits avec sauvagerie ?*

### La chambre du couple Noël

Lit à baldaquin. Odeur de lavande. Sur une table de nuit, d'épais recueils de lettres d'enfants. Sur l'autre, une collection de livres de management. Des rideaux flottent devant la fenêtre entrouverte.

Planter le décor : *quels détails révèlent que la vie de couple des Noël n'est plus ce qu'elle était autrefois ?*

### Le bureau de la mère Noël

Haute technologie dans un écrin traditionnel. Des écrans affichent en temps réel : lettres traitées, stocks, productivité, etc. Au mur, une photo des Noël à leurs débuts, souriants et insouciantes.

Planter le décor : *quelles méthodes utilisées par la mère Noël pour relâcher la pression sont ici visibles, ou cachées ?*

### La bibliothèque du père Noël

Rayonnages jusqu'au plafond. Odeur de papier ancien et de cire de bougie. Grimoires de magie hivernale. Un pot de poudre magique pour voler jusqu'au plus hauts rayons.

Planter le décor : *sur un énorme globe terrestre, des lumières tracent les itinéraires de livraison. En pressant les boutons du socle, quelles destinations apparaissent dans une autre teinte ?*

### L'usine à jouets et ses chaînes d'emballage

Immense hangar sous le lac. Bruits de marteaux, scies, machines. Odeur de peinture, d'huile et de plastique brûlé. Chaînes de production, d'emballage et entrepôts se succèdent à perte de vue.

Planter le décor : *quels prototypes surprenants ou troublants sont stockés à l'écart, sous des bâches ?*

### L'étable des rennes et le garage à traîneau

Foin, cuir, musc. Linteaux gravés des 9 noms de l'attelage originel. Dans les box, de jeunes rennes curieux, parfois nerveux. Au garage, le traîneau couvert de runes et enduit de poudre magique.

Planter le décor : *qu'est-ce qui révèle les relations complexes entre les jeunes rennes et Rudolphe ?*



## Indices



- Des fiches d'adoption d'enfants du monde entier, dans un dossier étiqueté « Succession ? »
- Des cartes postales de soleil, bronzage et maillots de bain.
- Une étude de marché sur le saucisson de rennes.
- Des rumeurs sur l'enlèvement de Zero, le chien de Jack Skellington, par Oogie Boogie.
- Des tracts de revendications et de menaces de grève des lutins.
- Les paroles de chanson « Dehors tu vas avoir si froid, c'est un peu à cause de moi » entourées au feutre rouge.
- Une remorque pleine de robots ouvriers autonomes Cesla.
- Les comptes des Noël, dans le rouge à cause d'investissements risqués/ de dettes de jeu/d'une trop grande générosité/autre.
- Une promesse d'embauche pour la R&D d'Assbro, déchirée.
- Une collection de lettres d'admirateurs et admiratrices, aux invitations osées accompagnées de photos.
- Dans la forêt, une silhouette cornue observe le manoir.
- De la poudre magique pour les rennes mélangée à de la drogue, ou de la drogue dans la nourriture des lutins.
- Un conte ancien sur l'affrontement entre Krampus et le père Noël, avant l'effacement du démon des traditions hivernales.
- Un polaroid du père ou de la mère Noël dans un cadre très privé, avec un autre Personnage secondaire.
- Un laboratoire secret emprisonnant des esprits hivernaux, capables de ramener une ère glaciaire.
- Une maquette 3D de Santa World, en partenariat avec Disney.
- Un donjon BDSM plein d'accessoires, après une porte secrète.
- Le contrat entre les lutins et les Noël, se terminant cette année.
- Un costume de Noël aux couleurs d'une marque bien connue.
- Une enquête sur le décès des rennes de l'attelage originel.



## Récompenses

- Une craie magique, ajoutez-la à votre Petit coin cosy. Dessinez une porte et traversez-la pour accéder au Lieu de votre choix.
- Une hotte magique, ajoutez-la à votre Petit coin cosy. Pensez à un objet et sortez-le immédiatement de votre hotte magique.
- Du schnaps de la réserve Noël, ajoutez-le à votre Petit coin cosy. En boire contraint à toujours dire la vérité, jusqu'au lendemain.
- Une boule à neige de Noël, ajoutez-la à votre Petit coin cosy. La retourner pour qu'il se mette à neiger, fort pour une tempête !
- Un sifflet de lutin de Noël, ajoutez-le à votre Petit coin cosy. Sifflez avec pour qu'un petit lutin vienne vous aider.
- De la poudre magique, ajoutez-la à votre Petit coin cosy. Dispersez-la sur vous pour voler quelques instants.



# REBONDISSEMENTS SPÉCIAUX

*Au Domaine de Noël,  
la magie des fêtes transforme  
certains rebondissements !*



## Rebondissement nocturne

Lorsque **vous faites quelque chose de risqué, que vous interagissez avec la magie de Noël ou que vous faites face à une chose effrayante**, décrivez ce que vous craignez qu'il se passe si vous échouez ou si vous perdez votre sang-froid. Le Gardien renchérit et montre comment la situation est plus grave ou surnaturelle que ce que vous craignez.

Vous pouvez renoncer, ou poursuivre et faire un jet avec l'attribut approprié.

**7-9 :** vous faites ce que vous vouliez faire ou gardez votre calme, mais ça a un coût, ou la situation empire.  
Le Gardien décrit l'évolution de la situation.

**10+ :** vous faites ce que vous vouliez faire ou gardez votre calme. Décrivez l'évolution de la situation.

**12+ :** vous faites ce que vous vouliez faire ou gardez votre calme et le Gardien vous donne un bénéfice supplémentaire ou un avantage. Décrivez l'évolution de la situation.

## Mener sa petite enquête



Lorsque **vous fouinez au Domaine de Noël à la recherche d'Indices, que vous menez des recherches ou que vous récoltez des renseignements**, décrivez votre méthode et faites un jet avec l'attribut approprié.

**Succès :** choisissez si vous trouvez un Indice ou un Cadeau étonnant que vous ajoutez à votre Petit coin cosy.

**7-9 :** il y a un problème avec l'Indice ou le Cadeau étonnant, ou une complication au cours de votre enquête. Le Gardien décrit ce que vous trouvez et la complication.

**12+ :** vous trouvez un Indice ET un Cadeau étonnant. De plus, après les avoir décrits, le Gardien vous indique qui serait la *bonne personne* à qui offrir le Cadeau étonnant.

## Offrir un Cadeau étonnant à la bonne personne

Lorsque vous offrez un Cadeau étonnant à la *bonne personne*, cochez-le dans votre Petit coin cosy et choisissez son effet automatique, sans jeter les dés :

- elle se calme et accepte de vous écouter ;
- elle est distraite quelques instants ;
- elle se range à votre avis ou vous soutient ;
- elle vous aide, si ça ne la met pas en danger immédiat ;
- elle vous révèle ou vous donne un Indice.



# Cadeaux étonnants

*Ils sont obtenus en Menant sa petite enquête au Domaine de Noël et rejoignent le Petit coin cosy. Ils sont utilisés comme d'habitude ou pour Offrir un Cadeau étonnant à la bonne personne.*

*Lorsque vous devez déterminer qui est la bonne personne pour un Cadeau étonnant, choisissez librement dans la liste des Personnages secondaires.*

- Une panoplie parfaite de père Noël, pour devenir son sosie.
- Un appareil polaroid qui capture les âmes.
- Une boîte à musique aux berceuses hypnotiques.
- Un parapluie parachute.
- Des patins à glace enduits de poudre magique pour glisser sur n'importe quelle surface.
- Une boule à neige contenant une réplique miniature du Domaine de Noël, où ses résidents bougent en temps réel.
- Un miroir qui reflète votre visage d'enfant.
- Des chocolats à la résine de pin.
- Des lunettes à rayons X.
- Une boule de gui ensorcelée : deux personnes s'embrassant en dessous échangent leurs corps jusqu'au lendemain.
- Une peluche empathique dotée de parole.

- Un véritable sabre laser.
- Un casque de méditation VR+.
- Un écosystème planétaire miniature, dans un vivarium.
- Une couronne de houx qui, coiffée, confère la capacité de comprendre toutes les langues (mais pas de les parler).
- Une collection de sauces piquantes, allant jusqu'à « souffle enflammé » et « explosion atomique ».
- Un kit de modelage à l'argile avec durcisseur express.
- Une peluche comestible à dévorer.
- Un dôme de silence portatif.
- Un kit de peinture au numéro, représentant des scènes coquines.



## Pause publicitaire

*Des publicités à utiliser en réaction de Gardien, que vous pouvez utiliser dans ce mystère ou ailleurs !*

- Jouets Assbro, faits pour jouer, pas pour durer !
- Cesla, la référence des robots autonomes. Nouveau modèle : l'Elfe de maison 3.0, jamais fatigué, jamais syndiqué !
- Red Deer Energy Drink, pour voler toute la nuit !
- GuiLove.com, et si tout commençait par un baiser ?
- Mon premier jet-pack : parce que tomber, c'est apprendre !
- Mega Bloks Xtrem ! Toujours plus haut ! Toujours plus grand !

