



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Château Falkenstein > Aides de jeu > Protagonistes > Personnages de "Qu'on Lui Coupe la Tête" > **Julia Drayton**

## Julia Drayton

« Assistante » du célèbre détective privé

samedi 14 mai 2005, par [Cedric Chaillou](#)

Une amie de pensionnat d'Alice. Passionnée par les affaires criminelles, elle a monté sa propre agence de détectives privés, et engager un acteur pour se faire passer pour un détective, pendant qu'elle prétend être son assistante.

### Histoire

Orpheline d'une famille londonienne aisée appartenant à la vieille garde anglaise, vous avez reçu, principalement d'Archibald, le majordome des Bayle resté à vos côtés, l'éducation que toute jeune fille de bonne famille se doit de recevoir. Mais cela vous ennuyait à mourir... Alors vous vous êtes cherché des moyens de tromper votre ennui... Très vite, vous vous êtes passionnée pour les jeux de l'esprit et, plus particulièrement les énigmes policières. Dans vos jeux d'enfant, vous résolviez d'hypothétiques énigmes policières se déroulant dans votre maison de poupées, ou bien parmi vos camarades de jeu.

En cachette de vos tuteurs, vous lisiez des journaux peu recommandables où l'on détaillait les crimes de la capitale, et cherchiez à les expliquer à partir des maigres informations fournies dans la presse. C'était toujours pour vous une satisfaction immense lorsque, quelques jours plus tard, le coupable découvert par la police était celui que vous aviez démasqué grâce à vos déductions. Dans votre école de jeune fille, vous continuiez ce petit jeu, malgré les punitions encourues pour ces lectures « impropres pour toute jeune fille de bonne réputation ». D'ailleurs, vous avez plusieurs fois été prise, et cela ne vous a jamais empêché de continuer...

C'est dans cette même école que vous avez rencontré Alice Liddell. Alice était, et est toujours,

une rêveuse. Elle passait son temps à penser aux Faës et à leurs Royaumes d'au-delà du Voile, disant s'être rendue par dans l'un d'eux, accompagnée d'un professeur de mathématiques appelé Charles Dodgson. Celui-ci publia d'ailleurs, sous un autre nom cependant, un récit de leur aventure. Vous croyiez à cette histoire. D'abord, elle avait les accents de la vérité, surtout lorsqu'Alice la racontait. Ensuite, Alice, depuis qu'elle vous avait sauvé la mise en dissimulant une de vos chroniques policières lors d'une visite surprise de la surveillante du dortoir, était votre meilleure amie, et on doit croire ses amis. Vous vous entendiez plutôt bien, malgré vos caractères très différents, vous plutôt réaliste, elle idéaliste et rêveuse.

C'est dans cette école que votre vocation de détective, qui jusque-là n'était qu'un passe-temps, s'est révélée. Vous avez commencé, à travers les journaux, à résoudre des affaires, et vous envoyiez vos conclusions par lettre anonyme à Scotland Yard. En quittant le pensionnat, vous auriez du vous marier, mais cela ne vous intéressait pas. Vous avez cherché à entrer à Scotland Yard, mais ils n'acceptaient pas les femmes, ces idiots, alors vous avez décidé, contre l'avis d'Archibald, de devenir détective privée, et avez créé votre propre agence... Mais les clients acceptant de « faire confiance à une femme » sont très rares dans Londres. Ailleurs aussi sans doute... Bref, le manque d'affaires faisait que l'ennui recommençait à vous accabler.

C'est en assistant à une pièce de théâtre que vous est venue « l'idée », celle qui allait vous permettre d'exercer vos talents. Ce jeune acteur, dans son rôle d'inspecteur français imbécile en vacances à Londres, servant de faire-valoir à son homologue anglais, n'était pas dépourvu de talent, mais son accent l'empêcherait de réussir en Angleterre. Lorsqu'il vous lui fîtes votre proposition, il vous prit d'abord pour une folle, et n'accepta sans doute qu'à cause du salaire que vous lui promettiez et qui lui permettrait de rentrer en France. Le principe était simple : puisque les clients ne faisaient pas confiance à une femme, on leur feraient croire que c'était un homme qui menaient les enquêtes. Ainsi nacquit le « célèbre détective français » Guillaume Rocque. Guillaume utilisait ses talents d'acteur pour se prétendre détective, et vous vous faisiez passer pour son « assistante », alors que c'était vous en réalité qui meniez les enquêtes et démasquiez les coupables. Le fait que Guillaume n'était pas anglais rendit votre présence plus plausible.

Et cela fonctionna ! Au début évidemment, cela fut un peu difficile, car il vous fallait apprendre à travailler en équipe, mais au bout d'un certain temps vous aviez tous deux pris vos marques dans vos rôles respectifs. Bien sur, il est assez frustrant de voir Guillaume recevoir les lauriers alors que vous faites tout le travail, et vous le lui faites parfois payer d'une ou deux remarques acides, mais l'un dans l'autre, vous vous entendez bien...

### L'affaire de la Tour de Londres

Tout commença avec une jeune fille, Emma Bowell, venue vous demander de retrouver son père, le professeur Albert Bowell, mystérieusement disparu, un savant brillant travaillant sur les miroirs et les lentilles, domaine généralement délaissé en faveur de la vapeur, de la chimie et de l'électricité.

En enquêtant sur le passé du professeur, vous avez appris qu'il avait un rival acharné, le professeur Arnold Fowler : ce personnage à la réputation détestable avait émis des théories loufoques sur la nature de la lumière, et ses pairs l'avaient ostracisé. Le professeur Bowell, en particulier, s'était violemment opposé à Fowler. Vous enquêtiez sur

cette piste, quand Emma a disparu, à son tour ! Vous en avez déduit qu'elle avait été enlevée manifestement pour forcer son père à révéler ses secrets.

Peu de temps après, alors que Guillaume faisait le tour de ses contacts dans la pègre pour retrouver les hommes de main qui avaient kidnappé Emma, un cerveau fou créa un scandale en enlevant la Tour de Londres ! Il menaça de faire disparaître ainsi tous les monuments de la ville, puis la ville entière, si on ne lui offrait pas un cinquième des terres d'Angleterre...

Vos contacts au sein de la police vous apprirent que la Tour n'avait pas vraiment disparu : elle était devenue invisible, mais on pouvait toujours la toucher, escalader ses escaliers, etc., bien que la presse n'en sût rien. Vous avez additionné les éléments en votre possession, et vous en avez déduit que les deux événements devaient être liées : la coïncidence était trop énorme, une affaire impliquant un spécialiste de la lumière, et une autre impliquant l'invisibilité d'un monument !

A ce point de l'enquête, vous étiez bloqués, vous n'aviez plus assez d'éléments pour en déduire quoi que ce soit ! Par un hasard miraculeux, ce fût un télégramme d'Alice qui vous sortit de votre marasme.

En effet, Alice savait que vous enquêtiez sur cette histoire, et elle vous fit savoir qu'elle venait de voir apparaître la Tour de Londres dans le miroir du manoir familial, celui-là même qui donnait sur le Pays des Merveilles ! Vous l'avez crue, bien sûr, comme toujours. Vous vous êtes donc rendus sur place, et en confrontant vos hypothèses, vous avez décidé que vous n'aviez qu'une chose à faire : entrer au Pays des Merveilles, en espérant trouver une piste qui pourrait vous mener au repaire de Fowler.

Il y a une certaine logique folle, là-dedans : les Faeries sont les maîtres des illusions. Pour peu que Fowler se soit associé à un Unseelie, il pouvait y avoir un lien avec cette contrée féerique, le Pays des Merveilles.



Alice accepta de vous aider, bien que n'étant pas sûre de réussir, et elle entraîna avec elle deux de ses amis. D'abord, un Pixie du nom de Malvin, qu'elle avait rencontré il y a un an environ. Ensuite, un jeune médecin, du nom de Jonathan Bayle, dont elle vous avait déjà parlé et qui lui faisait la cour depuis maintenant quelques mois. Il vous apparut très clairement que Malvin également était amoureux d'Alice. Celle-ci vous confia qu'elle ne savait trop auquel accorder sa faveur. Evidemment, vous choisiriez sans hésiter le séduisant médecin, mais vous n'êtes pas Alice...

Votre amie vous conduisit donc, vous, Archibald, Guillaume, Jonathan et Malvin dans le Pays des Merveilles, où vous avez cherché un chemin vers le laboratoire du savant fou. Vous êtes arrivés dans un champ de fleurs parlantes, qui vous ont indiqué approximativement le chemin de la Tour, tout en s'invectivant les unes les autres et se traitant mutuellement de « mauvaise herbe ». C'est en arrivant devant la Tour que vous avez rencontré le sourire du Chat du Cheshire, d'abord, puis le Chat tout entier. Une créature très étrange. Alice lui demanda s'il savait pourquoi la Tour était ici et comment la renvoyer à Londres... Il répondit que non...

Toutefois, si moi je voulais sortir de ce pays par un miroir pour surprendre un certain savant fou, dit le Chat du Cheshire en roulant des yeux, j'irais voir du côté des champs d'élevage de reflets. Justement, je connais un raccourci, si vous me promettez de n'en rien dire à la Reine... Vous savez comme elle adore couper les têtes... » Sur ce, il se frotta en ronronnant contre une pierre saillant de la Tour, et la porte de celle-ci s'ouvrit, donnant sur un salle dont on avait l'impression qu'elle n'était composée que de miroirs, de bulbes lumineux et de serpentins de verre parcouru par des mixtures étranges. Le Chat avait disparu...

#### Description

A 20 ans, vous êtes brune, aux cheveux longs et frisés. Vos joues se creusent de fossettes dès que vous souriez. Même si la bienséance vous oblige à porter des robes, vous préférez généralement une

tenue simple et « fonctionnelle ». Vous portez toujours un derringer et une petite lame sur vous.

Ce que vous pensez de...

#### **Alice Liddell :**

Une excellente amie, sans doute la meilleure que vous ayez eue. Elle est cependant quelque peu étrange et semble parfois ailleurs. En fait, vous avez toujours pensé que la nature avait fait une erreur et qu'Alice aurait du naître Faë...

#### **Guillaume Rocque :**

Il vous agace parfois, et il vous arrive d'avoir à son égard quelques remarques acides, surtout à l'issue d'une affaire difficile, lorsqu'il est félicité et vous ignorée. Cependant, la plupart du temps, vous vous entendez bien. D'ailleurs, il a maintenant assez d'argent pour rentrer en France, et il est toujours ici, alors... Il vous arrive parfois, lorsque vous vous sentez d'humeur taquine, de l'appeler « &Willie ».

#### **Jonathan Bayle :**

Comment Alice peut-elle pour hésiter encore ? C'est vrai que son caractère est très différent du sien, mais... Vous l'appellez Jonathan.

#### **Malvin :**

C'est assez étrange de voir ce Pixie faire sa cour à Alice, mais il semble être de bonne compagnie. Et un Faë, même de si petite taille, peut toujours se révéler un atout important.

#### **Archibald :**

Le majordome est avec vous depuis votre enfance. C'est quasiment lui qui vous a élevée depuis la mort de vos parents, ce qui en fait quelqu'un de spécial à vos yeux, plus un ami qu'un domestique. Il désapprouve totalement vos activités et vous le rappelle régulièrement.

Note :

En dehors d'Archibald, personne n'est au courant de la situation réelle entre vous et Guillaume, pas même Alice, votre meilleure amie. Tous pensent donc que le détective privé, c'est Guillaume, et non vous.



### Talents :

Aisance sociale Bon  
Attraction Excellent  
Commandement Faible  
Courage Excellent

Escrime Faible  
Finances Excellent  
Instruction Bon  
Perception Exceptionnel  
Tir Bon