



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

Jonathan Bayle

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

Jeune médecin, également amoureux d'Alice.

Histoire

Comme votre père et votre grand-père, vous vous êtes destiné à la médecine. Vos études vous ont beaucoup accaparé, ne vous laissant que peu de temps pour les futilités. Vous avez toujours pensé d'abord aux réalités de ce monde et conservé un esprit très terre-à-terre. Bien sûr, cela ne vous a jamais empêché de vous amuser avec les autres étudiants de votre université d'Oxford, où vous avez brillamment achevé vos études, mais vous vous flattez d'avoir toujours eu un sens des responsabilités supérieur à la moyenne de vos camarades. Et ceci ne concernait pas que vos études. Par exemple, vous avez représenté avec brio Oxford aux championnats d'escrime nationaux.

Lorsque vous avez terminé vos études, vous avez décidé d'ouvrir un cabinet à Londres, ne souhaitant pas travailler dès maintenant avec votre père, tout en sachant cependant devoir prendre un jour sa succession. Vos amis vous ont entraîné dans les soirées de la haute société londonienne, et c'est au cours de l'une d'elles que vous avez vu pour la première fois Alice Liddell. Une connaissance commune vous a présentés l'un à l'autre, et vous avez discuté en dansant une valse. Bien avant la fin du morceau, vous saviez que vous vouliez l'épouser.

Alice est une jeune femme pleine de vie, mais cependant fantasque et rêveuse, ce qui doit en partie être dû à ses voyages dans ce qu'on appelle le Pays des Merveilles. Elle semble éprouver une étrange attirance vers tout ce qui a rapport aux Faës, ce que vous avez du mal à comprendre. Parmi ses connaissances se trouve un Pixie, Malvin, qui

semble également lui faire sa cour. Tout d'abord, vous n'avez pas prêté trop d'attention à ce rival, mais Alice semble l'apprécier, ce qui vous place dans une situation des plus étranges.

L'affaire de la Tour de Londres

Il y a quelques jours, le tonnerre s'est abattu sur l'Angleterre. Un savant fou a en effet fait disparaître la Tour de Londres et il a menacé d'en faire de même avec tous les monuments de la ville, puis avec la ville entière, si on ne lui offrait pas un cinquième des terres d'Angleterre. La nouvelle en soit était étonnante, mais ce n'était rien à côté de ce qui est advenu ensuite.

En effet, durant ces événements, Alice rendait une visite à sa famille, à la campagne, et vous avez eu la surprise et le plaisir de recevoir un télégramme de sa part, vous demandant de la rejoindre rapidement, et faisant référence à la Tour de Londres aperçue dans un miroir. Craignant que le goût d'Alice pour le merveilleux ne l'ait perturbée, vous vous êtes empressé de la rejoindre.

Vous vous attendiez à retrouver Malvin, bien sûr, mais pas les trois autres personnes qu'Alice vous présentât : une certaine Julia Drayton, qui avait connu Alice au pensionnat, et qui était devenue l'assistante d'un détective privé renommé, un Français appelé Guillaume Rocque. Mlle Drayton était également accompagnée de son majordome, Archibald. Ces personnes enquêtaient sur l'affaire de la Tour, et Alice avait également fait appel à eux.

Il semblerait en effet que le cerveau machiavélique



qui menaçait l'intégrité de Londres et de l'Empire ait enlevé un célèbre savant, le professeur **Bowell**, pour exploiter ses connaissances. Mlle **Bowell**, la fille du professeur, avait fait appel au détective pour retrouver son père, avant de se faire enlever elle-même. En enquêtant sur les ennemis possibles du professeur, **M. Rocque** découvrit qu'il avait pour rival un certain **Arnold Fowler**, un chercheur ridiculisé par ses pairs pour ses théories loufoques. Ce **Fowler** était susceptible d'être le cerveau dérangé.

Avant qu'ils ne puissent remonter la piste plus avant, cependant, la fille du professeur fût enlevée à son tour, sans doute dans le but de faire pression sur son père. Peu de temps après, la Tour de Londres fût enlevée, elle aussi !

Et c'est là qu'intervenait la vision d'Alice. En effet, le fait de voir la Tour dans un miroir qui, à une époque, avait donné sur le Pays des Merveilles, laissait présager que, d'une façon ou d'une autre, il devait y avoir un moyen de parvenir à **Fowler**.

Bien qu'ignorant totalement si la chose était possible, et contre votre avis, Alice a accepté de les aider à réaliser ce plan farfelu. Vous avez décidé de les accompagner, pour protéger Alice. **Malvin** vous accompagne également. Votre petit groupe visita brièvement le Pays des Merveilles, cherchant une route vers le repaire du criminel. 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 une 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

Châtain, de petite taille comparé à la moyenne de votre génération, une belle moustache que vous soignez. Vous avez 27 ans. Vous portez un complet gris et un chapeau melon assorti. Vous avez pensé à emporter votre trousse de médecine, juste au cas où.

Ce que vous pensez de...

Alice Liddell :

Vous préféreriez qu'elle abandonne toutes ces chimères pour revenir à la réalité, mais pour l'instant il vous faut la suivre et faire ce que vous pourrez pour la protéger. Vous l'appellez Alice.

Julia Drayton :

Alice vous l'a présenté comme sa meilleure amie. Cependant, vous pensez qu'elle ne devrait pas exercer ce genre d'activités : ce n'est pas fait pour les femmes. Vous l'appellez Mlle Drayton.

Malvin :

Votre rival est tellement différent de vous qu'il vous est difficile de vous comparer : vous n'avez rien en commun. A contrecœur, vous admettez cependant qu'il est de bonne compagnie. Vos conversations se transforment régulièrement en joutes verbales.

Guillaume Rocque :

Ce détective français semble fréquentable, cependant, il ne devrait peut-être pas encourager Miss Drayton dans la voie qu'elle veut suivre. Vous l'appellez Rocque.

Archibald :

Le majordome des Drayton, qui a élevé Mlle Drayton après la mort de ses parents. On voit qu'il éprouve une tendresse paternelle envers elle, et il semble désapprouver les activités de sa jeune maîtresse.



Talents

Agilité : Bon
Aisance sociale Bon
Courage Bon
Escrime Excellent
Finances Bon

Instruction Bon
Médecine Excellent
Perception Faible
Physique Bon
Sciences Naturelles Bon
Tir Bon