



# Traqués

Scénario pour le jeu de rôle « Les Quatre de Baker Street »  
 Concours de scénario Montagne de jeux 2015

*Il y a de la lumière au bout du tunnel ! La sortie ! Enfin la sortie !  
 Vous courez dans cette eau infâme, jonchée de débris et de tout ce que la ville génère d'immondices.  
 Vous courez à perdre haleine. Vous savez qu'ils sont sur vos talons et qu'ils n'abandonneront pas, ils ne s'arrêteront  
 que lorsqu'ils vous auront mis la main dessus.  
 Comment avez-vous pu vous mettre dans un tel guêpier ?*

*Tranquillement installé dans votre ruelle habituelle, vous écoutez les passants parler des nouvelles du jour. Rien de très  
 palpitant, la poursuite des manifestations anti-irlandaises provoquées par une récente vague de disparitions, contre et  
 dans des quartiers ne pouvant réellement se défendre.  
 Ennuyé par ces nouvelles, vous avez envie de vous aérer et décidez de marcher jusqu'à l'orphelinat. Au moment où  
 vous approchez de votre destination, deux hommes en noir vous interpellent par votre nom. Ils semblent vous attendre  
 depuis un moment.  
 Comment diable savent-ils votre nom ? Que vous veulent-ils ?*

Ce scénario est prévu pour être joué en 5 heures environ avec 4 ou 5 joueurs. 6 personnages pré-tirés sont fournis (à la fin du scénario).

**Si vous n'êtes pas meneur de jeu, arrêtez-vous là et ne lisez pas plus loin ! Donnez ce scénario à votre meneur de jeu préféré qui se fera une joie de le lire et de le faire jouer.**

## Table des matières

Introduction.....	2
En coulisse.....	2
Un jour pas comme les autres.....	3
Retour à l'orphelinat.....	4
La ruelle sombre.....	4
221b Baker Street.....	5
Les quartiers irlandais sur le pied de guerre.....	5
C'est dur le matin.....	5
Domicile de Dudley et Andrew.....	6
Les origines des personnages.....	6
Le Deepthroat.....	7
Saint Mary's Hospital.....	7
Où est Sherlock Holmes ?.....	7
La police de Londres.....	8
Chez Warren Cunningham.....	8
Les quartiers irlandais.....	8
Contamination.....	8
Les égouts.....	9
Conclusion.....	9
Les risques du scénario.....	9
Chronologie.....	10
Personnages pré-tirés.....	11



## Introduction

Pour les besoins du scénario, nous sommes en 1897 et les personnages doivent avoir entre 12 et 13 ans. Ils vivent tous dans un même orphelinat proche de Whitechapel. D'aussi loin qu'ils se souviennent, ils ont toujours vécu ici et ensemble. Ils n'ont aucun souvenir de leurs parents. L'orphelinat accueille 30 enfants du mieux qu'il le peut. C'est une zone pauvre de Londres et il n'y a pas d'aides. Ceux qui s'occupent de l'orphelinat le font par charité. Pour la nourriture ce sont souvent les enfants qui doivent travailler dans des « workhouses » pour gagner leur croûte.

## En coulisse

Cette partie raconte l'histoire avant le scénario. Cela permettra au meneur de jeu d'avoir une vue d'ensemble du scénario pour ne pas s'emmêler les pinceaux.

### Londres, 1885

Il y a quelques mois, Louis Pasteur, en France, a découvert le vaccin contre la rage. Un fléau dont l'Angleterre aimerait bien se débarrasser. Le Saint Mary's Hospital a reçu des directives pour tester le vaccin en interne avant de lancer une campagne de vaccination à grande échelle en Angleterre. À l'époque les protocoles étaient moins strictes. Pour tester le vaccin, l'hôpital a utilisé des pauvres et des démunis. Et surtout des enfants, voire même des nourrissons. Les joueurs faisaient partie de ces cobayes mais ils n'en ont aucun souvenir.

Le médecin en chef qui s'est occupé des tests s'appelait Ruthel Draw. C'est lui qui a mené tous les tests du début à la fin. Les tests se passaient bien jusqu'à un incident grave. Une infirmière, Amy Scott, s'est mise à avoir un comportement bizarre. Très stressée et parfois violente, elle a alors tué un médecin sans raison apparente. La victime, Grady Hatcliff, a été lacérée et déchiquetée à main nue. L'infirmière a été retrouvée morte, brûlée sur tout le corps, juste à côté de la victime.

Le chef de la police, Warren Cunningham, est alors venu sur place pour l'enquête. Il a rencontré Ruthel Draw qu'il connaissait déjà. Ruthel Draw est connu de la police pour ses penchants pour la drogue et surtout l'opium. Après quelques jours d'enquête, c'est Ruthel Draw qui a trouvé la solution. Amy Scott a bien contracté un virus, mais pas la rage. Du moins pas exactement. Le virus a muté à l'intérieur de son corps et il est maintenant différent.

L'histoire aurait pu s'arrêter là, mais c'était sans compter sur Warren Cunningham. Warren est raciste, il hait au plus haut point les Irlandais qu'il considère comme responsables de tous les maux de Londres. Il voudrait les faire disparaître mais c'est impossible. Sauf si bien sûr ils se mettaient à mourir tout seuls comme des grands.

Warren a alors demandé à Ruthel si cette « nouvelle rage » pouvait « traverser » le vaccin. Ruthel a répondu qu'il n'en savait rien, l'infirmière n'était pas vaccinée. Warren a alors fait chanter Ruthel. Il allait être obligé de tester ce nouveau virus en toute discrétion pour voir s'il est sensible au vaccin.

Ruthel aurait pu perdre son travail si Warren le dénonçait pour ses problèmes de drogue. Il n'a pas eu le choix. Pour être discret, il a pris 20 enfants issus des tests des vaccins contre la rage. Les personnages ont fait partie de ces tests. C'était plus facile de prendre des enfants pauvres et orphelins. Personne ne viendra jamais les réclamer et personne ne partira à leur recherche.

Ruthel a donc eu le temps d'analyser le nouveau virus : après mise en contact avec le virus, les premiers symptômes apparaissent 1 jour plus tard environ. Le malade commence à devenir stressé et paranoïaque. Puis, pour finir, il commence à attaquer tout le monde de façon très violente. Il développe une hypersensibilité à la lumière du soleil qui lui brûle complètement la peau et les yeux. Le cœur bat très vite même quand le malade est au repos. Une semaine plus tard environ le malade meurt d'une crise cardiaque. Sur les 20 sujets qui étaient donc vaccinés contre la rage, tous sont morts sauf les personnages joueurs. Et pour cause, Ruthel a découvert que tout comme la rage, le vaccin pouvait muter lui aussi et c'est ce qui est arrivé avec les joueurs.

Ruthel a donné ses rapports à Warren. Il était ravi. Mais il restait quelques problèmes à régler. Déjà il fallait que Ruthel mette en culture assez de virus pour une épidémie à grande échelle dans les quartiers irlandais. Mais il fallait que les enfants survivants aux tests meurent. Car malheureusement pour Warren, ces enfants ont maintenant en eux un vaccin contre son arme biologique. Il serait facile de la récupérer et d'en synthétiser assez. Warren a donc demandé à Ruthel de les tuer et de se débarrasser des corps.

Mais c'est à ce moment-là que Ruthel a craqué. Tester un virus mortel sur des enfants lui a laissé des traces. Il a donc décidé de cacher les enfants. Il s'est rendu dans un bordel de Whitechapel : le Deepthroat. C'est un endroit assez mal fréquenté mais Ruthel y est déjà allé plusieurs fois. Il a payé des prostituées pour qu'elles prennent les enfants. Les prostituées ont ensuite abandonné les enfants à un orphelinat de Whitechapel. Warren ne pouvait pas savoir que ces enfants étaient encore vivants.

Une semaine plus tard, Ruthel s'est suicidé en mettant le feu à sa maison et son atelier de travail. Ne pouvant plus supporter les visions d'horreur des enfants infectés par cette nouvelle souche de la rage. Ce qui a causé beaucoup de problèmes à Warren... Il a d'abord dû trouver quelqu'un d'autre pour reprendre les travaux de Ruthel. Et il a fini par trouver : Conrad Norden. Un scientifique sans scrupules d'accord pour faire des expériences mortelles à grande échelle dans le simple but de faire avancer la science. Conrad a mis beaucoup de temps à reprendre ce qui restait des travaux de Ruthel (la plupart ayant brûlé) puis à mettre le virus en culture. Ce qui nous amène 12 ans plus tard.



## Londres, 1897

Le virus de la rage a disparu depuis bien longtemps de Londres depuis une vaccination massive en 1885. Mais Warren a commencé à mettre en place son plan.

Tout d'abord il a cherché à faire monter la pression contre les Irlandais. Très simple à faire : il a engagé plusieurs hommes de main qui ont simplement capturé des gens au hasard. Warren a ensuite mis sur l'affaire son inspecteur le plus nul. Et enfin Warren a donné de fausses informations à la presse comme quoi les responsables sont les Irlandais. Depuis 2 mois, il y a 2 disparitions par semaine et la presse met tout sur le dos des Irlandais. La population de Londres organise des manifestations contre les Irlandais et même des raids dans les quartiers irlandais dans le simple but de casser des bâtiments voire des gueules. Les disparus sont déjà morts, les hommes de main les tuent sur place et ils emportent les corps dans les égouts. Mais les cadavres sont précieusement conservés pour la suite du plan.

Le plan de Warren est de faire réapparaître les corps devant les quartiers irlandais dans quelques jours pour faire monter la pression d'un cran. Ensuite, Conrad commencera à répandre le virus dans les quartiers irlandais. Warren n'aura alors aucun mal à demander une mise en quarantaine des quartiers irlandais et ils devraient tous mourir. Il existe une petite chance que les personnes vaccinées contre la rage résistent au virus, mais déjà les enfants de moins de 15 ans ne sont pas vaccinés de nos jours. Et les quelques survivants se feront tuer par les infectés qui deviendront fous de rage comme l'ont montré les tests de Ruthel. D'après Conrad, même si le virus de la rage peut à nouveau muter pour contrer cette nouvelle souche de rage, ce ne sera pas possible de le synthétiser pour l'utiliser. La seule façon d'avoir un vaccin efficace serait de synthétiser la première mutation du vaccin d'il y a 12 ans. Mais elle est censée avoir disparu avec la mort de tous les sujets de tests de Ruthel.

Mais c'est ici que les plans de Warren vont rencontrer des problèmes. Sean Langston, le nouveau médecin en chef du Saint Mary's Hospital, a découvert il y a 3 semaines des affaires qui appartenaient à Ruthel Draw. Dans ces affaires il y avait deux choses importantes :

- La liste des 20 noms et prénoms des sujets de test pour la nouvelle souche de rage
- La composition chimique de la nouvelle souche de la rage. La composition chimique ne permet pas de savoir que c'est un virus de la rage et encore moins de savoir que c'est une nouvelle souche de la rage. Mais les médecins avec des connaissances en virus peuvent voir que la composition chimique correspond à un virus.

Sean Langston connaissait beaucoup Ruthel Draw vu que c'était son supérieur à l'époque. Il n'a jamais compris son suicide et la police n'a jamais voulu vraiment enquêter sur son cas (forcément, Warren a empêché toute enquête). Il n'avait pas vraiment d'éléments pour mener sa propre enquête et il avait donc abandonné.

Mais Sean Langston a décidé de payer un détective privé pour enquêter sur cette liste de noms et de prénoms. Il est donc allé voir Dudley Mainwaring et son associé Andrew Wiseman. Dudley n'est pas le meilleur détective de la ville (ce titre est réservé à Sherlock Holmes bien sûr) mais il a le mérite de ne pas être le plus cher.

Dudley et Andrew ont fini par trouver que cette liste correspond à 20 enfants qui étaient présents lors des tests pour les vaccins contre la rage. Et depuis ils ont disparu. Des orphelins des quartiers pauvres qui disparaissent, à l'époque ça n'avait intéressé absolument personne. Dudley a poussé l'enquête plus loin et il est allé poser des questions à la police et surtout à Warren sur le suicide de Ruthel. Dudley a fini par découvrir que le suicide de Ruthel était louche. Une médecin dans une bonne situation n'a pas vraiment de raison de se suicider de la sorte.

Dudley a ensuite fouillé les habitudes de Ruthel. Et il a découvert que le médecin aimait bien passer du temps au Deepthroat, un bordel de Whitechapel. Il y allait pour les filles mais aussi pour la drogue. C'est là-bas que Dudley a appris que Ruthel avait payé des prostituées pour récupérer de très jeunes enfants. Dudley a alors fait le lien entre les prénoms des enfants et la liste. Il a compris que les enfants abandonnés à ce bordel provenaient de la liste. Il ne sait pas où sont les autres, mais il sait au moins où sont ceux-là. Ce sont les personnages des joueurs qui se trouvent encore dans l'orphelinat proche de Whitechapel.

## Un jour pas comme les autres

Pour commencer le scénario, lisez le « teaser » à vos joueurs à voix haute. Il se trouve sur la première page.

Nous sommes le 12 février et il fait très froid à Londres en hiver. Il y a 5 cm de neige, le niveau de la Tamise est très haut.

Cette première partie va se jouer un peu en mode « cinématique » pour les joueurs. Ne vous inquiétez pas, ils pourront reprendre la main sur le scénario bien assez vite. Mais si vous laissez le champ libre à vos joueurs, ils peuvent décider de tout simplement partir ailleurs et ça va être compliqué de gérer la suite.

À l'entrée de l'orphelinat, les joueurs sont accueillis par 2 hommes en noir. Dudley Mainwaring et Andrew Wiseman. Dudley est un détective privé et Andrew est son collègue. Dudley et Andrew sont homosexuels. Mais ils le cachent par-dessus tout. L'homosexualité en Angleterre est punie par la loi.

Dudley va se présenter aux joueurs. Il va même montrer sa carte pour prouver qu'il est bien un détective privé officiel. Il est un peu gras mais bien habillé. Il porte la moustache et il n'a plus autant de cheveux qu'il le voudrait. Sa voix porte loin et il porte du parfum. Andrew est plus jeune, plus mince et plus grand. Il est blond et porte des lunettes. Dudley pendra le temps d'expliquer aux enfants qu'il a été payé par son client pour les retrouver. Et son client désire les rencontrer. Il ne donnera pas l'identité de son client mais il promet aux enfants qu'ils seront payés pour ça. Dudley invite donc les enfants à monter dans son cab. La directrice de l'orphelinat, madame Sibell, réconfortera les enfants en disant que Dudley est un détective renommé et qu'ils ne courent aucun risque. Andrew prend la place du cocher et ils démarrent. Dudley discutera un peu avec les enfants mais faites en sorte qu'il n'ait pas le temps de dire aux enfants où ils se rendent.



Après dix minutes de voyage à peine, les enfants sont toujours dans leurs quartiers. C'est le début de soirée et il n'y a personne dans les rues par ce froid. Et c'est là que les ennuis commencent. Dudley a posé des questions à Warren pour son enquête. C'est ce qui a mis la puce à l'oreille de Warren. Il a compris qu'il y avait quelque chose de louche et il a fait suivre Dudley et Andrew. Quand Warren a compris que Dudley cherchait des enfants pour un médecin de l'hôpital, il a tout de suite compris d'où venaient ces enfants.

Les joueurs peuvent mettre à mal les plans de Warren. Dans quelques jours il va faire répandre le virus dans les quartiers irlandais. Mais si des médecins à l'hôpital ont compris sur quoi travaillait Ruthel et qu'ils comprennent que les enfants portent en eux une version mutée du vaccin, ils pourront faire des prélèvements pour en synthétiser assez pour enrayer l'épidémie.

Les acolytes de Warren sont 3. Bryan, Buster et Lewis. Ce sont aussi ces 3 compères qui enlèvent des gens depuis 2 mois. Pour stopper net le cab de Dudley, ils vont lancer à pleine vitesse une charrette contenant des citrouilles. Les joueurs auront le droit à un jet d'Observation pour le voir venir. S'ils l'ont vu venir, c'est ensuite un jet de Rapidité qui leur permettra de sortir du cab avant l'accident.

Le cab sera propulsé contre le mur d'une maison, les citrouilles étalées partout. Le cheval a été détaché du cab par le choc et il est parti au galop.

Les joueurs qui n'ont pas pu sortir à temps se retrouveront inconscients. Si au moins un joueur est conscient, il pourra voir un fiacre s'arrêter à côté de l'accident. Le cocher est Lewis. Bryan et Buster vont descendre du fiacre. Les 3 hommes se ressemblent un peu. Ce sont des hommes des rues grands et costauds. On voit facilement qu'ils ont l'habitude du travail manuel sur les docks de Londres.

Il y a des citrouilles écrasées un peu partout. Le cab est presque à l'envers, la charrette a volé en éclats. Les maisons sont typiques de Londres et sont collées les unes aux autres, il n'y a donc pas de ruelle pour se cacher facilement.

Bryan et Buster vont d'abord égorger Dudley et Andrew avant de passer aux enfants inconscients. Si les joueurs conscients tentent de faire quelque chose pour sauver leurs amis, faites en sorte que ça fonctionne (on ne va quand même pas tuer un joueur dès les 5 premières minutes de scénario voyons). Si les joueurs n'ont rien tenté, ils seront sauvés par des policiers qui ont entendu le bruit de l'accident. Bryan, Buster et Lewis seront obligés de fuir dans le fiacre. La police interrogera vaguement les enfants après s'être assuré qu'ils vont bien et ils pourront repartir à leur orphelinat.

Le lendemain, les journaux parleront de l'accident. Dudley était un détective renommé et sa mort fera forcément un peu de bruit dans la presse. Par contre, les journaux ne parleront pas des joueurs.

## Retour à l'orphelinat

En toute logique, les joueurs vont rentrer à l'orphelinat. Rappelez-leur qu'il est tard et qu'il fait très froid. En plus il commence à neiger. Une fois à l'orphelinat, pendant le repas du soir, ils ne pourront s'empêcher de parler de leur expérience à leurs camarades. S'ils ne font pas de toute façon les camarades vont les interroger car tout le monde les a vus partir dans un cab avec 2 hommes en noir.

Malheureusement, les filles orphelines sont plus rares que les garçons. Et malheureusement est le bon mot, car les filles qui ne sont pas dans la rue sont dans les réseaux de prostitution. L'orphelinat n'a donc qu'un seul dortoir. Filles et garçons ensemble. L'endroit est très vieux mais tenu propre par le personnel de l'orphelinat. Le dortoir est une grande salle avec 40 lits pas très confortables. Chaque enfant a son propre lit. Les joueurs ont des lits proches.

Billy, l'un des enfants de l'orphelinat, finira par venir voir les joueurs dans tous les cas (soit pendant le repas, soit avant de dormir). Les joueurs devraient avoir compris que quelqu'un les cherche et surtout les veut morts. Ils ne peuvent pas rester ici longtemps. Billy dira aux joueurs d'aller voir l'un de ses amis : Stephen. Il traîne dans les rues dans un quartier assez proche. Il donnera le nom de la ruelle en question. Les joueurs savent où c'est, ils ont l'habitude traîner dans les rues aussi.

Si les joueurs décident de rester à l'orphelinat sans rien faire (on ne sait jamais...), les acolytes de Warren finiront par les trouver et ils attaqueront quand ils seront seuls dans une rue à la première occasion. Et ils mourront dans d'atroces souffrances sauf s'ils arrivent à fuir *in extremis*.

## La ruelle sombre

Stephen traîne avec sa bande dans une ruelle assez sombre entre 2 « workhouses ». Ils sont 6 dans la bande. De jeunes adultes entre 16 et 19 ans. Ils ont tous fait partie des « francs-tireurs » de Sherlock Holmes. La plupart d'entre eux fument, évidemment.

Les joueurs auront simplement à raconter leur histoire et ce qui leur arrive. Stephen leur donnera une adresse : 221b Baker Street. Il expliquera aux joueurs qu'ils peuvent se rendre là-bas pour demander de l'aide. Stephen ne dira pas qui habite dans cette maison (et si les joueurs ne connaissent pas cette adresse, tant mieux, ça fera la surprise).



## 221b Baker Street

N'hésitez pas à vous référer au livre du jeu pour l'ambiance, description de la maison de madame Hudson, ainsi que la description de Sherlock Holmes. Les joueurs seront accueillis par madame Hudson puis ils seront placés sur un grand canapé dans le salon. Sherlock Holmes descendra de l'étage pour écouter l'histoire des enfants. Sherlock Holmes fera directement le lien avec les articles dans les journaux du matin : Dudley et Andrew ont été égorgés en pleine rue suite à un accident avec une charrette de citrouilles ! L'article ne parlait pas des enfants, mais personne ne prête attention à des orphelins pauvres de toute façon. Tout cela va intriguer Sherlock Holmes mais pour l'instant il est très occupé à enquêter sur toutes les disparitions depuis 2 mois. Mais il va prendre un peu de son temps pour aider les enfants.

Il faut d'abord les cacher. Et actuellement il y a qu'un seul endroit où personne n'ira les chercher : dans les quartiers irlandais. Même la police ne peut plus entrer dans ces quartiers. Sherlock Holmes fera monter les enfants dans une charrette et les mènera jusque là-bas. Ils traverseront la ville en passant dans les quartiers riches et politiques de Londres.

## Les quartiers irlandais sur le pied de guerre

À l'entrée des quartiers irlandais, les joueurs pourront voir une énorme barricade faite de meubles et de planches cloués entre eux. Sherlock Holmes expliquera que c'est la faute de la presse. Ils ont mis sur le dos des Irlandais les disparitions de ces 2 derniers mois. Résultat la population organise des manifestations très violentes pour mettre les Irlandais dehors. Mais Sherlock est sur l'enquête et pour l'instant il n'a rien trouvé qui pourrait indiquer que les Irlandais sont impliqués. Il n'a pas trouvé la « source » des informations de la presse. À croire qu'ils ont juste inventé ça pour faire vendre leurs journaux.

Sherlock Holmes aidera les joueurs à entrer par la fenêtre d'un bâtiment abandonné. Une fois à l'intérieur des quartiers, des Irlandais débarqueront immédiatement, fourches à la main, pour menacer le petit groupe. Sherlock Holmes négociera avec les Irlandais. Heureusement il a des amis parmi la communauté irlandaise.

Les quartiers irlandais sont pauvres, mais cela ne choquera pas les joueurs qui viennent eux aussi de quartiers pauvres. Ils sont proches de la Tamise et malheureusement des sorties des égouts (qui se jettent directement dans la Tamise).

Au final, les joueurs seront laissés à une famille irlandaise : les O'Leary. C'est une famille de 4 personnes avec les 2 parents, une fille de 8 ans et un garçon de 10 ans. Sherlock Holmes paiera la famille pour qu'ils gardent les enfants avec eux pendant quelque temps. Sherlock indiquera aux joueurs qu'il reviendra dans une semaine et qu'en attendant il vaut mieux qu'ils ne quittent pas trop les quartiers irlandais vu que des gens cherchent à les tuer.

Le père de la famille O'Leary s'appelle Barney. La mère Becky. Les enfants s'appellent Clare et Gael. Les joueurs auront l'occasion de faire connaissance avec eux.

Les joueurs pourront donc passer le reste de la journée dans les quartiers irlandais. Pour la nuit les joueurs dormiront dans la chambre des enfants de la famille O'Leary. La maison ne comporte que quelques pièces et la chambre des enfants n'a qu'un seul grand lit. Il va falloir se serrer un peu pour la nuit. Au moins ça tient chaud.

## C'est dur le matin

Le lendemain matin, les joueurs vont être réveillés par les parents O'Leary en urgence. « Réveillez-vous, il faut partir et vite. » Dehors il y a énormément de bruit. Les parents vont faire rapidement des baluchons avec de la nourriture et quelques vêtements et ils sortiront de la maison avec leurs enfants et les joueurs.

Dehors il y a une énorme foule. Beaucoup de cris. Le froid de l'hiver est contrasté par la chaleur des flammes venant de torches. Le père O'Leary expliquera rapidement aux joueurs que les disparus des 2 derniers mois ont refait surface... sous la forme de 18 cadavres à l'entrée des quartiers irlandais. La population de Londres a pris ça pour une provocation et des milliers de personnes essaient d'entrer dans les quartiers irlandais pour en découdre avec des fourches et des torches.

La scène qui va suivre va être très chaotique. Les manifestants de Londres vont brûler et faire tomber la barricade à l'entrée des quartiers irlandais et vont foncer dans le tas. Les Irlandais vont défendre leurs quartiers comme ils peuvent mais ça va rapidement tourner au carnage. La police arrivera quelque temps plus tard à séparer les 2 groupes et à stopper l'affrontement. Mais 1 000 personnes vont mourir.

Pendant la mêlée, les joueurs et la famille O'Leary vont fuir les quartiers. Malheureusement, dans le chaos, les joueurs vont se retrouver séparés des O'Leary et ils vont se retrouver seuls dans les quartiers de Londres. À partir de là, les joueurs sont livrés à eux-mêmes. Ils savent qu'ils sont traqués et que quelqu'un les veut morts. Mais ils ne savent pas pourquoi.

Ils vont se retrouver séparés tout simplement par la foule irlandaise qui va tenter de fuir elle aussi. Les Irlandais vont se barricader dans les maisons et ce sera impossible pour les joueurs de savoir où est passée la famille O'Leary. Et même si la famille a été payée par Sherlock Holmes pour garder les enfants, ils n'ont pas été payés pour les aider à survivre dans une telle situation. Ils font passer la vie de leur famille en priorité.

Néanmoins, si les joueurs veulent revoir les O'Leary ils le pourront assez facilement en revenant dans les quartiers irlandais plus tard. Ils seront simplement à leur maison.

Tout de suite les joueurs vont remarquer une chose : leurs portraits sont placardés partout avec écrit dessus « Recherché par la police ». (Il faut un jet d'Éducation pour pouvoir lire l'affiche. Mais les joueurs comprendront dans tous les cas que c'est un avis de recherche de la police).



Les joueurs ne peuvent pas le savoir, mais Warren a demandé une description des joueurs à ses acolytes. Et il a lancé un avis de recherche sur eux. Dans un premier temps, les joueurs vont sûrement chercher à se cacher et/ou à se déguiser. Ils ont l'habitude de vivre dans la rue depuis le temps donc ils n'auront pas beaucoup de mal.

Pendant toute la suite du scénario, si vous avez l'impression que vos joueurs oublient un peu trop le côté « traqués », n'hésitez pas à placer une scène pour leur rappeler. Ils peuvent soit être reconnus par des policiers, soit poursuivis par les acolytes de Warren. Les acolytes de Warren chercheront à les tuer directement. La police les emmènera au poste de police face à Warren. Et Warren se chargera de les faire disparaître. Sauf s'ils arrivent à s'enfuir entre temps bien sûr (après tout les joueurs sont souvent pleins de ressources).

Si les joueurs cherchent une planque, il y a plusieurs possibilités. Ils peuvent trouver des endroits abandonnés, ils peuvent essayer de vivre cachés chez un ami, ils peuvent aussi retourner voir les O'Leary, etc. Quoi qu'il arrive, les joueurs continueront à être traqués et ils doivent savoir pourquoi sinon ça ne s'arrêtera jamais.

Les joueurs ont plusieurs pistes à explorer :

- Si les joueurs se souviennent du domicile de Dudley (ils l'ont vu écrit sur la carte de détective. Ou peut-être qu'ils ont fouillé discrètement son cadavre pour récupérer la carte. Ils peuvent aussi apprendre son domicile d'une autre manière, c'est assez facile), rendez-vous à **Domicile de Dudley et Andrew**
- Si les joueurs veulent en savoir plus sur leurs origines pour essayer de trouver quelque chose qui pourrait justifier cette traque, rendez-vous à **Les origines des personnages**
- Les joueurs vont peut-être retourner voir Sherlock Holmes, rendez vous à **Où est Sherlock Holmes ?**
- Les joueurs peuvent essayer de se renseigner sur pourquoi ils sont recherchés par la police. Rendez vous à **La police de Londres**

Quoi qu'il arrive, au bout de 1 jour d'enquête, rendez-vous au chapitre **Contamination**.

## Domicile de Dudley et Andrew

Dudley et Andrew habitent ensemble dans les quartiers aisés de Londres. Leur maison n'est pas très grande. Un rez-de-chaussée avec une cuisine et une salle d'eau et 2 chambres à l'étage. L'endroit n'est pas luxueux mais pas pauvre pour autant. L'endroit a été fouillé, ça se voit. Mais tout n'est pas mis à terre donc ceux qui ont fouillé ont été assez calmes (c'est la police qui a fouillé la maison).

Laissez vos joueurs dire ce qu'ils font et suivant leurs actions demandez les jets nécessaires. Dans tous les cas, suivant les résultats de leurs jets, voici ce qu'ils peuvent trouver :

- Même s'il y a 2 chambres, le lit de la chambre d'Andrew semble comme neuf. Comme s'il n'avait jamais été utilisé. Et dans la chambre de Dudley il semble y avoir beaucoup d'affaires pour un seul homme.
- Dans le bureau de Dudley les joueurs pourront trouver un double fond dans un tiroir (la police ne l'a pas trouvé). À l'intérieur ils trouveront une feuille avec dessus une liste de 20 lignes. Certaines lignes ne contiennent qu'un prénom. D'autres contiennent un prénom et un nom. Dans la liste il y a les prénoms (sans nom) de tous les joueurs.
- Beaucoup de tiroirs sont vides dans le bureau de Dudley (la police a emporté ses dossiers pour essayer de voir qui aurait pu vouloir le tuer).

Les joueurs ne trouveront rien d'autre d'utile à leur enquête. Aucune trace des clients de Dudley car la police a tout emporté pour sa propre enquête sur la mort de ce dernier. Mais Warren a bien fait attention à mettre un enquêteur très incompetent sur l'affaire. Par contre, les joueurs pourront décider d'utiliser cet endroit comme cachette pendant un temps. Ils trouveront un peu de nourriture, il y a l'eau courante et ils trouveront un peu d'alcool.

Les joueurs ne pourront pas enquêter sur tous les noms dans la liste. Mais ils peuvent choisir d'enquêter sur un nom en particulier (c'est plus facile de trouver un nom de famille qu'un simple prénom). Ils apprendront que c'était un enfant qui a été utilisé pour le vaccin de la rage il y a 12 ans. Mais depuis, il a complètement disparu. Ses parents ont tout simplement vendu l'enfant et ils n'ont jamais cherché à le retrouver de toute façon.

En demandant ou en cherchant à la bibliothèque (n'oubliez pas les jets d'Éducation), les joueurs peuvent facilement découvrir que les tests pour le vaccin de la rage ont été faits au Saint Mary's Hospital il y a 12 ans. Si les joueurs décident de s'y rendre, rendez-vous au chapitre **Saint Mary's Hospital**.

## Les origines des personnages

D'aussi loin que les personnages se souviennent, ils ont toujours vécu à l'orphelinat. Donc le seul moyen d'en savoir plus est de demander au personnel de l'orphelinat. Ils peuvent demander soit à la directrice, madame Sibell, soit à l'homme à tout faire de l'orphelinat monsieur Rickhill.

Madame Sibell est une dame âgée, les cheveux gris, une voix grave et enrouée. Mais elle a toujours été très attentionnée avec les enfants. Pour faire directrice d'un orphelinat dans les quartiers pauvres, il faut vraiment aimer son métier de toute façon.

Monsieur Rickhill est l'homme à tout faire. Il lave, fait la cuisine, répare ce qui est cassé comme il peut avec les moyens du bord, etc. Il est solide et malin. Il a environ 30 ans et il se montre parfois sévère avec les enfants, mais c'est pour leur apprendre la vie !



Dans les 2 cas, la réponse sera la même. Les personnages ont été déposés à l'orphelinat par des prostituées il y a 12 ans. C'est malheureusement quelque chose de très courant. Les prostituées tombent parfois enceintes et elles n'ont pas le courage d'avorter (surtout que les techniques d'avortement de l'époque ne sont pas des plus conseillées pour la santé). Mais avec la vie qu'elles mènent, elles ne peuvent pas s'occuper de l'enfant et décident de le laisser à un orphelinat après quelque temps.

Si les joueurs veulent aller plus loin, il va falloir enquêter dans le monde des prostituées. Ils vont probablement se retrouver à Whitechapel à discuter avec des prostituées dans la rue.

Whitechapel est une zone de Londres qui est restée fidèle à elle-même. Les meurtres de Jack l'Éventreur ont eu lieu 9 ans plus tôt. Mais tout le monde s'en souvient encore. Et les disparitions incessantes de ces 2 derniers mois n'ont fait que raviver le cauchemar.

Malheureusement, si les joueurs n'ont pas plus d'informations, ils n'iront pas très loin. Par contre, s'ils sont déjà allés au **Domicile de Dudley et Andrew** et qu'ils ont fait le lien avec le vaccin de la rage, l'enquête sera plus facile. En fait à partir du moment où les joueurs parleront d'un médecin, de l'hôpital ou de quelque chose se rapprochant de la médecine, des prostituées se souviendront qu'il y a 12 ans environ, un médecin est venu donner de très jeunes enfants à des prostituées au **Deepthroat**.

## Le Deepthroat

Le Deepthroat est un bordel au centre de Whitechapel. Ce n'est clairement pas un bordel de luxe (rien n'est luxueux à Whitechapel). L'endroit est sale, sombre, sent le tabac et l'alcool à plein nez et les filles ne sont clairement pas de première fraîcheur. Le plus dur pour les joueurs va être d'entrer car évidemment ceux qui gèrent le bordel (des voyous proxénètes) ne laisseront pas entrer des enfants à l'intérieur. Les joueurs peuvent aussi décider de poser des questions à des prostituées qui sortent ou entrent dans l'établissement.

Si les joueurs posent les bonnes questions (vous pouvez aussi demander un jet d'Investigation), ils finiront par rencontrer 3 prostituées : Amy, Cindy et Miley. Elles ont toutes entre 30 et 40 ans. Elles se souviennent bien du docteur Ruthel. Il venait souvent ici. Il y a 12 ans il est arrivé avec des enfants très jeunes (les personnages avaient entre 8 mois et 2 ans à ce moment-là). Et bien sûr il y avait autant d'enfants que de joueurs (et les sexes correspondent aussi). Ruthel a expliqué aux prostituées que ces enfants devaient être cachés pour qu'on ne puisse pas les retrouver. Ruthel a payé les 3 prostituées pour qu'elles prennent les enfants pour ensuite les abandonner à un orphelinat. De cette manière, c'est presque impossible de remonter leur trace. Des prostituées abandonnent des enfants tous les jours.

Les prostituées pourront expliquer que Ruthel travaillait au Saint Mary's Hospital mais que malheureusement il s'est suicidé une semaine plus tard. En tout cas, ce sont les conclusions de la police. Il aurait mis le feu à sa maison puis se serait pendu.

Les prostituées expliqueront aussi que le détective Dudley Mainwaring est venu il y a 2 semaines pour poser des questions sur ces enfants-là.

## Saint Mary's Hospital

Au Saint Mary's Hospital, les joueurs pourront rencontrer le nouveau médecin en chef : Georges Baker. Mais seulement s'ils arrivent à passer l'accueil avec les bonnes phrases. La discrétion peut aussi fonctionner.

Georges Baker est un jeune homme de 25 ans, le teint bronzé et les traits creusés, surtout sous les yeux.

Georges Baker pourra apprendre aux joueurs plusieurs choses :

- Son prédécesseur, Sean Langston, a disparu très récemment (en fait, il a disparu le lendemain de la mort de Dudley et Andrew). Les joueurs ne peuvent pas le savoir mais c'est Warren qui l'a fait disparaître car il était au courant de l'importance des joueurs. Pour Londres et la presse, ce n'est malheureusement qu'une disparition de plus liée aux Irlandais.
- Il sait que Sean Langston avait payé le détective Dudley Mainwaring pour retrouver des enfants. Mais il ne sait pas pourquoi.
- Si on lui demande ce qu'il s'est passé il y a 12 ans à l'hôpital, Georges pourra parler des 2 morts pendant les tests du vaccin contre la rage. Il pourra expliquer que c'est Ruthel qui s'occupait des tests et que Warren Cunningham était venu pour l'enquête.

## Où est Sherlock Holmes ?

Pendant leur aventure, les joueurs vont forcément vouloir revenir au domicile de Sherlock Holmes pour lui demander de l'aide. Malheureusement, il a disparu et personne ne sait où il est. Les joueurs ne trouveront que Hudson et Watson. Les joueurs pourront demander à Watson de les aider. S'il faut par exemple faire une demande officielle pour obtenir des informations, Watson pourra s'en charger. Par contre, Watson ne peut cacher les joueurs car il ne sait pas où les mettre. Et il ne peut pas les héberger chez Madame Hudson qui refuserait catégoriquement.

Les joueurs ne peuvent pas le savoir, mais Sherlock Holmes a fait son enquête sur les morts au Saint Mary's Hospital d'il y a 12 ans et il a compris qu'un virus de la rage modifié traîne dans la nature. Sherlock Holmes est donc parti en France à l'institut Pasteur pour réunir des informations sur ce virus et surtout pour poser des questions par rapport à un certain médecin qui se fait appeler Conrad Norden.



## La police de Londres

Il est peu probable que les joueurs aillent directement voir la police. Ce serait du suicide puisqu'ils sont recherchés. Néanmoins, ils peuvent se renseigner par le biais d'une personne qui a les capacités de poser des questions à la police (comme le docteur Watson par exemple). Voici ce qu'ils pourront apprendre :

- L'avis de recherche a été directement lancé par Warren Cunningham, le chef de la police. Et il s'occupe personnellement de l'enquête.
- La plupart des effectifs de la police sont occupés par la mise en quarantaine et/ou le bouclage des quartiers irlandais.
- S'ils vérifient, ils pourront apprendre que c'est Ronald Daunce qui était sur l'enquête des disparitions. Il a la réputation d'être le plus mauvais inspecteur de la police.

## Chez Warren Cunningham

Warren habite évidemment dans les quartiers riches de la ville avec sa femme. Si les joueurs vont directement chez lui, il sera d'abord surpris mais il accueillera les enfants chez lui. Mais dès qu'il en aura l'occasion il passera un coup de téléphone pour demander à des hommes de la police de venir directement chez lui pour arrêter les enfants (il ne faut pas oublier qu'ils sont recherchés par la police).

Mais si les joueurs sont un peu plus intelligents que ça, ils tenteront peut-être de suivre Warren. Ils auront alors l'occasion de le voir entrer dans les égouts de la ville pour aller rejoindre le repaire de ses hommes de main.

Warren est un homme habillé richement, avec du goût et de la classe ! Il parle d'un ton assuré et piquant. Malgré son âge (environ 35 ans), il a gardé les restes de sa vie de policier et on remarque tout de suite son corps athlétique.

## Les quartiers irlandais

Les joueurs peuvent revenir aux quartiers irlandais. Ils pourront même retrouver la famille O'Leary. Par contre, suivant quand ils reviennent, l'ambiance ne sera pas la même. Au début, les quartiers irlandais sont simplement bouclés et surveillés de très près par la police de Londres. Pour entrer dans cette zone, les joueurs devront se montrer discrets ou rusés.

Si les joueurs essaient de revenir après le passage **Contamination**, les quartiers seront carrément en quarantaine et y entrer sera beaucoup plus difficile (mais pas impossible).

## Contamination

Les quartiers irlandais sont surveillés de très près par les policiers pour empêcher des gens d'y entrer pour en découdre avec les Irlandais. Les quartiers sont donc déjà plus ou moins bouclés et c'est difficile d'y entrer ou d'en sortir.

Mais ça va être pire maintenant. La contamination a commencé. Warren a demandé à son médecin préféré, Conrad Norden, de commencer à répandre le virus. Pour ce faire ils ont utilisé les égouts et il a commencé à répandre le virus parmi les rats. Le virus ne peut pas contaminer les rats, mais les rats peuvent porter le virus et le déposer sur de la nourriture.

Des cas vont commencer à apparaître. Pour commencer, 4 familles vont être infectées. À cause de la paranoïa provoquée par la maladie, ces familles vont attaquer sans raison d'autres familles. Et ces familles vont finir par se cacher dans les égouts. La maladie provoque une hypersensibilité à la lumière. Par la suite, ces gens infectés sortiront uniquement la nuit pour voler de la nourriture. Mais ils attaqueront aussi tous ceux qu'ils verront. Une simple griffure ou morsure suffit pour attraper la maladie dont les premiers symptômes se manifesteront le lendemain. Pour rappel, les joueurs sont immunisés à cette maladie. C'est la raison pour laquelle ils sont recherchés d'ailleurs.

À partir de ce moment-là, les quartiers irlandais vont beaucoup changer. Les Irlandais vont avoir très peur et vont se barricader chez eux. La nuit est encore pire. Les quartiers vont devenir très sombres et lugubres. À travers la nuit on pourra entendre des cris et des hurlements stridents émis par les infectés à la recherche de nourriture. Les autorités vont mettre en quarantaine ces quartiers le temps de trouver une solution. Mais la maladie va se propager assez rapidement et les quartiers vont être dévastés en quelques semaines si rien n'est fait.





## Les égouts

La difficulté du scénario est de faire en sorte que les joueurs arrivent forcément à un moment ou à un autre dans les égouts de Londres sous les quartiers irlandais. Pour cela, vous avez plusieurs solutions :

- Si les joueurs reviennent dans les quartiers irlandais quand la contamination a commencé, vous pouvez les faire assister à une attaque de gens infectés pendant la nuit. Ils pourront voir les infectés s'enfuir en direction des égouts par les énormes tuyaux d'évacuation dans la Tamise.
- Vos joueurs peuvent aussi surprendre ou suivre les hommes de main de Warren Cunningham quand ils se rendent dans les égouts.
- Un peu plus horrible, vous pouvez faire en sorte que les joueurs soient eux-mêmes attaqués par les infectés et ils se font traîner vivants jusque dans les égouts.

Dans les égouts, les joueurs pourront trouver le repaire des hommes de main de Warren Cunningham. Suivant quand ils arrivent, les hommes de main seront là ou pas. Dans tous les cas, à l'intérieur ils trouveront les travaux de Conrad sur la nouvelle rage et des papiers indiquant que c'est Warren qui donne les ordres. À partir du moment où les joueurs savent où se cachent les hommes de main de Warren, ils peuvent aussi tout simplement prévenir quelqu'un (le docteur Watson ou les Irlandais directement). Les Irlandais se chargeront du reste.

Quoi qu'il arrive, quand les joueurs voudront ressortir des égouts, ils seront attaqués par des infectés. Ce qui provoquera la scène donnée dans le « teaser » du scénario.

## Conclusion

Une fois le repaire dans les égouts découvert et mis à sac par les joueurs ou par une aide extérieure, il sera facile de dévoiler Warren Cunningham sous son vrai jour. Il avouera rapidement et les journaux ne manqueront pas de raconter son plan en détail. Les joueurs seront pris en charge par le Saint Mary's Hospital pour des prises de sang qui permettront de synthétiser assez rapidement un vaccin pour stopper l'épidémie qui sévit dans les quartiers irlandais. Les joueurs pourront alors reprendre leur vie tranquille et habituelle. Ils recevront une récompense et une distinction de la ville bien sûr, mais en tant qu'orphelins pauvres, ils auront bien du mal à avoir plus.

Mais une fois Sherlock Holmes rentré, il aura appris ce qui s'est passé. Et il indiquera aux personnages qu'il n'hésitera pas à les appeler s'il a besoin d'aide. Ils ont prouvé qu'ils sont pleins de ressources et ce sont maintenant de vrais francs-tireurs.

## Les risques du scénario

Ce scénario comporte plusieurs risques pour le meneur de jeu. Et il faut faire attention car il pourrait transformer la séance de jeu en un véritable calvaire pour tout le monde.

- **Le manque de rythme :** Si vos joueurs ne sont pas proactifs, ils n'avanceront pas dans l'enquête. Créant un rythme très mou. Dans ce cas, n'hésitez pas à faire une scène d'action dans laquelle les hommes de main de Warren Cunningham ont retrouvé les joueurs et tentent de les tuer. Vous pouvez en profiter pour lâcher un indice en rapport avec l'enquête.
- **C'est quoi être orphelin ? :** Cela peut sembler étonnant, mais enquêter sur ses propres origines n'est pas toujours un réflexe des joueurs. Et il se peut même qu'ils n'aient jamais l'idée de le faire. Ce qui pénalise horriblement la partie enquête du scénario.
- **Les égouts :** Avoir un « teaser » sous la forme d'un « flash forward » peut avoir 2 effets sur les joueurs : soit ils vont chercher absolument le moindre lien avec les égouts pour y foncer tête baissée, soit ils vont jouer « honnête » et ne jamais aller dans les égouts sauf s'ils ont une véritable preuve matérielle pour y aller. Le risque est qu'ils ne veuillent jamais y aller et que vous soyez obligé de leur forcer la main.
- **On est des enfants :** Les joueurs peuvent décider d'adopter une position assez passive à cause de l'âge des personnages. S'ils ne font rien ou presque, faites comme pour **Le manque de rythme**. Il faut qu'ils comprennent que l'enquête ne se fera pas toute seule et qu'en attendant ils sont en danger quel que soit l'endroit où ils se trouvent. Si vous avez peur que vos joueurs soient trop passifs à cause de ça, n'hésitez pas à changer l'âge. C'est un peu contraire au monde de « Les Quartes de Bakerstreet », mais ça ne change pas grand-chose au scénario. Il faut décaler la date et les événements pour que ça colle.



## Chronologie

Afin de rendre la compréhension du scénario plus simple, voici une chronologie des événements. Le jour J correspond au début du scénario.

- J – 12 ans : Les tests pour le vaccin contre la rage commencent.
- J – 12 ans : La nouvelle souche de la rage apparaît pendant les tests et 2 personnes meurent.
- J – 12 ans : Warren fait chanter Ruthel pour tester le virus en profondeur et le mettre en culture.
- J – 12 ans : Les joueurs sont les seuls à survivre aux tests. Ruthel décide de les cacher en les donnant à des prostituées.
- J – 12 ans : Ruther se suicide en brûlant sa maison et ses travaux. Ce qui complique les plans de Warren. Il engage alors Conrad Norden qui prend le relais des travaux.
- J – 3 semaines : Sean Longston retrouve un carnet de Ruthel et engage Dudley Mainwaring pour enquêter dessus.
- J – 20 : Dudley pose des questions à Warren Cunningham sur les 2 morts d'il y a 12 ans au Saint Mary's Hospital ainsi que le suicide de Ruthel.
- J – 14 : Dudley remonte la trace des joueurs et pose des questions au Deepthroat.
- J : Dudley a enfin retrouvé les joueurs et il vient les chercher pour les emmener au Saint Mary's Hospital.
- J + 1 : Sean Longton disparaît, enlevé par les hommes de main de Warren.
- J + 2 : Les cadavres des disparitions de ces 2 derniers mois apparaissent devant les quartiers irlandais ce qui provoque une énorme émeute qui fera 1 000 morts. Les quartiers irlandais se retrouvent bouclés et surveillés par la police en permanence.
- J + 3 : Conrad commence à propager le nouveau virus de la rage dans les quartiers irlandais grâce aux animaux des égouts. La nuit, des infectés commenceront à apparaître.
- J + 4 : Les quartiers irlandais sont maintenant placés en quarantaine. Personne n'a le droit d'entrer ou de sortir.



## Personnages pré-tirés

La création de personnage prend quelques minutes par joueur. Mais si vous êtes extrêmement pressé, voici 6 personnages pré-tirés.

<p><b>Craig, garçon, 12 ans</b></p> <p><b>Description :</b> Craig a toujours été un enfant intelligent et curieux. Les enquêtes le motivent et il est le premier à se lancer sur une piste même s'il n'est pas concerné.</p> <p><b>Acrobatie 2</b></p> <p><b>Bagarre 2</b></p> <p><b>Baratin 4</b></p> <p><b>Cambricole 2</b></p> <p><b>Dextérité 2</b></p> <p><b>Discrétion 3</b></p> <p><b>Éducation 4</b></p> <p><b>Investigation 5</b></p> <p><b>Observation 5</b></p> <p><b>Rapidité 2</b></p>	<p><b>Susan, fille, 13 ans</b></p> <p><b>Description :</b> Susan a toujours été habile et discrète. Elle peut grimper partout sans aucun problème et elle sait passer inaperçue.</p> <p><b>Acrobatie 5</b></p> <p><b>Bagarre 1</b></p> <p><b>Baratin 2</b></p> <p><b>Cambricole 5</b></p> <p><b>Dextérité 5</b></p> <p><b>Discrétion 5</b></p> <p><b>Éducation 2</b></p> <p><b>Investigation 2</b></p> <p><b>Observation 2</b></p> <p><b>Rapidité 2</b></p>
<p><b>Kyle, garçon, 12 ans</b></p> <p><b>Description :</b> Un grand garçon, costaud pour son âge. Mais sous cette carrure impressionnante se cache aussi un bourreau des cœurs.</p> <p><b>Acrobatie 2</b></p> <p><b>Bagarre 5</b></p> <p><b>Baratin 5</b></p> <p><b>Cambricole 2</b></p> <p><b>Dextérité 2</b></p> <p><b>Discrétion 2</b></p> <p><b>Éducation 2</b></p> <p><b>Investigation 2</b></p> <p><b>Observation 3</b></p> <p><b>Rapidité 5</b></p>	<p><b>Jelly, fille, 12 ans</b></p> <p><b>Description :</b> Jelly a beau être une fille, elle sait se défendre et reste extrêmement rusée. Les garçons évitent de lui chercher des poux.</p> <p><b>Acrobatie 3</b></p> <p><b>Bagarre 5</b></p> <p><b>Baratin 2</b></p> <p><b>Cambricole 2</b></p> <p><b>Dextérité 3</b></p> <p><b>Discrétion 2</b></p> <p><b>Éducation 2</b></p> <p><b>Investigation 3</b></p> <p><b>Observation 4</b></p> <p><b>Rapidité 5</b></p>
<p><b>Zack, garçon, 13 ans</b></p> <p><b>Description :</b> Zack est voleur très doué qui sait s'adapter à beaucoup de situations.</p> <p><b>Acrobatie 3</b></p> <p><b>Bagarre 1</b></p> <p><b>Baratin 3</b></p> <p><b>Cambricole 5</b></p> <p><b>Dextérité 5</b></p> <p><b>Discrétion 5</b></p> <p><b>Éducation 2</b></p> <p><b>Investigation 1</b></p> <p><b>Observation 3</b></p> <p><b>Rapidité 3</b></p>	<p><b>Rachel, fille, 12 ans</b></p> <p><b>Description :</b> Rachel n'hésite pas à poser des questions et à obtenir tout ce qu'elle souhaite. Mentreuse professionnelle, elle sait aussi courir vite quand il le faut.</p> <p><b>Acrobatie 2</b></p> <p><b>Bagarre 2</b></p> <p><b>Baratin 5</b></p> <p><b>Cambricole 2</b></p> <p><b>Dextérité 3</b></p> <p><b>Discrétion 2</b></p> <p><b>Éducation 2</b></p> <p><b>Investigation 4</b></p> <p><b>Observation 4</b></p> <p><b>Rapidité 5</b></p>