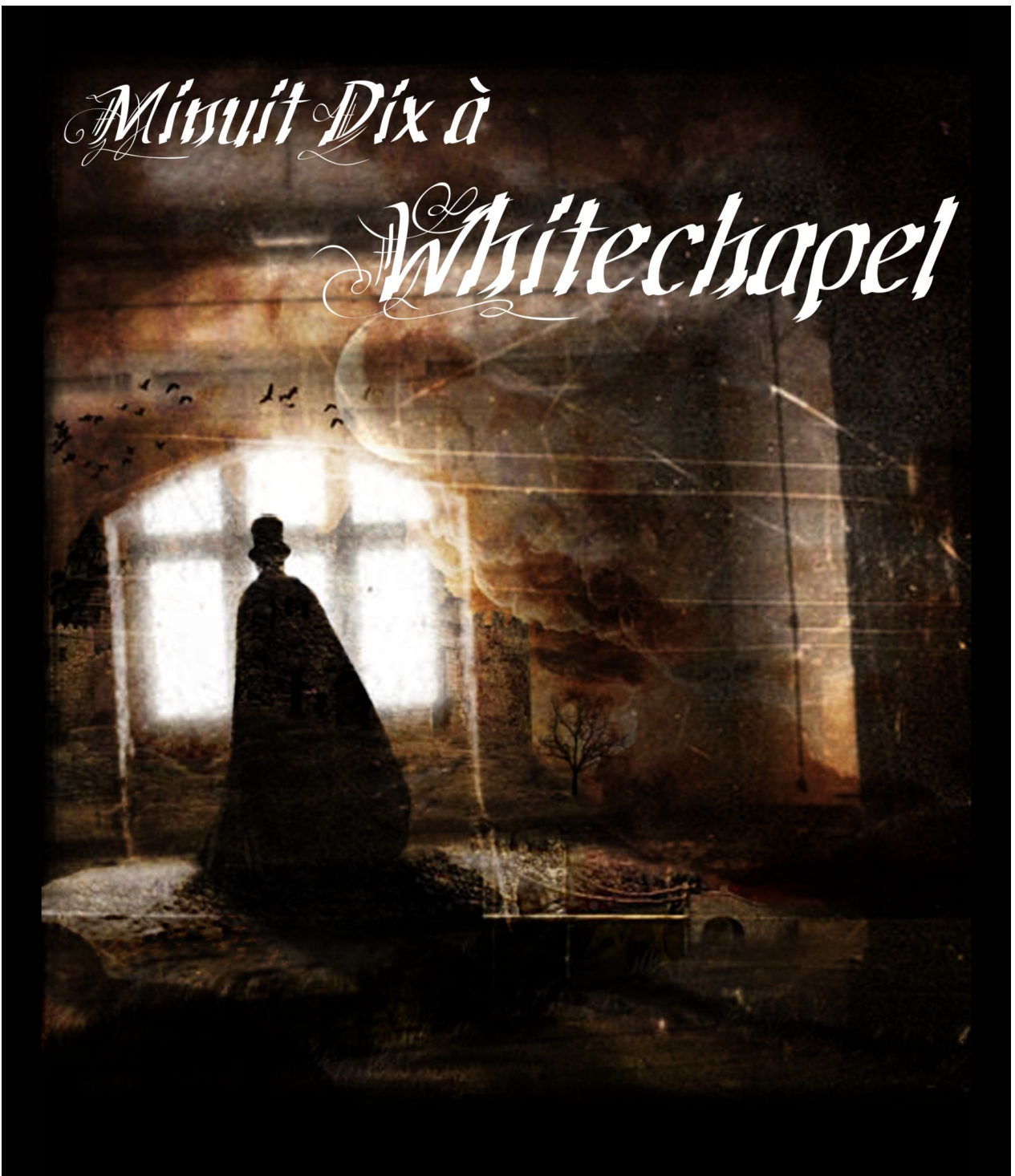


*Mitsuit Dix à*

# *Whitechapel*



*Une murder party pour huit  
joueurs et deux organisateurs*

Histoire originale : Guillaume Montagne pour Cassus Belli - Réadaptation : Pierre Farcy, Caroline Martineau, Joséphine Verneuil  
Illustrations : Laurent Grégoire, Rolland Barthélémy pour Cassus Belli, Les Amis de Miss Rachel. - Couverture : Régis Bonnessée

# Table des matières

|   |    |
|---|----|
| Préface.....                              | 4  |
| Prologue.....                             | 5  |
| Dix personnes sont présentes ce soir..... | 6  |
| Les règles de jeu.....                    | 7  |
| Considérations générales.....             | 9  |
| Le Timing.....                            | 13 |
| Chronologie des événements.....           | 17 |
| Le menu.....                              | 22 |
| Les points action.....                    | 25 |

## Préface

Le regard que je porte sur mes anciens scénarii de Jeu de Rôle Grandeur Nature est le plus souvent nostalgique parce qu'ils évoquent pour moi le plaisir que j'ai eu à les écrire et à les faire jouer.

*Minuit dix à Whitechapel* ne déroge pas à la règle.

Cela fait bientôt huit ans que j'ai rédigé les premières ébauches d'intrigues de ce scénario.

Il s'agissait de mon premier (et seul à ce jour) véritable travail de commande. Mes scénarii publiés par Asmodée étaient au départ écrits pour les faire jouer à mon entourage et ont été ensuite adaptés pour l'édition.

Ce n'était pas le cas pour *Minuit dix à Whitechapel* qui m'a été commandé par Casus Belli. À l'époque, le thème ne m'avait pas été imposé mais on attendait tout de même de moi un scénario qui ne dépareillerait pas dans les pages du magazine. J'ai proposé une ambiance victorienne / Jack l'éventreur qui a rencontré l'accord de mon contact chez Casus Belli.

La principale difficulté pour ce type d'exercice est la limite de taille imposée : limite de taille du descriptif de chaque personnage, limite de taille des aides de jeux... On pourrait croire qu'écrire peu demande moins de travail mais ce n'est malheureusement pas le cas pour moi. J'ai souvenir de personnages trop longs raccourcis (parfois à la hache) au détriment de l'ambiance que je voulais poser ou de l'aspect psychologique / motivation que j'aurai voulu développer un minimum.

Lorsque Joséphine Verneuil m'a fait parvenir un exemplaire de sa version modifiée en collaboration avec Caroline Martineau et Pierre Farcy, j'ai été doublement surpris.

Surpris tout d'abord par le fait qu'on s'intéresse à ce vieux scénario et surpris surtout par la masse de travail fournie.

Il ne fait aucun doute que cette version est bien meilleure que celle que j'avais rédigé. Joséphine, Caroline et Pierre ont réussi à conserver l'esprit du scénario d'origine et l'ont complété de manière très réussie.

En s'affranchissant de toute limite en terme d'espace, la nouvelle version de *Minuit dix à Whitechapel* corrige le défaut principal du scénario publié dans Casus Belli : les personnages sont plus développés, les intrigues sont plus fouillées, les indices et autres aides de jeux sont plus détaillés.

Mais Joséphine, Caroline et Pierre ne se sont pas contenté de cela : ils ont réalisé un gros travail de mise en forme et de rédaction d'aides de jeux pour futurs organisateurs. En cela, cette nouvelle version est remarquable.

J'ai tendance à penser qu'une fois qu'un de mes scénarii est mis à la disposition des organisateurs et des joueurs potentiels, une page est tournée. Le scénario ne m'appartient plus. Il est toujours sympathique de voir que quelqu'un s'est investi pour remodeler tel personnage, rajouter telle intrigue ou modifier tel aspect du scénario. Quand le résultat est à la hauteur du travail réalisé sur *Minuit dix à Whitechapel*, on ne peut être que ravi.

Merci à Joséphine, Caroline et Pierre d'avoir si brillamment redonné vie à mon vieux scénario.

Guillaume Montiage, le 28 juillet 2009

## Prologue

Londres. 1<sup>er</sup> octobre 1888 à Whitechapel, le quartier le plus sordide de la capitale. Près de quatre-vingt mille personnes vivent dans ce dédale de ruelles étroites. C'est le repère des petits truands et autres racketteurs ; les fillettes s'y prostituent à douze ans, alors que la moitié des enfants n'atteignent pas leur cinquième année. L'odeur des abattoirs voisins ne fait que rajouter à la misère quotidienne. Et c'est là que l'horreur se donne un nom : Jack l'Éventreur ! Depuis ce matin, ce nom s'est répandu connue une traînée de poudre dans toute la capitale. La police semble incapable d'arrêter le monstre. La rue a peur...

Non loin de là, juste à côté de Tower Bridge, se trouve la résidence londonienne de Lord Carnevon. L'endroit est bien plus calme et bien plus luxueux que les rues tortueuses de Whitechapel. Lord Carnevon est reconnu dans les milieux huppés de Londres : ami personnel du Prince Albert-Edward, le propre fils de la reine Victoria et futur roi d'Angleterre, ce magistrat a mené une brillante carrière aux Indes où il était juge à la cour coloniale de Calcutta. Voilà près de six mois qu'il a quitté les Indes. Ne sortant que très peu depuis son retour au Royaume-Uni, d'aucuns chuchotent que son départ précipité de Calcutta serait dû à quelque maladie exotique qu'il aurait contractée aux colonies. S'il sort peu, Lord Carnevon reçoit. Et ce soir, parmi ses invités se trouve un assassin !

En effet, c'est peu avant dix-neuf heures que Henri, le majordome de Lord Carnevon, trouve le corps inanimé de son maître. Celui-ci gît couché sur son bureau, le visage crispé, les yeux exorbités. C'est avec sang froid que Henri annonce la sombre nouvelle aux personnes présentes ce soir : « Monsieur est mort, dit-il simplement. Craignant fort qu'il s'agisse là d'un meurtre j'ai fait venir ces messieurs de la police. Ils seront là dans quelques instants. » Et quelques minutes plus tard, la police arrive effectivement sur les lieux. L'enquête peut commencer.



## Dix personnes sont présentes ce soir

**Le Prince Albert-Victor** – Il s'agit là d'un invité de marque, qui prouve bien quelle place importante tenait Lord Carnevon dans la société victorienne. Le prince Albert-Victor est le petit-fils de l'actuelle reine Victoria et le fils du prince Albert Edward, futur monarque.

**Le major Stuart Clayton** – Militaire à la retraite, il a servi dans l'armée de Sa Majesté aux Indes, plus précisément dans la région de Calcutta. C'est là qu'il aurait connu Lord Carnevon et serait devenu l'un de ses proches amis.

**Sharan Singh Baines** – Une jeune Indienne d'une vingtaine d'années. Originnaire de Calcutta, il s'agirait de son premier séjour en Europe. Sharan aurait été en partie élevée par le major Clayton.

**Elise Downey** – Médium, extralucide, voyante, nécromancienne. On prête toutes sortes de pouvoirs à cet étrange personnage, qui fascine certains autant qu'il en effraie d'autres. Downey est également connue pour avoir été consultée par la reine Victoria elle-même.

**Gladys Wilson-James** – Une toute jeune américaine liée au milieu universitaire et au British Museum, spécialisée dans l'hindouisme. Gladys aurait eu l'occasion de rencontrer Lord Carnevon aux Indes, où elle effectuait quelques travaux dans le cadre de sa collaboration au British Museum.

**Howard Spearing** – Spearing est journaliste au Star, l'un des plus grands journaux de la capitale britannique. Il avait sollicité et obtenu une interview avec Lord Carnevon.

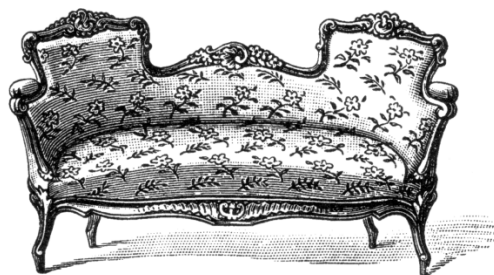
**Charles Hopkins** – Membre de la police de Scotland Yard. Hopkins est l'un des nombreux agents qui travaillent sur l'affaire des meurtres de Whitechapel. Il a été dépêché à la demeure de Lord Carnevon pour résoudre rapidement cette affaire. Comme tout le monde ce soir, Hopkins est certain que l'assassin est l'un des invités de Lord Carnevon.

**John Whitney** – Chirurgien et chercheur, Whitney est également médecin légiste. Il a l'habitude de travailler avec la police et a pratiqué l'autopsie d'une des victimes du fameux Éventreur. Whitney est arrivé en même temps que Hopkins.

**Henri** – Le majordome de Lord Carnevon. Un calme et un flegme absolus. Lord Carnevon semblait apprécier les nombreuses qualités de son domestique.

**Millicent** – La cuisinière de Lord Carnevon. Personne ne l'a encore vue. Elle n'a pas quitté ses fourneaux.

Personne n'est entré dans le bureau de Lord Carnevon depuis la macabre découverte. L'officier Hopkins se propose de mener l'enquête sur place, en présence de tous les suspects. Le meurtrier est l'un d'entre eux.



# Les règles de jeu

## Qu'est ce qu'une Soirée Enquête ?

Il s'agit d'un jeu de rôle grandeur nature où chaque joueur interprète réellement un personnage impliqué dans une intrigue policière. L'histoire de ce soir se situe le 1<sup>er</sup> octobre 1888, dans un Londres qui ne parle que de Jack l'Éventreur et des meurtres de Whitechapel. Parmi tous les joueurs de ce soir se trouve un meurtrier : l'assassin de Lord Carnevon. Le but est alors pour les joueurs de découvrir qui, parmi eux, a tué Lord Carnevon et pourquoi. Le meurtrier, quant à lui, devra tout faire pour ne pas se faire démasquer.

Chaque invité de ce soir s'est vu remettre une feuille de personnage décrivant les principales caractéristiques, l'histoire et les objectifs du personnage qu'il sera amené à incarner. Chaque joueur devra interpréter son rôle pour le mieux. Cette implication des joueurs est une des composantes essentielles de la réussite de la soirée.

La principale source d'information des joueurs est la discussion entre personnages. Il vous faudra donc interroger les autres invités de ce soir pour connaître leurs motivations, leurs liens avec Lord Carnevon ou avec un autre personnage, etc. Mais vous serez également interrogé sur votre passé, vos cotés sombres... Un conseil pour que la partie ait toutes les chances de réussir : ne gardez pas toutes les informations pour vous et ne niez pas toujours tout en bloc. Il s'agit d'une partie de donnant-donnant. Il vous faudra donc concéder des informations pour en obtenir de nouvelles en retour, et ainsi progresser dans l'intrigue. Seul, vous ne parviendrez pas à résoudre les différentes énigmes de la soirée et à dénouer le fil de l'intrigue. Un dernier conseil : tous les personnages ont leur importance dans l'intrigue. N'omettez aucune piste, ne délaissiez aucune hypothèse...

## Les règles

En début de partie, vous bénéficiez d'un capital de dix Points Actions (10 PA) que vous pourrez utiliser tout au long de la soirée en le signalant aux organisateurs. Les points actions symbolisent également l'argent. Libre à vous de l'utiliser comme bon vous semble pour négocier, faire chanter, ou tout ce que vous pourrez imaginer.

Vous pouvez utiliser les points action pour fouiller soit le vestiaire où se trouvent toutes les vestes et autres affaires des invités de Lord Carnevon, soit le manoir, et ce dans un unique but : obtenir des informations sur les autres personnages de l'intrigue. Les pièces disponibles à la fouille sont présentées sur un plan qui est accessible hors-jeu. Le joueur désireux de fouiller un de ces endroits en informera donc un organisateur, qui lui demandera quelles affaires il compte fouiller (ex : fouiller les affaires du Prince Albert Victor). En échange d'un point action, l'organisateur lui remettra l'indice correspondant.

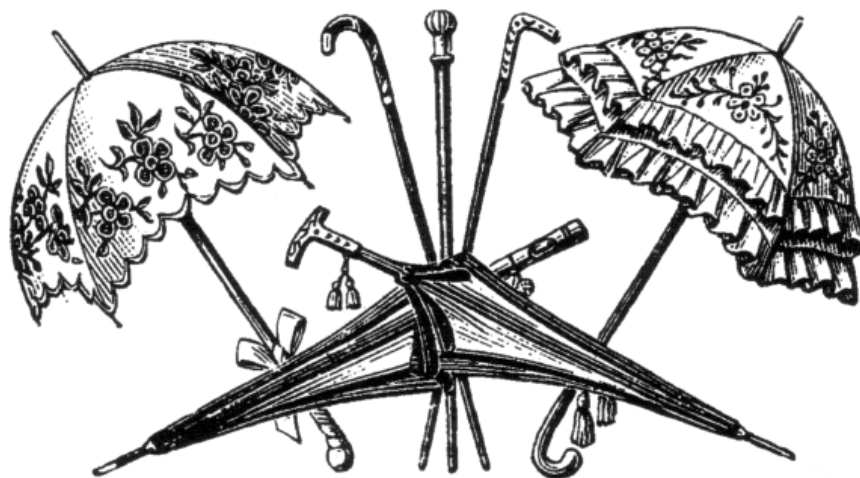
**Important** : il est interdit à un joueur d'aller fouiller dans ses propres affaires et de faire disparaître un indice qui le concernerait.

Avant la partie, l'organisateur vous signalera brièvement quels sont les indices que les autres joueurs pourront découvrir dans vos affaires. Vous pourrez toujours nier porter sur vous une collection de couteaux de boucher, mais ce sera en connaissance de cause.

Si par malheur il arrivait que l'on en vienne aux mains (mais ce genre de chose n'arrive jamais entre gentlemen, n'est-il pas ?), sachez que vous disposez d'un point de vie sur chaque localisation répartis

comme suit : un sur chaque membre et un sur le torse. Il est interdit de frapper quelqu'un à la tête, cela manque singulièrement de classe. Si l'un de vos membres est touché, il devient inutilisable, à moins d'être soigné, auquel quel cas il sera à nouveau utilisable, mais avec force grimaces et souffrances. Si par malchance un individu malveillant vous blesse au torse, vous disposez d'un quart d'heure pour vous mettre au clair avec votre créateur, car vous ne manquerez pas de partir à sa rencontre, à moins d'être soigné. Dans ce cas, vous resterez faible et ne pourrez que péniblement vous déplacer jusqu'à la fin du jeu. Rappelez-vous que nous sommes tous mortels...

Vous avez désormais les cartes en main : costumez-vous, amusez-vous et surtout, passez une bonne soirée...



# Considérations générales...

...ou de l'art d'organiser cette murder-party.

Vous allez endosser pour quelques heures le costume d'organisateur, maître de cérémonie et Grand Manitou. Félicitations. Organiser cette formidable murder-party qu'est *Minuit Dix à Whitechapel* implique de trouver des joueurs, de caler une date, de fabriquer les indices compromettants que les personnages ont sur eux, de jouer de l'imprimante, des ciseaux, de la colle, des aiguilles et du fil, du latex et de préparer à manger pour dix personnes. Vous n'avez plus qu'à vous y mettre...

Dans ce livret, nous avons rassemblé ce dont vous avez absolument besoin pour bien organiser cette murder-party, plus quelques éléments superflus. Notamment, nous vous fournissons de nouveau le Prologue, Dix personnes sont présentes ce soir et les Règles de jeu.

Une murder-party a un certain côté grand guignol. N'importe quel meurtrier doué de bon sens ne se rendrait pas à une réception mondaine avec l'arme du crime dans sa poche. Eh bien dans une murder-party, si. De même, si votre personnage (masculin) a vécu une liaison torride il y a une vingtaine d'années, eh bien il y a fort à parier que 1) vous avez eu un descendant 2) il ou elle sera là ce soir. C'est comme ça. Il n'y a pas vraiment de coïncidence dans ce monde... Vous l'avez compris, la ressemblance exacte à la réalité des choses n'est pas le point fort de ce genre de soirée. Vous êtes là pour vous amuser, c'est la seule vérité qui se respecte.

Nous avons tenté de vous faire part de notre expérience glanée lors des différentes éditions de cette murder-party. Les trucs et astuces qui ont bien fonctionné sont annoncés par un haut de forme dans un encadré.

## Les joueurs

Certains rôles, vous vous en rendrez compte à la lecture des fiches de personnages, demandent des joueurs plutôt à l'aise dans leur roleplay, tandis que d'autres demandent plutôt des joueurs sur la réserve. Distribuez les personnages en fonction de la personnalité de chacun, ou, s'ils n'en sont pas à leur première murder-party et que vous les avez déjà vu jouer, attribuez-leur un personnage selon ce qu'ils ont envie de jouer.



Nous vous déconseillons de confier le personnage de John Whittney à Bébert, le boute-en-train de la bande, ou celui d'Elise Downey à Candice qui rougit quand on lui demande l'heure.

## Les personnages

Sept personnages doivent obligatoirement être interprétés par un joueur du même sexe que celui du personnage. Un seul personnage peut éventuellement être interprété par un homme ou par une femme. Vous pouvez jouer soit avec Gladys Wilson-James, soit avec Douglas Wilson-James. Dans ce cas, pensez à remplacer les indices par ceux adéquats. Il nous semble beaucoup plus intéressant que Gladys soit de la partie, mais c'est à vous de voir.



## La préparation

Cette murder peut très bien se monter à un seul organisateur ou une seule organisatrice. Dans ce cas, conservez Henri le majordome (ou Henriette, l'intendante), et faites disparaître Milicent, la cuisinière.

L'idéal est tout de même d'avoir deux organisateurs, ne serait-ce que pour vous permettre de répondre à toutes les requêtes des joueurs de manière confortable. Rien ne vous empêche d'impliquer plus d'organisateur, après tout, vous n'interprétez que du petit personnel !

Il vous faut un salon, et une pièce attenante qui sera celle où se dérouleront toutes les phases de jeu qui concernent le reste du manoir. Libre à vous d'aménager toute votre demeure et de réellement disséminer les indices dans diverses pièces. Tout le matériel (plans, indices etc.) vous est fourni dans ce livret et dans le dossier « Indices ».

Recensez les accessoires que vous allez réaliser vous-même, et ceux que vous demanderez aux joueurs d'amener avec eux ; et commencez leur fabrication.

Établissez le menu, et faites le budget de la soirée afin de calculer la participation des joueurs. Nous vous donnons un menu, à titre indicatif. Voyez selon vos talents de cuisinier.

## Au minimum une semaine avant la soirée

Distribuez à chaque joueur, sous forme papier ou électronique :

- un exemplaire du *Prologue* ;
- un exemplaire de *Dix personnes sont présentes ce soir* ;
- un exemplaire de *Qu'est-ce qu'une soirée enquête* ;
- un exemplaire des *Règles du jeu* ;
- l'édition du *Star* ;
- sa fiche de personnage.

Vérifiez avec eux s'ils peuvent fournir les accessoires listés sur leur fiche, moins ceux que vous avez déjà préparés.

Préparez un peu vos connaissances générales sur l'hindouisme afin de répondre aux questions que pourraient vous poser Wilson-James ou Singh Baines. Les questions qui pourront vous être posées seront probablement d'ordre général mais beaucoup plus détaillées sur les rituels. Précisons que les éléments d'hindouisme utilisés dans cette histoire sont de très libre interprétation et n'ont rien à voir avec la réalité de cette religion.

Révissez aussi l'histoire de la royauté britannique. Ne vous trompez pas sur l'identité de la couronne à cette époque.

Il existe pléthore de sites web et de livres sur l'époque victorienne et Jack l'Éventreur, si vous voulez vous documenter, vous avez de quoi faire.

## Juste avant la soirée

Indiquez à chaque joueur quels sont les indices dont son personnage a connaissance, et qui pourraient être trouvés par les autres personnages. Distribuez à chaque joueur dix points action.

## Pendant la soirée

### Votre rôle d'organisatrice, d'organisateur

Quand un joueur voudra effectuer une action de son personnage, il viendra vous voir. Vous vous rendrez dans un endroit à l'écart de la pièce de jeu principale, par exemple une pièce attenante, pour y dérouler les actions des joueurs : les fouilles, notamment et leur récolte d'indices.

À vous de mettre discrètement les joueurs sur la voie s'ils pataugent trop. Vous pouvez aussi changer l'heure de l'horloge pour leur donner plus de temps, et leur distribuer des points action pendant la partie. Veillez à ce qu'ils communiquent entre eux et ne conservent pas bêtement des éléments importants par-devers eux sans les exploiter.

### L'ambiance

Vous l'avez compris, c'est une soirée very British que vous allez organiser.

#### Les anachronismes

Veillez à éliminer tout anachronisme de la pièce de jeu. Déplacez ou masquez l'écran plat, le four micro-ondes et la chaîne hi-fi lumineuse. Si des fauteuils ou canapés sont vraiment trop design, n'hésitez pas à les draper élégamment de tentures opulentes et à les couvrir de coussins.

#### La décoration

Lord Carnevon était un amateur d'art, notamment d'art indien. Disposez dans la pièce quelques œuvres que notre cher Henri pourra commenter : peintures, gravures et statuettes.

#### L'éclairage

Choisissez un éclairage tamisé (sans jeu de mots) : chandeliers, photophores, halogène discret... Si vous avez des appliques ou des lampes sur pied, glissez deux épaisseurs de papier de soie jaune entre les ampoules et le reste de la lampe pour restituer l'éclairage au gaz.



Évidemment, faites attention que le papier ne touche pas les ampoules !

#### La bande son

Vous pouvez choisir des musiques indiennes douces, ou de la musique classique de l'époque. Pour éviter l'écueil du changement de CD toutes les heures, préparez une playlist sur un PC. En branchant le PC sur la chaîne hi-fi, vous disposez de plusieurs heures de musique. Un lecteur MP3 avec de petites enceintes amplifiées fait aussi l'affaire, vu la durée de jeu.

Nous vous proposons de débiter le jeu, lors de l'entrée des joueurs dans le salon, de jouer *Funérailles* de Liszt, qui pose une atmosphère pesante. Pour le reste, alternez musique classique : Elgar, Berlioz, Lalo... et musique indienne : Ravi Shankar, Ragnanath Manet...

Pour annoncer la fin de la soirée, si les joueurs verront le jour se lever ou non, nous vous fournissons deux bruitages différents [Dossier BO]. S'ils ont réussi le rituel, ils entendent des gazouillements d'oiseaux (reussite.ogg). S'ils ont échoué, ils entendent des bruits discordants (echec.ogg), le temps que les orgas leur racontent ce qui se passe.

### *La nourriture*

Nous vous fournissons au chapitre « Le Menu » un exemple de menu d'inspiration indienne, ainsi que les recettes.

### *La boisson*

Prévoyez une théière toujours pleine et de petits verres à digestif pour les émotions fortes. À table, servez du vin français (une idée d'Henri) et de l'eau pétillante dans une carafe.

### *Les indices*

Les indices sont rassemblés dans le dossier [Indices]. Afin de vous y retrouver, nous avons fait un tableau récapitulatif des indices que vous trouvez dans le dossier, et de ceux que vous allez devoir vous procurer par vous-même ou fabriquer.

Tous les indices « papier » (articles de journaux, lettres, cartes de visite etc.) vous sont fournis, ainsi que des indications sur le type de papier à utiliser pour un meilleur rendu. À vous de les imprimer et de les découper de manière crédible. Dans la mesure du possible et de vos talents d'accessoiriste, réalisez ou récupérez de vrais éléments pour servir d'indices : gants, cape, boîte en bois...




Par exemple, le couteau utilisé par Jack/le Prince rendra bien en latex. Cela évitera les coups malencontreux si un des personnages vient à être possédé par le pouvoir du poignard et s'emporte en jouant la scène.

### *Le sang*

À partir du moment où le couteau rentre en jeu, Raktabija commence à se manifester. Il va vous falloir beaucoup de faux sang. Soit vous achetez quelques litres auprès d'accessoiristes de cinéma, soit vous le fabriquez vous-même avec du colorant alimentaire.

Nous vous suggérons de transformer tout liquide dans la salle de jeu en sang. Il faut voir les têtes des joueurs quand Milicent leur sert une tasse... de sang !

 Selon la qualité du colorant alimentaire, cela peut tacher les costumes des joueurs, voire le parquet ou la moquette. Nous vous conseillons d'utiliser ce faux sang dans des récipients comme les bouteilles, la théière, les vases... afin de limiter les dégâts.

## Le Timing

Cette murder-party peut se jouer en trois ou cinq heures, voire un peu plus. Le timing que nous vous fournissons est purement indicatif, il est prévu pour une soirée débutant à 19 heures et prenant fin cinq heures plus tard. À vous de l'adapter suivant le déroulement de la soirée. Que les joueurs soient la réincarnation de Sherlock Holmes ou de l'inspecteur Clouzeau, organisez les petites scènes que nous vous détaillons. Elles animeront la soirée et relanceront des intrigues et les discussions.

🏰 Pour le bon déroulement de l'intrigue, il serait pratique que la soirée se termine à minuit dix. Installez une horloge dans la pièce de jeu... horloge dont vous pourrez bouger les aiguilles à souhait.

Quand vous sentez que la soirée touche à sa fin, annoncez aux joueurs que dans vingt minutes, il sera minuit dix. Vous leur avez déjà fait faire un bon temporel jusqu'en 1888, ils ne sont plus à quelques minutes près. Cela leur laissera le temps d'organiser le rituel, s'ils le peuvent et s'ils le souhaitent, voire s'ils ont compris à quoi il sert.

### 19 heures

Charles Hopkins et John Whitney arrivent sur les lieux et annoncent qu'ils vont examiner le cadavre. Les premières discussions sont lancées.

### 21 heures

Un joueur allant fouiller le bureau de Lord Carnevon se fait mordre par le cobra (oui, c'est gratuit, mais ça fait de beaux souvenirs aux joueurs). Une morsure de cobra royal est très douloureuse, et surtout mortelle. Le joueur doit crier de manière réaliste, afin d'attirer l'attention. Hopkins peut tuer le cobra en lui tirant dessus, tout autre personnage peut utiliser un objet contondant ou tranchant tandis que Whitney pourra prodiguer des soins (voir « Soigner la morsure du cobra »). Le joueur ne pourra plus utiliser un de ses membres sans force grimaces et plaintes, évidemment.



🏰 Si le joueur mordu n'est pas le premier à fouiller le bureau, il peut vous demander « Mais pourquoi moi ? » Répondez-lui qu'il est arrivé juste au moment où le cobra trouvait le temps long et commençait à avoir les crocs.

### 22 heures

Invitez Elise Downey à proposer une séance d'hypnotisme à qui veut bien se dévouer. Downey annoncera à l'assistance qu'il lui faut quelques minutes de préparation avec le sujet. Expliquez à Downey qu'elle aura le droit de poser cinq questions à l'hypnotisé, et que le sujet lui répondra la vérité. En fonction de qui est hypnotisé, la séance se déroulera plus ou moins bien. Reportez-vous au dossier des indices, chapitre « La séance d'hypnose », pour briefer les joueurs.



Laissez tout de même à Downey le temps de faire un peu de roleplay avant les événements.

## 23 heures

Un joueur fouillant la cuisine peut trouver quantité d'ustensiles de cuisine, de denrées, une Milicent qui voudra le mettre dehors, mais surtout identifier au fin fond d'un placard un mécanisme complexe étiqueté « Arrosage jardin – 23 heures ». Avant 23 heures, aucun joueur ne peut actionner le mécanisme, c'est trop dur et en insistant, on risque de le casser. Après 23 heures, le mécanisme s'enclenche difficilement et laisse apparaître un escalier sombre qui descend dans la terre. Il a fallu forcer un peu pour l'ouvrir, il est maintenant faussé et le passage est irrémédiablement ouvert.

Le passage mène à une pièce secrète, comme indiqué sur les plans du manoir (Plan du rez-de-chaussée complet, Plan du rez-de-chaussée et Plan de l'étage). Dans cette pièce repose le corps de ce qui semble être un indien, probablement un homme saint. Il est mort, et est conservé dans une sorte de caisson, un peu le même que celui du D<sup>r</sup> Whittney.

## Minuit dix

C'est l'heure d'exécuter le rituel. Il faut obligatoirement qu'un personnage connaissant le sanskrit s'improvise maître de cérémonie. Il ne faut pas se tromper de rituel et invoquer Raktabija, il est déjà là. Si les joueurs trouvent le bon rituel et le déchiffrent, il leur reste encore à rassembler tous les éléments, notamment le bon foulard. Celui utilisé par le major Clayton n'est pas le bon, il faut que Singh Baines sacrifie ce qui lui reste de son papa...

Si le rituel est réussi, la vie « normale » reprend son cours, les bruitages de petits oiseaux ravissent les joueurs et vous annoncez que la partie est finie.

Si le rituel est un échec, Raktabija se matérialise dans le manoir et découpe tout le monde en apéricubes. La partie se termine dans un bain de sang.

## Debriefing

Le moment que tout le monde attend. Questionnez les joueurs. Demandez-leur leur avis pourquoi ça n'a pas marché, qui était réellement qui etc. Si les joueurs ont tout résolu, et ont réussi le rituel, félicitez-les, ça n'arrive pas tout le temps.

## Quelques questions classiques de debriefing

« Mais maintenant que Raktabija est là, qu'est-ce qui se passe ? ».

Eh bien c'est la guerre ouverte avec les Thugs, qui sont en train de tout faire pour rappeler Kali afin qu'elle les débarrasse encore une fois de Raktabija. Le démon, lui, se gorge de sang, se multiplie et est parti à la conquête de la terre. Tout un programme. Le dernier probablement.

« Si *La Société* avait réussi à se procurer le texte du rituel, pourquoi ne l'ont-ils pas fait eux-mêmes ? »

Ils n'ont pas eu le temps. Et puis ils ont déjà été échaudés une fois avec le rituel à Calcutta, maintenant ils hésitent un peu avant d'en lancer un autre. De plus, le brahmane étant mort, ils ne disposaient plus des personnes nécessaires pour son exécution. Réunir les personnes « utiles » était le but de Lord Carnevon ce soir.

« Pourquoi avoir fait vérifier la traduction de Wilson-James par Huxley ? »

Huxley n'est pas aussi bon linguiste que Wilson-James. De plus, dans ce genre de situation, deux avis valent mieux qu'un. *La Société* avait tous les moyens pour faire pression sur Wilson-James. Demandez-lui.

« Quels sont les éléments inspirés de la réalité dans cette histoire ? »



**Le Prince Albert-Victor** (1864-1891), fils du Prince Albert Edward, Prince de Galles. Le Prince Albert-Victor, Duc de Clarence et d'Avondale était considéré comme peu doué, voire attardé. Après des études à Cambridge où il fut plus assidu aux pubs qu'aux amphithéâtres, il rejoignit le 10<sup>e</sup> régiment de cavalerie des Hussards. Le 30 septembre 1888, le Prince Albert-Victor était à Balmoral, en Écosse avec le reste de la famille royale. Il n'a donc pas pu commettre le double meurtre. En 1890, il se fiance à la « Princesse May ». Il est décédé en 1891 d'une pneumonie, complication d'une grippe.

On raconte qu'il n'est pas vraiment mort, mais qu'il a été éloigné du trône et gardé au secret dans un sanatorium sur l'île de Wright... De plus ce fut un des nombreux suspects au titre de Jack l'Éventreur.

**Elise Downey** est inspirée de Robert James Lee, un célèbre medium de l'époque, appelé parfois par Buckingham Palace, qui eut une vision de Jack l'Éventreur « au travail ». Il se rendit immédiatement à Scotland Yard et fit une déclaration en ce sens. La déclaration finit au panier dès qu'il eut tourné les talons. Le lendemain, on trouvait les corps de deux femmes...



**Gladys/Douglas Wilson-James** est inspiré(e) de Walter Sickert (1860 – 1942).

En 1881 il se retrouve comme apprenti dans l'atelier de James McNeill Whistler (1843-1903), artiste américain établi à Londres. Il s'intéresse aux scènes de café-concerts et de théâtres populaires, sujets considérés vulgaires par ses contemporains à Londres. Sickert fut longtemps suspecté d'être Jack l'Éventreur.



**Charles Hopkins** est librement inspiré de Frederick Abberline, officier de Scotland Yard qui connaissait bien le quartier de Whitechapel et qui, dès le meurtre de Ann Nichols, eut pour tâche de coordonner les enquêtes des forces de police sur les différents meurtres.

Le **Cleveland Street scandal** eut réellement lieu. Parmi les personnalités impliquées, on peut relever Lord Arthur Somerset, chef des étables du Prince de Galles, l'Earl d'Euston et un major de l'armée. L'enquête semblait pointer aussi en direction du Prince Albert-Victor mais cette piste n'aboutit jamais. Selon la loi, les hommes coupables de « gross indecency » ou d'indécence obscène encouraient jusqu'à deux ans de prison. Seuls deux accusés, des jeunes hommes qui se prostituaient là-bas, effectuèrent 9 et 4 mois de prison... Ceci instaura une atmosphère de suspicion envers l'homosexualité, qui culmina en 1895 par le procès d'Oscar Wilde.

**Sir Charles Warren** était le chef de la police métropolitaine, et donc un des supérieurs d'Abberline. Sous la pression populaire, celle de la presse et au vu des tensions installées entre Scotland Yard et le Home Office, Warren démissionna vers la fin de l'année 1888. L'illustration est une de ses caricatures parues dans la presse.





**Le D<sup>r</sup> John Whitney** est librement inspiré de William Withey Gull qui fut un des médecins légistes qui travaillèrent sur les meurtres de Whitechapel. Sir Gull était unanimement reconnu comme un excellent professionnel, et un homme aimant tellement l'exercice d'argumentation qu'il se faisait souvent l'avocat du diable juste pour le plaisir. Diplômé de médecine, anatomie comparée, physiologie et chirurgie, il fut très tôt convaincu que le médecin et le physiologue devaient travailler main dans la main. Il fut le médecin du Prince de Galles et de la reine Victoria. Gull fut aussi un des nombreux suspects accusé d'être Jack l'Éventreur.

L'histoire du démon qui rendit folle Kali est un mélange de deux histoires traditionnelles indiennes très connues avec une part de réinterprétation occidentale.

La première : Durga (aussi connue sous le nom de Devi) et ses assistantes, les Matrikas (les mères) avaient blessé le démon **Raktabija** utilisant diverses armes. Elles se rendirent rapidement compte qu'elles n'avaient fait qu'aggraver la situation sur le champ de bataille : il se remplit de plus en plus par des doubles de Raktabija. Durga invoque alors Kali pour les combattre. Kali détruit Raktabija en suçant le sang de son corps et en avalant les doubles dans sa bouche immense. Heureuse de la victoire, Kali danse sur le champ de bataille écrasant les corps des morts sous ses pieds.



La seconde : Kali rendue saouïe par tout ce sang ne remarque pas le corps de son mari Shiva et le piétine. On la représente souvent ainsi, dans la pose Daksinakali, dansant sur Shiva. Les cris de Shiva attirent l'attention de Kali et elle s'arrête alors de danser, honteuse du manque de respect qu'elle témoigne à son mari.

L'interprétation de l'occident donne souvent à penser que c'est Shiva utilisant son corps pour écarter Kali du sang répandu sur le champ de bataille qui calme Kali.

# Chronologie des événements

## Le 15 septembre 1873

Exécution sur le bûcher, à Calcutta, de trois membres des Phansigar, dont le Jemadar, père de Sharan Singh Baines, qui a cinq ans à l'époque des faits. Immolation de la mère de Sharan Singh Baines avec son époux.

Adoption de Sharan Singh Baines par Sir Powell, qui fut également élevée par le Major Clayton.

## Janvier 1887

Gladys Wilson-James part de New York pour s'installer à Londres et suivre les cours de peinture de James Whistler. Elle est promise à Wilson Huxley.

## Juillet 1887

Gladys Wilson-James n'a plus un sou, a des difficultés à peindre, et accepte de travailler pour le British Museum, avec Wilson Huxley.

## Septembre 1887

Arrivée de Wilson-James à Calcutta, chez Lord Carnevon, sur les recommandations de Wilson Huxley, conservateur du British Museum.

## Octobre 1887

À Calcutta, Howard Dempsey propose un recueil de poèmes hindous très ancien et de grande valeur à Carnevon, qui feint de ne pas être intéressé.

## Le 27 octobre 1887

Le Prince Albert-Victor, en séjour à Calcutta, découvre qu'il a attrapé la syphilis auprès d'une jeune prostituée indienne. Il l'assassine, lui ôte un rein, une oreille, la défigure et lui inflige 17 coups de couteau. Il demande l'aide de son ami Carnevon pour étouffer l'affaire.

Dempsey est accusé à tort de ce meurtre et est condamné à 35 ans d'emprisonnement à Calcutta par Lord Carnevon, qui récupère le recueil de poèmes pour le compte de *La Société*.

## Novembre 1887

Le Prince Albert-Victor revient à Londres.

## Décembre 1887

Meurtre de « Fairy Fay », prostituée de Whitechapel, à Londres, par un mystérieux assassin.

## Janvier 1888

*La Société* fait traduire le recueil de poèmes par Gladys Wilson-James, à Calcutta, en lui cachant le passage le plus significatif. Si elle refuse, on la menace de révéler son trafic d'objets d'art avec l'Angleterre.

Trois semaines plus tard, la traduction, envoyée à Londres, est vérifiée et complétée par Wilson Huxley, membre de *La Société* sur Londres.



### Février 1888

Meurtre de Annie Millwood à Whitechapel.

### Mars 1888

Gladys Wilson-James rentre à Londres. Elle prend le nom d'emprunt de Walter Sickert.

À Calcutta, sept membres de *La Société*, dont Lord Carnevon, Sir Powell et le Major Clayton, exécutent le rituel trouvé dans le recueil à l'aide d'un brahmane hindou.

Raktabija se réveille et provoque ainsi la colère de Kali et de ses adorateurs.

Trois jours plus tard, le Major Clayton fait une crise de delirium à son domicile de Calcutta et tue ses deux domestiques indiennes dans sa transe. Il est envoyé à l'hôpital. Dans le même temps, Lord Billings, un autre membre de la Société, fait lui aussi une crise de delirium et est interné. Il s'est automutilé dans sa résidence coloniale.

Jusqu'à la fin du mois de mars les Thugs, réveillés par la colère de Kali, assassinent le Brahmane, Lord Billings, Mac Dougall et Richmond, deux autres membres de la Société.

Meurtre de Ada Wilson à Whitechapel.

### Avril 1888

Le Major Clayton est transféré à l'asile St James de Londres.

Lord Carnevon, Sir Powell et Sharan Singh Baines rentrent à Londres. Carnevon ramène dans ses bagages le cadavre du Brahmane, espérant encore pouvoir en tirer quelque chose.

Meurtre de Emma Smith à Whitechapel

Sharan Singh Baines rend visite à Clayton à l'asile St James et l'informe des derniers événements à Calcutta, et des raisons de leur retour à Londres.

Carnevon, qui a reconnu dans les meurtres de Whitechapel la marque de fabrique du Prince Albert-Victor, contacte ce dernier. Il donne au Prince un couteau hindou gravé du symbole de Raktabija, et lui demande de poursuivre ses meurtres à l'aide de cette arme. En effet, Carnevon, désireux de maîtriser la rage de Raktabija, a appris que le seul moyen de l'apaiser un moment était de faire couler le sang.

À Paris, le Marquis de Fersen, alias « l'étrangleur du Bois de Meudon » est guillotiné. Il a le temps avant sa mort, de recommander Henri, son fidèle serviteur, à Lord Carnevon, qui cherche un majordome dévoué. Henri est engagé.

Peu de temps après avoir pris son service, Henri est chargé par Carnevon de deux tâches : il doit tout d'abord laisser traîner chez le Docteur Whittney, son médecin-traitant, des revues scientifiques traitant des travaux de résurrection d'un médecin danois. Ensuite, il doit simplement étrangler sa petite fille Juliet, et attendre que les idées fassent leur chemin dans le cerveau génial du bon docteur. En effet, Carnevon, confiant dans les compétences de Whittney, espère que celui-ci saura achever les travaux du médecin danois, motivé par le désir de revoir sa fille. Ensuite, il le fera chanter afin qu'il réalise le même prodige sur le Brahmane. L'officier Hopkins est chargé de l'affaire de la petite Juliet.

### Juin 1888

Meurtre de Martha Tabram à Whitechapel. À la morgue, le corps est examiné par deux personnes, dépêchées par Scotland Yard : l'officier Hopkins, chargé de l'enquête et le docteur Whittney, pour le rapport légiste. Ses conclusions sont sensiblement différentes de celles de ses prédécesseurs.

À Calcutta, Dempsey s'évade de ses geôles et regagne Londres clandestinement, bien décidé à se venger de Carnevon. Il emporte avec lui un petit compagnon du cru, un cobra royal.

### juillet 1888

Le Prince Albert-Victor passe sa première commande de scène de meurtre auprès de Walter Sickert. Le tableau est livré à la galerie Shelby's. Un acteur, Howard Dempsey, est engagé pour se faire passer pour un acheteur.

### Août 1888

Le Major Clayton sort de l'Asile St James, déchu et brisé.

Meurtre de Mary-Ann Nichols à Whitechapel. Jack passe sa deuxième commande à Walter Sickert.

### Le 3 septembre 1888

Francis Calloway, docker londonien, meurt dans une rixe d'un bouge crasseux.

### Le 9 septembre 1888

Meurtre de Annie Chapman à Whitechapel.

### Le 10 septembre 1888

Le corps d'Annie Chapman est examiné à la morgue par Hopkins et Downey, qui a spontanément proposé ses services à Scotland Yard.

Jack passe sa troisième commande à Walter Sickert.

### Le 12 septembre 1888

Jack L'éventreur poste de Liverpool une lettre à la Central News Agency (CNA).

### Le 13 septembre 1888

La CNA reçoit la lettre et la transmet à Scotland Yard. Sir Charles Warren, chef de la police et membre de la Société, en informe Carnevon.

### Le 23 septembre 1888

Lord Carnevon, désireux de résoudre son problème, lance des invitations afin de réunir chez lui toutes les personnes liées de près ou de loin à l'affaire, et susceptibles d'apporter des solutions. Il envoie des cartons d'invitations au Major Clayton, Sharan Singh Baines et mesdemoiselles Wilson-James et Downey.

### Le 29 septembre 1888

Le Prince Albert-Victor/Jack ne résiste pas à une petite provocation : il envoie une lettre à Scotland Yard, les prévenant d'un meurtre pour le 1<sup>er</sup> octobre au soir.

Le docteur Whitney, qui avait récupéré à la morgue le corps de Francis Calloway, pratique des expériences sur lui. Le résultat est assez concluant : le cadavre s'anime, mais pris d'une crise de folie, il s'enfuit.

### Le 30 septembre 1888

Scotland Yard reçoit la lettre. Hopkins est aux abois, Sir Charles Warren aussi, mais pas pour les mêmes raisons...

Le major Clayton, qui désire se venger de tous les membres de *La Société* et en devenir le n°1, étrangle Sir Powell avec un foulard rouge en coton.

Scotland Yard retrouve le corps de Calloway dans la Tamise.

Lord Carnevon, inquiet des dernières frasques de Jack, son petit protégé, lui fait passer un mot l'invitant pour le soir du 1<sup>er</sup> octobre, afin de rediscuter des termes de leur accord. Jack le prend plutôt mal et décide de frapper finalement le soir même.

Dans la soirée : meurtre d'Elisabeth Stride. Jack n'a pas le temps de finir le travail, il est surpris par Old John, un clochard. Il enchaîne sur le meurtre de Catherine Eddowes, et là, il prend son temps.

L'officier Hopkins de Scotland Yard arrive sur les lieux. Hopkins interroge Old John le clochard et celui-ci lui dessine un schéma du poignard qu'il aurait vu aux mains de Jack. Hopkins remet son rapport à ses supérieurs.

### *Le 1<sup>er</sup> octobre 1888*

Elise Downey, bien décidée à aider Scotland Yard, même à leur insu, réussit à obtenir une entrée à la morgue afin d'examiner le cadavre d'Elisabeth Stride. Elle voit par les yeux de Jack : le meurtre, puis une magnifique résidence de Tower Bridge, celle de Lord Carnevon ! Elle a compris : Carnevon est Jack, et il faut l'arrêter à tout prix ! Elle s'en chargera elle-même s'il le faut.

À Scotland Yard, le rapport d'Hopkins disparaît et Old John est retrouvé mort dans sa cellule. Hopkins reçoit une nouvelle affectation : la surveillance du quartier de Tower Bridge.

Gladys Wilson-James reçoit une double commande pour Walter Sickert.

Le soir, tous les invités de Lord Carnevon arrivent, y compris le Prince. Un imprévu cependant : un journaliste du nom de Howard Spearing.

### *Juste avant la soirée*

*18h00*

Arrivée du Prince Albert-Victor. Il dépose le couteau de Raktabija sous le lit de Carnevon pour le faire accuser. Howard Dempsey se glisse dans le jardin.

*18h05*

Arrivée du major Clayton, Sharan Singh Baines, Gladys Wilson-James et Elise Downey.

*18h10*

Howard Dempsey dépose le cobra dans le bureau de Lord Carnevon. Wilson-James sort du vestibule pour fouiller la maison à la recherche de preuves contre elle. Elle croise le Le Prince Albert-Victor dans le hall, qui lui, allait rejoindre les invités dans le vestibule.

*18h15*

Le major Clayton prétexte un besoin de prendre l'air et monte vers le bureau de Carnevon. Elise Downey, quelques minutes après, prend le même chemin.

*18h20*

Sharan Singh Baines sort à la recherche du major Clayton et voit la silhouette de Dempsey dans le jardin. Le major Clayton, dans le bureau, tue Lord Carnevon avec un foulard rouge. Il voit une tenture bouger, (le cobra), prend peur et sort. Elise Downey croise le major Clayton dans le couloir.

*18h25*

Sharan Singh Baines retourne dans le vestibule. Elise Downey entre dans le bureau une arme à la main et tombe sur le cadavre de Lord Carnevon. Elle ressort immédiatement. Elle est surprise par Gladys Wilson-James à la sortie du bureau.

*18h30*

Howard Dempsey se présente à la porte sous le nom de Spearing et rejoint les autres invités.

*18h35*

Gladys Wilson-James regagne le vestibule. Henri découvre le cadavre de son maître. Il envoie un messenger à Scotland Yard.

*18h40*

Henri annonce le décès de son maître aux invités et attend avec eux.

*19h00*

L'officier Hopkins et le docteur Whitney arrivent.



## Le menu

La réception de ce soir était prévue. Milicent a passé sa journée derrière les fourneaux à cuisiner. Pour la forme, Henri peut vérifier auprès de l'officier Hopkins si la police ne voit pas d'inconvénient à servir le dîner, puisqu'il est prêt. L'officier et le médecin sont évidemment invités à se joindre aux invités.

Le fait d'amener les personnages autour d'une table rallonge le temps de jeu, mais surtout, chaque information sera entendue, et écoutée ce qui est intéressant pour le jeu.

Si vous n'avez pas envie de servir un vrai dîner à table, vous pouvez toujours préparer un buffet, mais nous on trouve que ça manque de classe. Alors pour vous donner envie, on vous fournit le menu et les recettes ! Toutes sont prévues pour être préparées à l'avance, et supportent très bien d'être réchauffées avant le service.

|                |                       |
|----------------|-----------------------|
| Entrée         | Samoussas aux légumes |
| Plat principal | Poulet Tikka Massala  |
| Dessert        | Carrot cake           |

### Apéritif

Pour se remettre de ces émotions, du porto, du gin ou du whisky. Petits biscuits salés.

### Samoussas aux légumes

#### Ingrédients

- 2 gros oignons
- 1 blanc de poireau
- 1 carotte râpée
- 1 gousse d'ail hachée
- 1 petite boîte de petits pois
- 1 petite boîte de pousses de soja
- 2 cuillers à soupe de feuilles de menthe hachées
- 1 cuiller à soupe de feuilles de coriandre hachées
- 1 cuiller à café de curry
- 1 pincée de cumin, cannelle, gingembre en poudre
- 1 petit piment vert
- feuilles de brik

#### Préparation

Faire revenir dans un mélange d'huile et de beurre, le blanc du poireau, la carotte, l'oignon, l'ail, les petits pois ;

Faire suer quelques minutes et ajouter les herbes, les épices et le piment ;

Couvrir et laisser cuire (20 minutes) en remuant ;  
Découper les feuilles de brick (elles sont vendues en rond, généralement) en deux et rabattre la partie arrondie de manière à former une sorte de rectangle ;  
Déposer un peu de farce aux légumes à une extrémité ;  
Replier un coin pour envelopper la farce dans un triangle ;  
Continuer à plier en triangle jusqu'au bout ;  
Coller l'extrémité de la feuille avec de la farine mêlée d'un peu d'eau ;  
Passer de l'huile d'olive au pinceau sur les samoussas pour les faire dorer ;  
Faire cuire au four sur une plaque ;  
Servir chaud, accompagné d'une salade verte et d'un peu de sauce à nems.

## Poulet Tikka Massala et riz basmati

Il existe maintenant de la pâte de curry et des sauces Tikka Massala de très bonne qualité en vente dans les supermarchés. N'hésitez pas. Seul le riz a besoin d'être cuit au dernier moment pour garder tout son parfum, si vous avez un rice cooker, c'est encore mieux.

### Ingédients

Comptez un blanc de poulet par personne (ne vous oubliez pas, vous devez aussi manger) ;  
4 oignons ;  
sauces Tikka Massala en pot ;  
1 yaourt à la grecque ;  
Comptez 70 g. de riz basmati par personne.

### Préparation

Découpez des blancs de poulet en petits cubes ;  
Faites revenir la viande et quelques oignons dans un faitout ;  
Ajoutez la sauce, et un yaourt à la grecque ;  
Couvrez et faites cuire à feu doux ;  
Pendant ce temps, faites cuire le riz basmati.  
Servez aussi un ou plusieurs chutney avec ce plat. Vous en trouverez dans les supermarchés.

## Sauce d'accompagnement au concombre (à préparer la veille)

La sauce est encore meilleure préparée la veille, les concombres se réhydratent dans le yaourt, ce qui leur donne un moelleux agréable.

### Ingédients

2 concombres ;  
3 yaourts à la grecque ;  
Paprika ;  
Sel, poivre.

### Préparation

Râpez les concombres ;  
Mettez-les dans un égouttoir et saupoudrez généreusement de gros sel pour les faire dégorger ;  
Au bout de deux ou trois heures, passez l'égouttoir sous l'eau pour retirer l'excédent de sel ;  
Pressez grossièrement le concombre pour retirer l'eau en excédent ;  
Déposez les concombres dans un linge propre, et pressez pour expulser le plus d'eau possible ;  
Déposez les concombres dans un plat, ajoutez-y les yaourts, mélangez et salez, poivrez et décorez d'un peu de paprika.

### Carrot cake

Le carrot cake est un dessert typiquement britannique et tout à fait mangeable.

### Ingrédients

70 g de sucre roux  
80 g de carottes râpées finement  
70 g de raisins  
25 g de dattes en morceaux  
½ cuiller à dessert de noix de muscade en poudre  
80 g de beurre  
75 ml d'eau  
1 œuf  
70 g de farine complète + 70 g de farine à pâtisserie  
2 sachets de levure chimique  
6 cuiller à soupe de miel liquide et clair

### Préparation

Dans une casserole, mélanger le sucre, le miel, les carottes, les raisins, les dates, la noix de muscade, le beurre et l'eau ;

Amener à ébullition et maintenir pendant 5 minutes puis verser dans un saladier et laisser refroidir ;

Dans un autre saladier, mélanger les farines et la levure chimique ;

Ajouter au mélange refroidi l'œuf, et via un tamis, le mélange des farines ;

Bien mélanger le tout ;

Beurrer un moule à manqué et y verser le mélange ;

Faire cuire au four (180 °C) pendant à peu près une heure, ou jusqu'à ce que le gâteau soit ferme au toucher ;

Faire refroidir sur une volette à pâtisserie.

Servir avec une crème fouettée ou une chantilly.

### Thé et café

Amener une théière et un pot de lait. Servir le café dans une verseuse, si possible. Sucre.

# Les points action

Imprimez cette page deux fois pour avoir le nombre total de points action.

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
| <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action |
| <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action |
| <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action |
| <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action |
| <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action |
| <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action |
| <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action |
| <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action |
| <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action |
| <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action |
| <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action |
| <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action |
| <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action |
| <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action | <i>Jack the Ripper</i><br>1 Point Action |