# Oakburn

[Oakburn](#h.33dn7ku8s53d)

[Timeline](#h.uxu1y5jibon)

[The Event](#h.u0pkpjj2xa26)

[Personnages](#h.2odc3ugicl3p)

[Virginia](#h.vm8ad2uzhx92)

[George](#h.cfo94no6zcnu)

[Martin](#h.rn45rx5pcwaf)

[Charlie](#h.7trtqmlwm38)

[William ✝](#h.dzyw9lkklrvz)

[Enoch](#h.6zkx9tjcqlbf)

[Rupert](#h.ondg55xh0oqm)

[Oxford](#h.9eyxtymfcy1f)

[Meredith](#h.k15mojmhoj3)

[Paulie](#h.grhmv4is83h6)

[Aglaé](#h.u5s6ibczdda2)

[Nathan ✝](#h.bxpu3dgghbkp)

[Avrell ✝](#h.qb1h5h7h2byo)

[Luigi](#h.my6fc8x7l69e)

[Antonio](#h.uzjuuifllcqe)

[Leah](#h.x9rumcwcewfn)

[Daniel](#h.sp8jl5rn022w)

[Petunia](#h.ly93a53egkjx)

[Les triplées](#h.5mpu4tekh3ro)

[Shoan](#h.w06da4w5o1bl)

[Al’](#h.6djdi4bienk)

[Récap du scenar :](#h.useczr8qy4a3)

[Autres agendas en cours :](#h.cebjgo8ljy7d)

[Secrets fragmentés :](#h.7s6qpewlcbup)

[Histoire des Oakburn :](#h.9lgv24euawpv)

[The Event :](#h.7s2g7y7bb2p5)

[Nathan :](#h.s85fdh69fdv5)

[Aglaé :](#h.mk2nx5iwlwem)

[Le Manoir Oakburn](#h.xvbxyplznm73)

[Rez de chaussée](#h.aepn2e9tcgeu)

[Cuisine](#h.i2gzq95k1jm4)

[Salle à manger, salon et petit salon](#h.mah3tg6z4ydk)

[Garde manger](#h.a5v9mdg03rmw)

[Quartiers du majordome](#h.juzlvgntsepr)

[Quartiers du cuisinier (occupés par Lester)](#h.sd45v6e5xjy)

[1er étage](#h.sn0l5thdya4j)

[Chambre de Nathan](#h.cp17tx96hdsc)

[Chambre de Virginia (Partagée avec Antonio Scarella)](#h.ad86jdlv919g)

[Chambre de Rupert (partagée avec Leah)](#h.vp0gq1pwf121)

[Chambre de Petunia](#h.cl16a4o697zi)

[Chambre de William (occupée par Charlie et Shoan)](#h.wekaa68fstu0)

[Chambre de George](#h.4evjz4wdb4z0)

[Chambre des triplées (partagée avec Rosaline)](#h.8hagehyc2v0i)

[2ème étage](#h.auczaudo78mo)

[Chambre d'Avrell (occupée par Peter et Jack)](#h.nh8n13kos1aj)

[Chambre D'Enoch (partagée avec Meredith)](#h.9j92d3disllp)

[Chambre de Martin](#h.8kbk9qc7ts67)

[Chambre de Susan (occupée par Matt et Clara)](#h.xicglb1pgyau)

[Chambre condamnée](#h.9gp22d7i1yr8)

[Bibliothèque](#h.7vl565s85tmh)

[Galerie](#h.moxdju8rmm0h)

[Extérieur](#h.vsz2pfenx6c4)

[Cabane du jardinier (occupés par Luigi, Al' et Paulie Scarella)](#h.8ibvq0h8sbg7)

[Puits](#h.uj7txmnhtclx)

[Secrets](#h.j2448s51im5r)

[Le laboratoire](#h.j2z8fpjk7w5i)

[Les sous-sols](#h.jxkh8xn9kfn)

### 

## Timeline

1850 Ivanah rejoint la famille Oakburn avec Filidius

1866 Viol de Susan par Alaster (ou vice versa), naissance d'Aglaé

1888 Naissance de Meredith et début de la lutte d'influence entre George et Aglaé pour son contrôle

1890 Envoi d'Aglaé à l'asile par George pour se débarrasser de cette concurrence gênante.

1904 Arrivée d'Enoch à l'asile

1908 Sortie d'Aglaé de l'asile par George.

1908 Avrell, bras droit de Richard, est tué par Filidius (via Aglaé et George) (a refusé "The Event", en est mort)

1908 "The Event"

1908 Décès d'Isabella, tuée par Aglaé qui la jette dans le puits

1909 Daniel devient le nouveau disciple de George, en remplacement de Meredith

1910 Peter et Clara quittent Nathan quelques temps après la naissance des triplées

1910 Départ de Rupert en Angleterre pour dettes

1912 Leah rejoint Rupert

1916 Charlie part à l'asile

1918 Seconde folie d'Aglaé (passage chez les triplées)

1920 Suicide de Nathan

1920 Charlie tue William

## The Event

Tout commence réellement avec Aglaë, qui tourne en rond dans sa chambre d’asile jusqu’à ce que George se décide à lui rendre visite, et lui fasse une proposition qu’elle ne pourra pas refuser : une liberté conditionnelle, pour qu’elle puisse l’aider à se débarrasser de son père, Richard. Un deal à base de : si tu respecte pas ta part du marché ou qu’il m'arrive quoi que ce soit, tu y retourneras direct.

Le plan se met en place. Aglaé se débarassera d'Avrell grâce à Filidius, afin de créer un prétexte pour un grand rassemblement familial. Petunia, qui rejoint rapidement la conspiration, motive Nathan (*the right thing*), Virginia (rester avec Antonio), Aglae (honorer son marché avec George), Rupert (thunes), George (qui a toujours voulu la bibliothèque et le labo de Richard), William (*seems fun*, déteste son père). Martin et Oxford sont dans la maison, témoins silencieux.

Tous, autour du corps de Richard endormi, se regardent avant de passer à l'action. Les choses tournent mal : Richard se transforme, réussit à s'enfuir par le monte charge et dans sa frénésie tue la cuisinière. Traqué dans le manoir, il est finalement blessé par la lance de Martin maniée par William, et se terre dans les sous-sols. George et Aglaé créent alors les sceaux pour le retenir et scellent toutes les issues.

Petunia demande à Oxford de s'occuper du corps de la cuisinière (qui sera enterré dans le jardin).

Rupert récupère son argent et sombre plus encore dans le jeu…

Nathan se pose des questions : était-ce vraiment la bonne chose ? Il se prostre, ne dit plus rien, et encore moins à Isabella. Celle-ci s'inquiète, fouine, demande aux enfants ce qu'ils ont vus… lorsqu'elle se fait trop inquisitive, Aglaé saisit sa chance et l'assassine, pour récupérer quelques moins plus tard dans sa couche le pauvre Nathan.

George, qui assiste à la transformation de Nathant et au chantage d'Aglaé se tait, coincé par son propre chantage.

## Personnages

### Virginia

Victoria est une femme sans avenir et sans passé.

Son plus haut fait d'armes remonte à son entrée dans le monde adulte.

Cloîtrée dans le manoir familial la plupart du temps, afin de ne pas exhiber sa simplesse d'esprit (du moins, aux yeux de ses parents), elle ne sort que pour les évènements de la ville avoisinante. C'est lors d'un des bals de charité qu'elle rencontre Antonio : la chaleur de l'intérieur l'avait poussée à sortir, et Antonio poussés à coups de coude moqueurs par ses amis n'avait pu résister au plaisir d'aborder cette charmante et "out of his league" inconnue. Une certaine forme tordue d'amour naquit de cette rencontre -- lui amoureux de la noblesse plus que de l'esprit, elle aimant son côté gros bras, et l'union fut consommée bien avant le mariage.

Lorsqu'elle indiqua à ses parents qu'elle était enceinte d'un thug de bas étage, il n'y eut d'abord aucune réaction -- ce n'est que quelques heures plus tard, lors du dîner familial et devant William, Paul, Isabelle, Nathan et George que Richard l'humilia publiquement dans ce qui reste l'un des repas les plus houleux de la famille. Le soir même, Virginia prenait la fuite pour ne plus revenir avant 10 ans (1908) et la disparition de son père tyrannique dans lequel elle a elle même été impliquée par Petunia.

Les enfants ne la connaissent presque pas. Richard a fait une campagne de dénigrement sur elle pendant leurs jeunes années, la présentant comme le mouton noir de la famille.

Peter et Clara étaient présents lors du retour de Virginia dans le manoir, et ont assisté à son entretien avec Pétunia -- un échec, puisque Pétunia partageait le ressentiment de son mari.

Aujourd'hui, c'est donc la seconde fois en 22 ans que Virginia met les pieds dans son manoir natal.

### George

George est la sale pute, avec Aglaé, du scénario.

C'est lui qui est à l'origine de la plupart des sales coups.

Égoïste, manipulateur, égocentrique et mégalomane, il est pourtant raffiné et érudit (qui a dit que c'aurait été contradictoire ?).

Richard l'a formé, et l'a bien formé -- au point que l'élève, jaloux du maître, finisse par s'en débarrasser. Mais faisons les choses dans l'ordre.

Son premier exploit est d'avoir réussi à réunir tout un groupe élitiste, qu'il nomme le Triangle de Babylone. Leader charismatique plus que gourou, ce groupe s'entraide et se cult-ive, même si seules les élites connaissent la véritable sorcellerie.

Aglaé, au courant de beaucoup de choses, voit en lui un parti à sa hauteur. Le jeu de la séduction est court, car les deux sont mutuellement attirés par le génie maléfique qui exsude de chacune de leurs pores. Quelques mois plus tard naît Meredith -- une fille, un succès pour Aglaé et un échec pour George qui se console tout de même au vu des capacités exceptionnelles dont l'enfant témoigne très tôt, résultat du croisement génétique des deux lignées douées (après tout, c'est le but d'Aglaé). L'idylle se transforme rapidement en lutte intestine pour le contrôle de la petite -- une lutte relativement équilibrée, jusqu'à ce que George excédé passe à la vitesse supérieure et utilise son influence dans le Cercle pour faire interner Aglaé. Ce mouvement est très mal pris par le Cercle, qui y voit la trahison d'un des leurs (Aglaé avait facilement atteint les plus hautes sphères). Des tensions apparaissent, qui perdurent encore à ce jour, de nombreuses personnes maugréant que leur leader s'intéresse plus à lui qu'au Cercle en lui-même.

Débarrassé d'Aglaé, George peut toutefois former Meredith. Il est ravi de sa formation, et vit comme un immense échec personnel la décision de sa fille de rejoindre les ordres. Ravagé, méprisé par une partie de son cercle, il traîne dans les arts les plus sombres, maugrée et promet aux sept dimensions de se venger de son triste destin.

Lorsqu'il se reprend en main, il a trouvé la cible de sa colère : son père (Freud, si tu nous lis). Canalisant toute sa haine dans cette entreprise, il reprend contact avec Aglaé en lui proposant un deal : Meredith contre la mort de Richard.

Ainsi périt Avrell, menant à la spirale de l'Event et se concluant par la mort d'Isabella.

Aglaé revoit Meredith, comprend que la cause est perdue. Nathan devient sa nouvelle priorité, ainsi que sa protection contre George.

George convainc Oxford de faire disparaître le cadavre de la femme du jardinier.

George a eu un autre fils pendant sa phase de folie, Daniel de mère inconnue. Il lui faut quelques années pour comprendre qu'il n'est pas à la hauteur, et il fait donc en sorte que Peter et Clara soit présent afin de pouvoir tester leur viabilité.

### Martin

Martin Belleville aime à se définir comme un businessman aventurier -- ses ennemis, finalement peu nombreux, préférant la dénomination d'aventureux businessman.

Il a toujours vécu selon une philosophie de quitte ou double, réinvestissant l'intégralité de ses gains dans ses nouvelles aventures.

En cinquante ans, le destin l'a fait trébucher deux fois -- des périodes qui l'ont fortement touché, et pendant lesquels sa sœur lui offrait l'hospitalité au manoir Oakburn, tentant de cacher aux autres les profondes dépressions que les échecs provoquaient chez Martin.

Ce sont les coups de pieds au cul de Petunia qui poussent Martin à se remettre en selle à chaque fois, ainsi que son aide financière pour bootstrapper l'ensemble.

Son dernier échec remonte à 1908, et fait donc de lui un témoin silencieux des évènements survenus à cette période. À cette époque, il s'enfermait encore dans sa chambre, traversant une sévère déprime. Les enfants se souviennent de lui comme d'une personne taciturne, très rapidement énervée. La pire corvée de l'époque était de devoir lui amener son plateau repas à domicile -- mais on ne refuse pas lorsque Petunia demande, et il fallait supporter stoïquement les remarques acerbes que l'observateur Martin ne manquait pas de faire à chaque fois

Lors de la cavalcade de Richard, Martin est sorti, prêt à donner des taloches lorsqu'il trouverait le mioche qui courait ainsi. C'est lui qui trouva le corps de la cuisinière -- et ses demandes insistantes d'explication auprès de Petunia ne se sont pas prouvées concluantes. Les corps ont ensuite disparu, et Martin soupçonne à raison Oxford.

Depuis quelques années, Martin prospère dans un business louche lié aux militaires. Avec Nathan, il a monté tout un réseau de contacts et d'informateurs (dont les clés sont Jack et le général Johnson, *aka* J). Ce réseau lui permet de connaître les emplacements des différents stocks d'armes. Il ne reste plus ensuite au général Johnson qu'à produire les documents officiels permettant de détourner les armes pour ensuite les revendre au plus offrant. En soi, la mort de Nathan ne pose pas réellement de problème pour continuer le business : toutes les informations sont contenues dans un dossier vert que Martin compte bien récupérer (ainsi que Matt le journaliste).

En dehors de cela, il a une habitude : à chaque fois qu'il revend une entreprise avec profit, avant de réinvestir il prend des vacances à l'autre bout du monde pendant une durée dépendant du gain réalisé (mais jamais inférieure à la semaine). Ses goûts éclectiques l'ont fait marcher sur chacun des continents et ramener de nombreux souvenirs qui remplissent sa chambre, dont la lance africaine à la pointe de fer noir ramenée du Congo avec laquelle William a blessé Richard.

Depuis quelques années, celle-ci a commencé à rouiller, et tous ses traitements se sont révélés vains.

Il a eu des relations homosexuelles avec Jack.

### Charlie

Taciturne et lunatique.

Ses résultats scolaires médiocres conjugués à l'absence d'amis ont longtemps fait craindre à ses parents une certaine forme d'autisme.

Lorsque cet autisme s'est transformé en agressions répétitives à l'arme blanche, il fut décidé par l'autorité publique d'interner Charlie (le dossier mentionne aussi quelques faits de "cannibalisme" [morsures]).

Une lettre de George ouvre beaucoup de portes, y compris celle de l'asile.

Quatre ans plus tard, passés enfermé en permanence dans une salle aux murs blancs capitonnés, Charlie est enfin considéré comme en voie de guérison. On le laisse avec les autres internés, où il reste tranquille, entendant tout de même des rumeurs sur un rat géant qui se baladerait dans l'asile.

Sous le lit de sa chambre au manoir, on trouve encore de nombreux squelettes de petits animaux, ainsi que la tête artisanalament empaillée de Cambouy, le chat disparu voilà cinq ans.

Dans le placard, un réchaud artisanal mal lavé d'une graisse non identifiable.

Il y a quelques jours, alors que William cuvait d'une cuite un peu trop sévère, Charlie a décidé de passer la vitesse supérieure. Il a saucissonné son père comme il avait vu sa mère faire avec le rôti, et l'a découpé jour après jour -- de la nourriture pendant deux semaines. Les hurlements se sont arrêtés le troisième jour, mais Charlie continue de les entendre dans sa tête.

La dépouille est encore sur le lit du domicile des Oakburn / Andersen.

Lorsque Shaun est arrivé pour récupérer son frère, Charlie a juste dit qu'il était complètement cuit -- tout en se grattant les dents, tic nerveux qu'il aura à chaque fois qu'on parle de son père.

Possédé, les hurlements de son père reviendront, et il rejouera le dialogue qu'il a eu avec lui. "Tu sais papa, l'alcool ne résout pas tout. Tu as faim ?"

### William ✝

Le seul membre de la famille à exhiber sans complexe sa monstruosité. Impatient, tyrannique, égoïste et surtout extrêmement violent.

L'enseignement de Richard a rongé à petit feu le peu de contrôle qu'il pensait avoir sur le monde, et a laissé une coquille vide rongée par la haine, la peur et le plaisir de faire souffrir physiquement.

La cervelle bouffée par l'alcool n'est qu'un symptôme, une façon de supporter son esprit fou et les attaches de la vie.

Il rejoint la conspiration rapidement, ravi de pouvoir exercer sa haine sur celui qu'il se représente inconsciemment comme l'unique personne à l'origine de ses malheurs (ce en quoi il n'a pas forcément tort).

Cet évènement lui vaudra une de ses plus mémorables rages, puisque c'est lui qui n'hésite pas à s'emparer de la lance de Martin pour planter Richard et le forcer à se retirer dans les souterrains. Une action héroïque (et stupide) !

La disparition de Paula, la seule personne qui pouvait l'empêcher de boire au delà du raisonnable, l'a fait sombrer dans les profondeurs de l'alcoolisme d'où il survit en empruntant de l'argent à ses frères et à sa mère. Son bauge minable répugne à toute sa famille, et personne pour rien au monde ne voudrait aller lui rendre visite chez lui.

Oxford, qui y est allé une fois pour apporter une coquette somme de la part de Petunia, a décrit la puanteur comme celle d'une fosse septique dans lequel une colonie de putois se serait noyée.

Ses enfants le détestent (Charlie le tuera d'ailleurs) pour l'absence totale d'humanité et de chaleur paternelle qui émane de lui.

### Enoch

Vieux et gâteux. A probablement eu une vie passionnante, mais serait bien incapable de s'en souvenir.

Son état mental ne fait qu'empirer depuis que Meredith se sert de lui comme bac-à-foutre.

C'est le père (inconscient et involontaire) de Leah.

Si nécessaire, Meredith peut lui faire jeter ses dernières forces dans la bataille -- ce qui lui coûterait la vie.

### Rupert

Noble gentleman, exilé en la perfide Albion.

C'est lui qui était attendu par tout le monde et a fait retarder l'enterrement.

Un médecin compétent sans être exceptionnel, qui tente avec acharnement d'inculquer à Leah les bases du métier de chirurgien.

Il tente de contrôler ses pulsions -- le jeu et l'alcool -- en s'investissant à 100% dans son métier. Curieusement, ça marche.

Lorsque Jack vient au monde, sa femme le quittte pour un autre homme.

Ses dettes de jeux s'accumulent, et les Scarella le mettent en garde : s'il continue sur cette voie, il va mal finir…

Lorsque Petuniah lui parle de l'Event, il accepte -- plus par la nécessité de l'argent que par une réelle conviction à la cause.

Mais le gain ne suffit pas, et bientôt ses dettes dépassent ce que les ritals sont prêts à supporter.

Une passerelle au dessus d'une voix ferrée, la locomotive au loin en approche. Antonio et Al' qui tiennent le brave médecin par la cravate, hurlant la somme astronomique qu'il leur doit.

Le soir même, réunissant ses maigres économies, il achète un billet aller simple pour l'Angleterre. Il abandonne son fils Jack sans oser lui expliquer les raisons de son départ -- ils échangeront une maigre correspondance durant les 7 années d'exil.

Il réceptionne Leah pour Meredith et Petunia, n'osant même pas s'avouer à lui même qu'il aurait préféré avoir eu le courage de faire venir Jack.

Lorsqu'il a appris que le testament nécessitait sa présence, il y a vu la possibilité de payer enfin sa dette -- une notion stupide, mais qui restait en permanence dans son esprit depuis le moment où il avait tenté de se convaincre qu'il était vraiment un gentleman.

Il espère pouvoir gagner du temps auprès d'Antonio avant de se faire abattre -- au pire, il prendra une nouvelle fois la fuite, en essayant d'amener son fils.

Possédé, il pratiquera des opérations "à cœur ouvert", avec beaucoup de professionnalisme.

Sa *gambling addiction* est connue de tous, et de nombreuses personnes supposent à raison qu'il a pris la fuite pour des problèmes de dettes sans forcément pouvoir nommer Antonio.

Au village, on se souvient encore de Mme Walters, une femme enceinte décédée lors de son accouchement -- la sage femme en présence jure ses grands dieux que Rupert empestait l'alcool et que ses gestes tremblaient. La fréquentation de son cabinet en a d'ailleurs fortement pâti.

### Oxford

Majordome du manoir, servant fidèlement la famille depuis une vingtaine d'années.

Sans être un génie, l'homme est loin d'être stupide. Il n'a pris ce poste que pour éviter la police suite à des "erreurs de jeunesse" dont ils préféreraient ne pas avoir à se souvenir -- les corps des vieilles femmes sont d'ailleurs enterrées pas très loin.

Il n'apprécie que très peu la famille Oakburn, préférant la solitude de sa chambre dans laquelle il aime se parler à lui-même.

En 1908, il se retrouve impliqué dans la conspiration lorsque George lui demande de faire disparaître le cadavre de la sœur du jardinier. Les menaces à peine voilées de George ainsi que la violence des coups subis par les corps ont suffi à le convaincre qu'il ne fallait jamais en reparler, et surtout pas à qui que ce soit d'autre que George.

Il ne sait pas ce qu'est devenu le corps du jardinier, même si dans les heures les plus sombres de la nuit il pressent le terrible secret.

C'est l'une des rares personnes que supporte Petunia. Il est conscient de ce privilège, sans être capable d'en expliquer sa provenance.

Oxford est allé une fois chez William (1916) pour apporter une coquette somme de la part de Petunia, a décrit la puanteur comme celle d'une fosse septique dans lequel une colonie de putois se serait noyée.

### Meredith

Meredith est la religieuse de la famille. Elle a rejoint les ordres dans sa jeunesse, croyant y voir l'unique alternative à sa famille dangereuse.

Elle a une vive intelligence, qu'elle emploie en grande partie pour se mentir à elle même.

D'extérieur, elle semble simple et très croyante, une protection qu'elle a conçue dans sa jeunesse et qu'elle serait bien incapable d'ôter maintenant.

Dès son plus jeune âge, elle s'est retrouvée au centre du conflit entre Aglaé et Richard pour son contrôle. Cette lutte permanente, dans laquelle elle n'a jamais vraiment pu prendre parti (papa ? maman ? le choix est dur à 2 ans) l'a rongé mentalement. Lorsque George se débarrassa d'Aglaé, il occupa d'un coup toute la scène sociale de Meredith. Elle ne voyait presque personne d'autre que lui, qui la formait patiemment à des arts occultes qui ne plaisaient qu'à moitié à Meredith. Cependant, ses aptitudes exceptionnelles et son talent plaisaient à George, qui la formait en permanence, allant même trop loin trop rapidement.

Meredith finit par craquer, une partie de son cerveau se révoltant contre l'enseignement pérpétuel et le cloisonnement sans fin.

À la recherche d'une figure paternelle, Dieu semblait la meilleure solution, ainsi qu'un moyen de fuite efficace.

Ses enseignements parentaux l'ont profondément dérangée. Au couvent, la mère supérieure lui a signifié qu'une partie n'était probablement que des rêves que Meredith aurait assimilé à la réalité, et que l'autre moitié demanderait une forte pénitence pour ne plus jamais être ensuite évoquée. Docile, Meredith a relégué les souvenirs dans un coin inexploré de son cerveau, auquel elle s'interdit l'accès -- quitte à changer de conversation de façon brusque lorsque son subconscient ressent un danger.

Ce côté enfoui, son surmoi, a toutefois trouvé une façon radicale de s'exprimer, sous la forme d'une schyzophrénie latente.

Meredith est convaincu qu'il s'agit de transes mystiques. Dark-Meredith, quant à elle, profite de l'occasion pour assouvir tous ses besoins physiques et mentaux. Sa victime est l'unique homme auquel elle a accès et dont elle s'occupe avec patience, Enoch. Dark-Meredith n'a pas le temps de la séduction, et chacun de ses rapports s'apparente à un viol. Enoch tentant de résister, elle utilisa quelques uns de ses souvenirs de leçons prodiguées par son père pour l'affaiblir mentalement et en faire son jouet.

Lorsue Meredith s'est retrouvée enceinte, elle crut d'abord qu'il s'agissait d'une grossesse d'origine divine. Gênée, la mère supérieure ne dit rien et se contenta d'organiser discrètement le transfert de l'enfant vers la famille proche -- l'événement n'était pas si incroyable à l'époque, et personne dans la famille ne s'attarda trop sur le sujet puisque Meredith maintenait à qui voulait l'entendre que Léah était un enfant divin (mais alors, pourquoi un nom juif ?)

Dark-Meredith apparaît lorsque la garde de Meredith se relâche -- la plupart du temps, pendant la prière. Elle ne parle que très peu, par phrases courtes, et même si elle est capable de réfléchir de façon basique, elle ressemble plus à un animal cherchant à assouvir ses pulsions d'une façon ou d'une autre qu'à un réel manipulateur.

Dark-Meredith apparaîtra probablement pendant le scénar, par exemple pour "violer" un des PJs masculins.

Possédée, Meredith prendra elle aussi conscience que la famille Oakburn ne mérite aucune chance de repentance. Elle commencera à pleurer à chaudes larmes et à implorer le pardon.

Possédée une seconde fois, elle citera la Bible, et tentera probablement de purifier le manoir par le feu.

Lev 20

6 Si quelqu’un s’adresse aux morts et aux esprits, pour se prostituer après eux, je tournerai ma face contre cet homme, je le retrancherai du milieu de son peuple.

13 Si un homme couche avec un homme comme on couche avec une femme, ils ont fait tous deux une chose abominable ; ils seront punis de mort : leur sang retombera sur eux.

21 Si un homme prend la femme de son frère, c’est une impureté ; il a découvert la nudité de son frère : ils seront sans enfant.

14 Si un homme prend pour femmes la fille et la mère, c’est un crime : on les brûlera au feu, lui et elles, afin que ce crime n’existe pas au milieu de vous.

### Paulie

Petite boule d'énergie, court partout.

On peut un peu le faire parler de son papa et du fait qu'il n'aime pas trop tonton Al' qui lui fait peur.

### Aglaé

Le mystère du scénar.

Yvanah, réincarnée dans Susan, née dans Aglaé, mariée avec George puis avec Nathan, pour finalement se réfugier dans les triplées.

La dépouille corporelle à l'asile n'est qu'une coquille vide abandonnée par toute forme d'esprit.

C'est elle qui tue Isabella quelques jours après The Event, afin de pouvoir se marier avec Nathan, en la précipitant dans le puits.

George a laissé faire le nouveau mariage, craignant les révélations qu'Aglaé pourrait faire à son frère s'il l'embêtait.

Nathan ignore tout cela, puisqu'il n'avait jamais rencontré la mère de Meredith. Pour lui, George lui avait présenté lors de The Event comme une personne capable de les aider dans leur crime.

### Nathan ✝

Ce dont tout le monde se souvient, c’est qu’il était quelqu’un de respectable. Un homme aux manières délicates, au regard franc et parfois rieur, aux paroles honnêtes et mesurées. Il avait le sens des affaires, il avait de l’éthique et il était loyal envers ses amis et partenaires. Sans être un saint, il n’était pas plus vil que le quidam moyen. Son plus gros défaut était d’être né dans le clan Oakburn... et même cela n’aurait pas été un si gros problème si ses principes ne s’étaient pas étendu à ses rapports familiaux. Petunia, George et les autres ont très bien saisi la chose et s’en sont servi sans le moindre scrupule à chaque fois qu’ils avaient besoin de lui, et à chaque fois qu’il voulait prendre ses distance vis à vis des Oakburn. Il a financé la vie de déchet de William, en lui arrachant la promesse de ne plus maltraiter ses gosses. Dans une moindre mesure, il a participé au confort de Petunia, Rupert, Meredith, Shoan et d’autres encore, et il s’est retrouvé embarqué dans moult petits services qu’il avait de plus en plus de mal à considérer comme “normaux”. Ils l’ont eut à l’usure.

L’équilibre mental (même relatif) que Nathan est parvenu à obtenir malgré une enfance mouvementé auprès de Richard, il le doit à son ami et mentor : Martin. Il lui a ouvert de nouveaux horizons, et lui a permis d’exercer son intelligence en l’embarquant avec lui dans ses folles aventures commerciales. Pour Nathan, Martin a été davantage un père que Richard ; et ça valait mieux pour lui.

Ses rapports avec le Mythe sont à peu près les même que ceux de Martin : le monde est vaste, il y a beaucoup de chose que la science ne pourra jamais expliquer. Mais l’homme avisé sait garder ses distances avec ce qui est tapi dans l’ombre. Richard lui a “montré”, mais il a choisi de mettre tout ça de côté, le plus loin possible. Il n’a jamais été spécialement curieux de toute façon.

ll savait qu’il y avait dans sa famille des secrets terribles dont personne n’osait parler, surtout pas sous le regard inquiétant de Richard. N’étant pas totalement idiot, il a fini par avoir une idée de la menace que représentait son père... Cependant, il a fallu l’offre de George pour qu’il se décide à régler le problème. Il n’a pas été très dur pour Aglaë de le convaincre que la violence était la seule solution.

Le corps de son père encore chaud, il perd sa chère Isabella, l’amour de sa vie, ce qui manque de le faire sombrer dans la dépression ou pire encore... et permet à la belle Aglaé de s’engouffrer dans la brèche. Drôle de période pour Peter et Clara.

Deux ans chaotiques plus tard, on fête l’arrivée des triplées dans le foyer déchiré : les enfants premiers contre la nouvelle marâtre et sa horde. Les premiers n’avaient pas l’ombre d’une chance.

Pour Nathan, la suite est presque un répit : contrairement à Isabella, Aglaë ne demande jamais rien à son époux, ce qui lui permet de fuir ses soucis avec Martin. Davantage encore quand la guerre éclate et qu’il part outre Atlantique faire du business, laissant ses filles aux mains d’une Yvanah tout à fait satisfaite de la situation.

Le retour à la réalité a lieu après l’armistice, quand il finit enfin par remarquer des choses étranges à propos de sa femme. Que ses filles laissent échapper quelques remarques qui l’intriguent beaucoup. Il pense confusément qu’elle le trompe, d’abord au sens le plus banal du terme, sans pouvoir vraiment mettre le doigt dessus. Alors qu’il devient de plus en plus suspicieux, Aglaë décide que son jouet a fait son temps, et envoie naturellement Filidus pour régler le problème. Nathan ne doit sa survie qu’à l’arrivée de Fred, qui voulait lui réclamer de l’argent. Secoué par la vue de la chose, il décide néanmoins de faire la lumière sur cette affaire. Il engage des détectives, retourne au manoir de son enfance pour y déterer de vieux papiers et tire les vers du nez à plusieurs membre de la famille. Lorsque peu à peu il réalise que sa famille est encore bien plus sombre qu’il ne l’avait cru d'abord, il se décide enfin à dévorer la bibliothèque de Richard ce qui le plonge immédiatement dans les entrailles du Mythe.

### Avrell ✝

Le frère cadet de Richard, et ce qui se rapprocha le plus de son bras droit. Il s’est essayé à toutes sortes d’occupations et de petits jobs boiteux, tour à tour peintre, représentant de commerce, chauffeur de taxi... et finalement assistant de Richard dans ses “expériences” toujours plus dangereuses, et son agent dans toutes les petites taches qui ne méritaient pas l’attention personnelle du sorcier.

Sa chambre peut toujours être trouvée dans la maison. Humide, pleine de livres et de revues écornées. Les quelques papelards qu’on peut y trouver révèlent qu’il tenait les comptes de Richard et de la maison. On peut y découvrir la passion de Richard pour les cigarillos, et pour ce qui semble être la science de garage : cornue, fil électrique, toutes sortes de produits chimiques... Les paiements d’Oxford, également, étonnement élevés. Toujours dans cette chambre, on peut apercevoir de très vieilles traces de griffes dans le matelas et sur le mur. Taches sombres. Mort d’un infarctus, dites-vous? (Filidius)

Les rapports d’Avrell avec les enfants de Richard n’ont jamais été très étoffés. “Oncle Avrell”, l’homme gras et disgracieux qui lisait le journal en silence pendant qu’ils prenaient leur ptit dej. Ils l’ont parfois vu porter des gros sacs de pommes de terres qui semblaient bien trop lourds pour êtres remplis de pommes de terre. Lorsqu’il croisait un mioche, il détournait un regard coupable.

Il se fait abattre par Aglaé pour créer l'opportunité de The Event.

### Luigi

Selon bien des points de vue, Luigi est la façade souriante de l’organisation d’Antonio. Mais il est bien plus que cela : conseiller écouté, homme de main efficace et peu regardant, meneur d’hommes doté d’un vague sens de l’organisation... en un mot : son bras droit. Il a le crâne bourré de loyauté familiale et d’honneur sicilien. Il y croit dur comme fer, mais fait semblant de le prendre à la légère, avec un humour second degré très rare chez les individus de son espèce.

Il ne considère pas vraiment sa famille maternelle comme sa vraie Famille, et ses rapports avec eux sont quasi-inexistants. Il traite sa génitrice avec un respect qu’il est loin de ressentir, même s’il ne se l’avouerait pour rien au monde.

À plusieurs reprises, il a rendu des petits services à tonton George. Antonio a essayé de lui cacher cet aspect du business, mais Luigi n’est pas idiot.

Il est le préféré de papa, et il en est parfaitement conscient. C’est en partie de là que vient son aplomb et son ascendant tyrannique sur son frère Al.

Il voit cette réunion de famille comme une corvée, mais il ne le montrera pas. Après tout, il trouve que c’est une occasion pour son chiard Paulie de se sociabiliser un peu.

Un holster d’aisselle, avec un .38 à l'intérieur. Un cran d’arrêt dans la poche droite. Possédé, il commencera à se curer les ongles avec en lançant des regards inquiétants à la ronde.

Plus j’y pense, plus je me dit qu’il ne devrait pas avoir participé aux évènements d’il y a 12 ans.

### Antonio

Le patron d’un syndicat de coupeurs de viande, quelque part à Chicago. Il vient d’une famille nombreuse, dont les ramifications siciliennes s’étendent à New York et ce qu’il appelle le Pays. De nombreuses affaires avec ses cousins, qui sont principalement implantés dans le milieu du jeu et de la prostitution. Il est immigré de seconde génération.

*Oddly enough*, son mariage avec Victoria est un mariage d’amour. Il était jeune, et il n’avait d’yeux que pour celle qu’il voyait comme une belle aristocrate, distinguée et façonnée par l’ “old money” de sa famille. Bien incrustée dans le sol d’Amérique. Il a mis presque 15 ans à déchanter, ce qui est plutôt honorable de sa part. A présent, même s’il entretient une maîtresse, il continue de la traiter avec une douceur affectée... qui peut s’effacer très vite quand de l’argent est en jeu, ce qui sera le cas à la villa Oakburn.

Antonio est parfaitement conscient de la désapprobation de ses beaux parents, et cela le froisse beaucoup. Il devient méchant lorsque l’on blesse son amour propre. Avant la mort de Richard, ils avaient eu tous les deux une dispute assez violente qu’un enfant a peut-être entendu.

Un article de journal sur les hauts faits de sa bande : un autre caïd qui s’est fait abattre en pleine rue à l’issue d’une banale vendetta. Une histoire de mauvaises factures.

Il y a 23 ans, il épousait Virginia à l’age de 21 ans. Elle en avait 17. Richard a demandé à George de payer un privé pour le foutre en taule. Le dossier est toujours dans la demeure, mais ne contient aucune preuve valable des activités criminelles du jeune homme et les commentaires du privé sont même très élogieux. En effet, George a falsifié le dossier pour garder une emprise sur sa soeur, et pour qu’Antonio lui doive sa première faveur. Loin d’être la dernière. Dans le dossier, on trouve l’avis élogieux de George, adressé à Richard, qui ne laisse pas de doute sur la provenance du salaire du privé. On y trouve une dernière bricole intéressante : le privé a mis le doigt sur une grand-mère restée au Pays, qui serait considérée par le village comme une sorte de sorcière. Aucune incidence sur Antonio, mais ça a plutôt plu à Richard... et ça peut faire fantasmer les PJs.

Dans sa poche, un billet ambigu de George qui lui demande de lui remettre le colis avant d’entrer dans l’église. Il s’agit d’un calibre .38. George est quelqu’un de prudent lorsqu’il s’agit de sa famille.

### Leah

Gamine effacée, qui joue dans son coin sans faire de bruit. On lui a fait comprendre très tôt (un scalpel à la main) que les adultes font des choses importantes et qu’il ne faut pas les déranger.

À la main : une poupée de chiffon au ventre cousu. Elle expliquera à qui veut l’entendre qu’elle a tous les organes qui faut. Une noisette pour le coeur, des haricots pour les reins... Le tout à sa juste place. Les points de sutures sont impeccables, du travail de pro dont elle se vantera volontiers si on est gentil avec elle.

Elle voit et entend beaucoup de chose car les adultes on tendance à oublier sa présence et qu’elle sait se montrer attentive. Bon moyen de faire circuler des infos, si elle est d’humeur à raconter des secrets.

Elle aime bien Rupert, qu’elle considère pleinement comme son papa. Elle n’a jamais connu sa mère, et personne n’a jugé utile de l’informer que c’était cette pauvre barge de Meridith. Si quelqu’un le fait, elle ne dira rien mais sera très perturbée.

Elle ne voit pas grand chose d’anormal dans l’”éducation” que lui procure ce brave Rupert, parcequ’il est gentil avec elle et qu’elle manque de comparaisons. Et non, les cauchemar sanglant qu’elle fait de temps en temps ne la secouent pas plus que ça.

Elle regardera toute personne qui boit de l’alcool avec un drôle d’air : quand Rupert s’en jette un petit, il le fait toujours en douce, comme si c’était quelque chose de honteux.

Possédée, elle expérimentera sa science du scalpel sur tout être vulnérable qui passe à sa portée (homme endormi, Enoch).

### Daniel

Playboy, bad boy, faussement cultivé et franchement superficiel, une feignasse de fils à papa. Il est en deuxième année de droit, discipline pour laquelle il ne montre aucune aptitude, et il a de plus en plus de mal à désamorcer les colères de son père lorsque ses professeurs rapportent son manque croissant d’assiduité. De l’assiduité, il en manque aussi dans la seconde éducation que son père a choisi pour lui : celle des secrets du Mythe. Foutre Meridith bien en face de l’horreur ayant donné des résultats désastreux George s’occupe de Dany avec des énigmes scientifiques ou philosophiques qu’il doit résoudre par lui même, pour se trouver dans un état d’esprit capable d’assimiler la réalité derrière toutes les réalités. Dany s’en branle royalement, même s’il essaye sans trop de conviction de faire semblant d’y bucher, pour ne pas froisser son père dont il a une peur bleue. Mais il ne trompe personne et George commence à perdre patience.

En réalité, Daniel ne sait pas grand chose des activités de son père. Grand juge, homme d’influence et homme d’esprit qui fréquente toutes sortes de cercles mystique où il fait partie de la crème de la crème. Dany croit au mysticisme et au surnaturel, mais il croit surtout que son père et ses amis ne s’en approchent que sur le plan théorique, symbolique, et que le but premier de ces groupes est les réseaux qu’ils procurent. Francs macs and such. Ils se trompe. Lourdement.

Dany sait qu’il ne satisfait pas les attentes de son père, et il sait qu’un jour ou l’autre il devra en payer les conséquences, mais il fait tout ce qu’il peut pour l’oublier : fêtes, filles, alcool et même drogues. En société, il est parfaitement à l’aise, charmeur. Seul, il a les mains qui tremblent.

Lors de la murder, il essaiera de faire tomber ses interlocuteurs sous son charme, en particulier tous ceux qui portent une jupe. Il se croit magnétique, il a en partie raison.

Il sait toutes sortes de chose sur George, et ce dernier lui a lâché des bribes de ce qu’il sait sur plusieurs membres de la famille -- comme ça nous arrange. Et bien sûr, il était là il y a 12 ans...

### Petunia

Sa folle jeunesse importe peu. De toute façon qui s’en souvient, à part ce vieux Martin qui a d’autres chats à fouetter ?... Ce qui est certain c’est qu’au cours de sa trop longue existence, elle a attrapé quelque part cette morgue désapprobatrice qu’on ne retrouve habituellement que chez les vieilles filles puritaines obtuses et frustrées... Ce qui rend Petunia particulière, c’est qu’elle n’est rien de tout cela. À l'âge de 30 ans, quand elle avait des marmots plein les pattes, elle était déjà ce tyran implacable occupé à rabaisser, cajoler pour rabaisser encore, manipuler ses enfants, son mari, tous ceux qui avaient le malheur de se prendre dans sa toile d’araignée. Une égoïste de première, dotée d’un venin inégalé chez les Oakburn (ce qui n’est pas rien). Probablement ce qui a plu à ce pauvre Richard...

Les années ont passées, les misères de la vie ont fait leur office, privant la belle brune de ses regards hautains, de ses moues sensuelles et de son port souverain. Elle a maintenant l’apparence d’une vieille gâteuse un peu idiote, mais c’est une apparence tout aussi efficace pour semer la discorde et distiller sa perfidie.

De quoi est-elle au courant, chez les Oakburn ? De tout. Elle est toujours à l'affût, inquisitrice, et elle ne laisse rien passer. Il faut bien sa méchanceté naturelle pour encaisser autant d’horreur, et c’est la raison pour laquelle sa progéniture réclame son aide dans toutes sortes de situations rebutantes. Ils peuvent compter sur elle, son estomac et son sens des priorités : elle les aidera rien que pour avoir quelque chose à leur reprocher plus tard. Un regard lourd d'opprobre et de mépris comme elle seule sait les faire.

Méchante comme une teigne, et totalement hypocrite, elle prend un malin plaisir à aduler les morts pour mieux dénigrer les vivants, surtout quand elle se sait au moins en partie responsable de leur trépas... “Quelle honte! Heureusement que votre pauvre père n’est plus là pour voir jusqu’où vous êtes tombés.” “Isabella avait ses défauts, ne me faites pas dire ce que je n’ai pas dit, mais au moins elle savait discipliner sa marmaille : regardez-moi ces petites chipies !”... “Ce brave Nathan valait mieux que n’importe lequel d’entre vous !”

Elle tient un journal intime, où elle écrème régulièrement sa réserve de malveillance en la couchant sur le papier. Avant sa mort, Nathan a mis la main dessus, et en a arraché quelques pages judicieusement choisies, qu’il a réparti dans la maison.

Ses rapports avec Martin sont particuliers : elle l’engueule plus que n’importe qui d’autre, sur tout et n’importe quoi, mais il est solide, et a appris à y réagir avec bonne humeur. En affrontement frontal, il ne fait bien sûr pas le poids, mais il est assez habile pour désamorcer les situations tendues et rester hors de portée de ses piques...

Le plus grand complice de Pétunia est sans aucun doute Oxford. Rien de plus qu’un objet à ses yeux, mais le temps (et les manières policées du majordome) aidant, elle a fini par le considérer comme SON objet. Elle ne lui fait pas réellement de confidence, mais ne l’accable pas de sa hargne et se repose sur lui pour une multitude de détails en apparence sans importance.

Elle n’a qu’une compréhension diffuse du Mythe et de la sorcellerie, car curieusement sa grande curiosité met cet aspect de l’univers sur le même plan que ses rancoeurs mesquines.

J’aimerai pouvoir dire qu’au fond d’elle même elle souffre de la solitude, qu’elle divise ses enfants par peur qu’ils se retournent contre elle et que son comportement exécrable n’est jamais qu’un mécanisme d’autodéfense qui a finit par remplacer sa personnalité... Certains le pensent vaguement. Antonio et Nathan, notamment. Mais non, c’est VRAIMENT une connasse. Elle a choisi d’en être une et elle y prend beaucoup de plaisir.

Réduire Petunia à quelqu’un qui ne s’exprime que par piques serait une grossière erreur. Elle est plus subtile que ça. La gentillesse et même la flatterie font partie de son arsenal... Juste : ne pas oublier qu’elle joue la gâteuse, et que son rôle dans le scénar, au début du moins, tient plutôt du comique. Un chouilla aristocratique...

Elle passe son temps à mentionner des souvenirs embarrassants sur l’enfance de sa progéniture.

Il y a quelques jours, en visite chez Martin, elle récupère une lettre que Nathan destinait à son ami. "Ne viens pas à ma veillée funèbre ! Mon testament prendra soin de toi et de Fred. Le dossier que tu cherches est dissimulé à l'endroit habituel du manoir."

Possédée, elle ne change pas beaucoup. À peine plus vindicative, mais beaucoup plus extrême dans ses sentences “Décidément quel bon à rien ! Quelqu’un devrait faire au monde une faveur et lui mettre une bonne balle dans la nuque.” Mais dans tous les cas, il est presque certain qu’elle ne fera rien elle même. Plus du genre à déléguer.

### Les triplées

Trois fillettes aux robes bleues impeccables, (presque) toujours souriantes. Où que l’on soit dans la maison, il semble qu’il y en ai toujours une dans le coin, ce qui est étrange car on pourrait s’attendre à ce que des triplées de 10 dans une grande maison pleine d’étrangers ne se lâchent pas les une les autres.

Ce qui leur donne confiance, c’est leur Secret. Ils ont emmené maman dans la voiture blanche, mais ils n’ont pas pu séparer son esprit de ses petites chéries. Elle reste dans le coin, les protège, observe le monde par leurs yeux. Lorsqu’elle a quelque chose à leur dire, elle parle avec leurs bouches. Elle les protège, parce que maman est très forte, elle peut tuer qui elle veut. Mais chut ! C’est un secret.

Et maman est capable de leur faire savoir quand elle a besoin qu’elles se rassemblent pour écouter ce qu’elle a à dire. À ce moment là elles se cherchent, se trouvent, et disparaissent dans un endroit tranquille. Un fouineur pourra peut-être les apercevoir dans une pièce sombre, leurs trois petites têtes collées front contre front en train de murmurer à voix basse.

Ce Secret et la complicité qu’il implique leur donnent un sentiment de supériorité sur le reste du monde, ce qui est très amusant! Elles n’hésitent pas à dévisager les adultes bien en face, un sourire espiègle au coin des lèvres, avant de s’enfuir en riant. Au delà de ça, ce sont des biatch, mais pas beaucoup plus cruelles que n’importe quelles gamines de leur âge avec un jouet comme ce pauvre Paulie à leur disposition. Elle le feront tourner en bourrique, le pousseront dans toute sorte de situations embarrassantes rien que pour s’amuser.

Leur jouet numéro 2 : Béatrice la nounou. La momie zombifiée et son voile de taffetas. Une sorte d’ombre qui glisse le long des murs, et qu’on retrouve souvent assise dans un fauteuil en train de tricoter mécaniquement quelque chose. Elle parle d’une voix basse, éraillée, et dégage une affreuse odeur de parfum bon marché. Elle fera diligemment ce que maman lui demande de faire, mais rien de plus. Non possédées par Ivanah, les fillettes ont peu de pouvoir sur elle. Mais maman est gentille et cède souvent à leurs caprices.

Jouet numéro 3 : Filidus, le familier d’Ivanah qui les surveille parfois depuis un coin sombre. Elles l’aiment bien et lui apportent souvent des petits animaux à manger.

Lorsqu’elles sont possédées par Ivanah, elles cessent de sourire, de s’agiter. Leur regard se fait grave, ténébreux, empreint de sagesse et de mépris. Ivanah ne parle à personne d’autre que ses petites chéries, sauf en de très rares occasion. Elle n’est pas si douée que ça pour se faire passer pour une gamine de 10 ans.

Possédées par Nathan, elles ne feront qu’une chose et une seule : se jeter telle une furie sur celle d’entre elle possédée par Ivanah, pour tenter de la tuer par tous les moyens. Griffes et ongles compris. L’esprit torturé de Nathan ne supporte pas de savoir ses filles perverties par l’âme de sa sorcière de femme. Plus que n’importe quoi d’autre, c’est cette révélation qui l’a fait sombrer dans la folie, et cela se voit plus que jamais lorsqu’il utilise un de ces petits corps pour régler ses comptes. Bien entendu devant toutes la famille rassemblée et abasourdie... d’autant plus Yvanah ne se laissera pas faire et rendra coup pour coup jusqu’à ce qu’on les sépare.

Si on leur parle de leur maman, elles baissent les yeux et haussent les épaules sans répondre. Un secret à garder, que les adultes prennent immanquablement comme le chagrin écrasant d’avoir perdu leur mère.

Leurs rapports avec leur père étaient distants : il était toujours très occupé et laissait le soin à sa femme d’éduquer les fillettes. Pas grand chose à en dire, non. Après tout, elles ne l’ont quasiment pas vu depuis qu’il s’était retiré dans le manoir Oakburn (Au grand dam d’Yvanah qui aurait bien aimé pouvoir l’espionner).

Pour Peter et Clara : “vous pensez que papa il a quitté votre maman parce qu’il en avait marre d’elle, où juste parce que notre maman était mieux?” Gloussemnent puis fuite à toutes jambes pour aller le raconter aux autres.

Elles aiment bien faire des dessins. Dans leur chambre du manoir, on peut trouver des dessins bien naïfs accrochés au mur. Des maisons, des voitures. Papa, maman, Oxford... et Filidus! une espèce de rat à tête d’homme grossièrement crayonnée, avec des croix à la place des yeux. Sur certains dessins, on peut même apercevoir des griffes recourbées.

Elles ont plutôt une bonne opinion d’Oxford, même si ce n’est en aucun cas réciproque. Par contre, elles détestent Pétunia et ses piques condescendantes sur leur “pauvre folle de mère”... mais comme tout le monde, elles ont peur d’elle et de sa trop grande perspicacité.

Peut-être qu’elle peuvent faire un peu de magie? Qu’elles ont appris quelques tours de maman? À la limite, seulement une connaissance embryonnaire et caricaturale du Mythe : “Alors ya Azatoth, c’est le chef de tous les autres. Il est gros et il veut détruire le monde... Et pis... Et pis ya Shub Niggurath, c’est lui le papa du truc à tentacules qu’on a vu dans la forêt! Et pis...”. Elle doivent être capable de comprendre, dans une certaine mesure, ce que trafiquent les sorciers mais sans pouvoir faire quoi que ce soit sans l’aide de maman.

### Shoan

Étant donnés les sérieux désavantages avec lesquels il partait dans la vie (un visage cramé, un père violent et barge, une fratrie qui l’est tout autant et un rire de crécerelle qui donne des envies de meurtre à tous les bons paroissiens), Shoan Oakburn aurait pu finir plus mal... Il est propriétaire d’un petit cabinet d’horlogerie dans le centre de Boston, dans lequel il passe des nuits entières à réparer des vieilles montres, et toutes sortes de mécanismes de précision. Il est habile de ses mains, et doté d’une étonnante capacité de concentration. Son travail occupe totalement son esprit, et c’est ce qui lui permet de maintenir à l'écart les souvenirs affreux et paradoxaux qu’il garde de son enfance. lIs sont peuplés de ténèbres et de monstres, et il ressent une très grande agressivité lorsque le rire dément de son père lui revient en mémoire. Son propre rire en est la parodie grotesque, un moyen de le tenir à l’écart, lui et cette boule de sentiments destructeurs (colère, terreur, soif de sang... en un mot : folie) qu’il refoule au fond de lui même. Il est devenu très bon à ce petit jeu... Mais bien sûr, la possession brisera cette fragile carapace et réveillera ce qui bout en lui depuis tant d’années. Sans aucun doute l’un des plus dangereux possédés potentiels.

Pas besoin d’être spécifique ici sur les souvenirs d’enfance en question... Son père l’a torturé de toutes les manières possibles, rien que pour s’amuser à le rendre aussi barge que lui. Il lui a “montré” des choses qu’aucun gosse ne devrait jamais voir ; en rapport avec les limites de l’univers et celles de la raison, et les horreurs tapies là où ces limites se croisent. Shoan s’en est sorti grâce à ce fameux soir où son père l’a surpris à dévisager la cicatrice de brûlure qu’il portait au mollet. Fou de rage, il s’est fait un devoir de “lui expliquer”, devant le reste de ses frères. Il avait 8 ans. Cet incident l’a plongé dans le coma, mais a forcé la famille à intervenir. Richard, dans une optique très “si tu n’es pas capable de prendre soin de tes jouets je te les confisque”, envoya le gamin se faire soigner dans une clinique spécialisée. Lorsqu’il se réveilla, 2 ans plus tard, son père avait oublié son existence et personne ne jugea bon de la lui rappeler. Shoan fut placé dans un pensionnat miteux, où il apprit la discipline à coup de baguette d’acier, et la survie en société à coup de poings dans les douches. À 18 ans, il se fait accepter comme apprenti chez un horloger de Boston qui rend un service à tonton George. Il apprend le métier, et finit par hériter de l’affaire. Pas très à l’aise financièrement, mais il ne croule pas non plus sous les dettes et le boulot lui plaît.

Il offre ses services à des musées et des collectionneurs, mais possède également des clients bien moins recommandables. Son atelier voit passer des armes enrayées, des bombes en manque de détonateurs et toute sorte d’outils illégaux dont une bonne partie est fabriquée par ses soins. Naturellement, les Scarella sont parmi ses plus gros clients.

Il se marre tout le temps et à toujours l’air de bien s’amuser. Franchement antipathique. Au delà de son visage cramé et de son horrible rire, qui sont déjà de sacrées pénalités pour son entregent, on sent vite qu’il y a quelque chose de bizarre chez lui, dans sa façon d’exprimer sa pensée, de regarder les gens et les choses avec une curiosité dérangeante. Il a peu d’amis. Au delà de ça, c’est pas un mauvais bougre. On lui a juste fait du mal, plus qu’il ne pouvait en supporter. Il n’attend rien des gens, son univers affectif étant inexistant, et son univers mental peuplé de trop de rouages et de ressorts (et d’autres trucs bien sombres) pour qu’il leur fasse de la place. Il parle beaucoup, et remarque beaucoup de choses, mais il est tourné vers l’intérieur. Vers cette folie enfouie qu’il renforce par son obsession à l’éviter.

Dans la villa, ce sera le petit bricoleur. Le type capable d’ouvrir n’importe quelle serrure, et qui ne sait pas vraiment comment refréner sa curiosité. Il est très probable qu’il fouille un peu dans les affaires des autres, et qu’il essaye d’explorer les zones fermées de la maison - qu’il faut vraiment qu’on définisse d’ailleurs. Toute la famille connaît ses talents, et il refuse rarement un petit service.

Possédé, son rire deviendra un jappement bestial. Il se mettra à brailler des trucs bien barges sur tout ce qui passe à sa portée, avant de lui tirer dessus avec le revolver de collection qu’il garde dans ses affaires.

### Al’

Pour en terminer avec la famille Scarella. Al’ est un truand, du genre vraiment dangereux. Il ne parle pas beaucoup (principalement par grognements), et réfléchit le moins possible, se contentant d’être dans la pièce, généralement bien en vue en attendant qu’on ait besoin de lui. “On”, c’est son frère Luigi et son père Antonio. Surtout Luigi qui est le boss de la fratrie depuis leur plus jeune âge. Quand ils lui confient un truc à faire, il s’y met sans poser de questions et sans arrière pensées et, dans la mesure de ses capacités, il fait du bon boulot. En échange ils ont toujours pris soin de lui (principalement sur le plan financier), une espèce d’accord tacite qui va de pair avec une culture familiale typiquement sicilienne. En gros, ils le prennent de haut et en font leur larbin.

La passion d’Al’, c’est la boxe. Il a participé à quelques championnats poids lourds à Chicago, et s’est bien défendu. Il adore cogner, et se tient toujours près à le faire, avec une rapidité et une brutalité sidérante. D’une certaine manière tout le monde en est conscient, tout le temps. Une espèce de jeu des muscles et des mâchoires, tendus comme des cordes de violon qui font comprendre à l’assemblée qu’il attend impatiemment qu’on l’emmerde pour se défouler un bon coup.

Luigi l’appelle souvent “Tooth Faery” en publique, pour le rabaisser et pour intimider les interlocuteurs réticents. Une habitude qu’il emmène jusque dans les réunions de sa famille maternelle, et tout le monde a intégré son surnom de “boxeur”. Al s’en fout, ça ne le dérange pas que les gosses le regardent avec de grands yeux apeurés. En fait, il aime plutôt ça.

Al est plutôt primaire et peu bavard, mais il est possible de gagner son attention et même son affection en se mettant à lui causer de boxe ou d'haltérophilie. De plus, il sait instinctivement qu’il n’est pas apprécié à sa juste valeur dans sa famille, ce qui le poussera à chercher le respect de tous ceux qui s’intéressent à lui. Il fera des boulettes, lâchera peut-être quelques informations sur le genre de service qu’il rend à sa famille, et sur les projets actuels d’Antonio. Pas la peine d’essayer de le faire boire, par contre. Il est presque immunisé à l’alcool.

Possédé, Al se croira sur un ring de boxe. Il verra ses victimes comme des adversaires en short qu’il entreprendra de démolir avec tout le professionnalisme qui s’impose.

Quand il s’agit de la besogne de papa, il fait preuve de beaucoup de sang froid et d’aucun état d’âme.

## Récap du scenar :

C'est l'histoire d'un pauvre bougre, Nathan Oakburn, qui a un jour découvert que sa famille était tout simplement monstrueuse. Sorciers, meurtriers, violeurs, menteurs... Pas un pour rattraper l'autre. Désespéré, il décide d'y remédier en les réunissant par son suicide, et en faisant en sorte qu'aucun n'en réchappe.

Pour ce faire, il compte sur diverses bricoles :

- Un rituel qui lui permet de revenir en tant que fantôme pouvant "posséder" les membres de sa famille, mettant à jour leur pire facette. Il peut également se manifester par d'autre effets fantomatiques. Écrire des messages dans la poussière/ avec le sang des rats. Faire trembler les meubles et autres portes qui s'ouvrent et qui claquent.

Les pjs devraient être en mesure de découvrir que Nathan est toujours parmi eux. Avec l'aide de George, Aglae ou Meredith, ils devraient pouvoir le bannir.

- Un soi-disant "bâtard", en réalité tueur à gage chargé de liquider tout le monde.

Martin, Jack et les enfants n'étaient pas censés être présents. Seulement... le premier et le second se sont invités pour trouver le cartonnier, et George a invité les gosses pour pouvoir les tester. Le fantôme essaiera de stopper le tueur de leur faire du mal, et de les effrayer pour qu'ils quittent la maison.

- Les divers secrets honteux de la famille révélés peu à peu grâce aux pages du journal de Petunia qu'il a caché un peu partout. Ca et d'autres indices pour les curieux, qui devraient attiser les tensions.

- Son testament, qui divise ses millions entre les survivants de la soirée. Pour Aglae, cette raison est plus que suffisante pour liquider du convive. Pour les ritals, ça décomplexe…

- Un stratagème pour briser les sceaux qui maintiennent Richard dans les profondeurs de la maison. Les sceaux ne sont que que des pages de textes ésotériques collés sur les murs, vers lesquels pointent certains messages et indices.

Si à la nuit tombée les trois sceaux ne sont pas en place (et ils ne le seront pas), Richard sort par le puits en dehors de la maison (un pj verra peut-être quelque chose) et reprendra des forces en chassant des animaux dans les bois alentours. Ils dévorera également quiconque essaye de quitter la propriété. Quand il se sent assez en forme (quand ça nous arrange), il prend la maison d'assaut.

### Autres agendas en cours :

- Aglae et George qui cherchent la bibliothèque/laboratoire de Richard. George n'hésitera pas à soudoyer les ritals pour qu'ils l'aident dans cette tache.

- George qui a besoin d'un meilleur apprenti que Dany. Il voudra tester les remplaçants potentiels, tous PJs.

- Jack, Martin et un perso journaliste qui cherchent le cartonnier de Nathan.

- Les ritals qui veulent que Rupert les rembourse.

- Aglae qui veut se débarrasser de George, mais n'ose pas l'affronter directement.

### Secrets fragmentés :

#### Histoire des Oakburn :

Yvanah, la femme d'Alaster, était une sorcière notoire du nom de Chevkeh.

Alaster lui même était initié au Mythe, et il a tout appris à Richard.

Avrell accomplissait les basses besognes de Richard. Meurtres compris.

Yvanah est devenu un légume, un an environ avant la disparition de susan.

Susan gagnait étrangement en maturité avant de tomber enceinte.

Susan a séduit son propre père.

Susan a été chassée par son père car elle était enceinte.

Susan est la mère d'Aglaé Clinsleyt.

#### The Event :

George a fait sortir Aglaé de l'asile pour qu'elle lui apporte son aide.

Filidus a tué Avrell pour fournir un prétexte à un regroupement familial.

Une réunion de conspirateurs incluant George, Aglaé, Nathan, Petunia, Rupert, Virginia et William s'est tenue dans le manoir. Ils ont décidé de tuer Richard.

Ils se sont rassemblé dans la chambre de Richard, chacun un couteau à la main. Lorsque Petunia a porté le premier coup, Richard s'est réveillé et a fait appel à sa magie pour se changer en monstre. Il s'est rué dans le monte-plats, renversant la lampe à huile sur son passage.

Arrivé dans la cuisine, il a massacré la cuisinière avant de se mettre en chasse.

George a utilisé sa magie pour repousser la bête alors qu'elle s'apprêtait à dévorer Virginia.

William a finit par décrocher une lance de Martin du mur, et l'a planté dans Richard, qui a fuit dans les profondeurs de la maison.

Aglaé et George ont unit leurs efforts pour sceller magiquement les sous-sol.

Petunia a elle même empoisonné le jardinier qui en avait trop vu. Le majordome l'a enterré dans le jardin.

Isabella a confronté un Nathan traumatisé. La dispute s'est terminée par son départ avec les gosses..

Quelques semaines plus tard, Aglae l'enlevait et la précipitait vivante dans le puit.

#### Nathan :

Aglaé a profité de sa dépression post-parricide pour le séduire.

Nathan faisait du business avec Martin, mais également avec neveu Jack.

Le business en question était en réalité du trafic d'arme pas très propre.

À son retour de la guerre, il s'est distancé d'Aglaé pour faire toute sorte de recherches dans le manoir / sur sa famille / sur le Mythe.

Avant sa mort, il avait une peur bleue des triplées.

Il a été sauvé de justesse d'une tentative de meurtre de la part de Filidus.

Il a été "malemené" par les ritals sur les ordres de George, pour qu'il arrête de fouiner.

Son suicide était précédé d'un rituel destiné à le faire revenir sous la forme d'un spectre.

#### Aglaé :

Elle est apparue de nul part à Arkham, avec une fausse identité.

Elle a eut une affaire avec George.

Elle a eut un enfant, qui aurait maintenant (age de Meridith) ans.

Elle a joué un rôle dans l'éducation de Meridith

Elle est initiée au Mythe.

Elle a fait partie d’une société secrète du nom du Triangle de Babylone.

Elle a contesté l’influence de George dans le triangle, ce qui a déclenché une lutte de pouvoir.

Elle a été envoyée à l’asile par George, de manière un peu… forcée.

George est également celui qui l’a fait sortir de l’asile, peu de temps avant l’Event.

A l’asile même, elle avait réussit à assujettir une partie des docteurs et des patients. Elle a commise et fait commettre beaucoup d’horreur pendant cette période.

Elle a comme “animal de compagnie” un singe/rat/chien difforme, selon les témoignages.

Les triplées :

Nathan ne s’est absolument pas occupée de leur éducation. Privilège d’Aglaé.

Une bestiole a queue de rat leur rend souvent visite.

George :

Est membre d’une société secrète : le Triangle de Babylone.

Le Triangle pratique le Mythe en plus d’être un réseau d’influence.

Est initié au Mythe, et pratique de nombreuses expériences et rituels en tant que Maître de Ceremonie.

Utilise son status de Juge pour collectionner les faveurs auprès du gratin, mais également auprès de personnes peu recommandables.

Charge les Scarella de régler ses problèmes de temps à autre.

Meredith :

Son père a fait en sorte de la couper de sa mère.

Son père lui a enseigné le Mythe jusqu’à son point de rupture.

Elle a rejoint les ordres pour échaper à George.

Elle a eut un enfant, qu’elle considérait comme un “miracle”.

Elle viole Enoch.

Elle est totalement psychotique, et sujette à de brusques changements de personnalité (dark meredith).

## 

## 

## Le Manoir Oakburn

### Rez de chaussée

#### Cuisine

Il reste des traces de sang séchées sous une commode. Un monte-plats dessert la chambre de Petunia à l'étage. Passage obligé pour atteindre le garde-manger.

#### Salle à manger, salon et petit salon

Le petit salon exhibe des photos et peintures de toute la famille sans exception. La cheminée du salon est un des passage vers les sous sol. Il suffit de faire glisser la plaque sur le coté pour révéler une échelle.

#### Garde manger

Excellent endroit pour cacher un cadavre. On y trouve une des entrées condamnées vers les sous-sols.

#### Quartiers du majordome

Dans le placard, on trouve la "demeure" de Junior, ainsi qu'une ouverture vers l'entre-sol.

#### Quartiers du cuisinier (occupés par Lester)

Dans le placard, on trouve les vêtement mités de cuisinière, ainsi que quelques babioles lui ayant appartenu. Elle a quitté le manoir en laissant tout derrière elle (?).

### 1er étage

#### Chambre de Nathan

Traces de sang incrustées dans le parquet et dans sa table de travail. Derrière le miroir, on peut trouver un étrange dessin ésotérique. Dans un des tiroir, un bloc de papier à lettre peut être noircit à la mine de plomb pour révéler ce qui nous arrange.

C'est la pièce ou la présence du fantôme est la plus présente, et un examen assidu des lieux provoquera toujours une manifestation ou une autre.

#### Chambre de Virginia (Partagée avec Antonio Scarella)

On peut y trouver sa correspondance avec Antonio et avec Nathan, où elle relate la désapprobation de son père vis à vis d'Antonio, ainsi qu'une certaine "faveur" qu'elle devrait à George à ce sujet. Dans les affaires d'Antonio : un colt 45, et un revolver .38.

#### Chambre de Rupert (partagée avec Leah)

Outre sa trousse de médecin, de vieux livres de médecines et ustensiles, ainsi qu'un jeu de carte et des jetons venant de différents casino. Dans les affaires de Leah, des poupées recousues à la manière d'un chirurgien.

#### Chambre de Petunia

Anciennement partagée avec Richard. Des traces de brûlé sur quelques vieux meubles. Un monte-plats et un escalier qui mène à la bibliothèque à l'étage. Toute sorte de bibelots appartenant à la vielle peau. Son journal est caché sous une latte de parquet, mais Nathan en a arraché les meilleurs passages.

#### Chambre de William (occupée par Charlie et Shoan)

Austère, et mal entretenue. Une bonne partie du mobilier semble avoir été réparé à plusieurs reprises, et on peut voir des traces sur le mur venant d'un entraînement au lancé de couteau. Un artefact dans le double fond d'une commode pleine de bouteilles vides : une pierre trouée qui permet de voir le surnaturel (le fantome de Nathan par exemple).

#### Chambre de George

Impeccable et ordonnée, et exhibant sur le mur des photos avec des huiles, des diplômes et des articles parlant de ses succès. Dans ses affaires, on trouve de la paperasse de Juge sur ses affaires en court, l'une d'entre elle concernant les activités des Scarella. Dans le tiroir du bureau, un revolver et une note des Scarella. Le good stuff est dans le pot de chambre, protégé par un lacet enchanté qui le fait paraître vide. On y trouve sa correspondance avec le Cercle, des livres ésotériques, une dague enchantée et des matériaux rituel bizarres.

#### Chambre des triplées (partagée avec Rosaline)

Réquisitionnée par Aglaé avant qu'elle ne renvoi sa dernière coquille vide à l'asile. Des jouets et poupées en masse, et des dessins affichés sur les murs. Certains représentent maman et même Filidus. Un petit trou dans le mur dissimulé sous le lit donne sur l'entresol, et contient une souris morte qu'elles ont placé à l'attention de Filidus. Dans les affaires de Rosaline : rien d'autre qu'un gros flacon de son parfum bon marché et des vêtements de rechange, tous du même modèle.

### 2ème étage

#### Chambre d'Avrell (occupée par Peter et Jack)

La comptabilité de Richard dans une commode. Des traces griffes et de sang séché sur le sommier du lit, et un trou de Filidus au plafond.

#### Chambre D'Enoch (partagée avec Meredith)

Le matos d'infirmière de Meridith, et ses effets de nones. Sa bible est en mauvais état. Des pages au hasard ont été arraché. L'une d'entre elle est toujours sur le sol, et semble avoir été mâchouillée (?).

#### Chambre de Martin

Moult paperasse et souvenir, y compris des photos avec Nathan... et Jack. Sa correspondance comprend des lettres à mot couvert sur du papier militaire. Un certain J lui demande de "veiller à remettre les affaires de votre neveux en ordre".

#### Chambre de Susan (occupée par Matt et Clara)

Inchangée depuis que la pauvre fille a été chassée par son propre père. Des draps sur tous les meubles. Des jouets et des robes démodées, un portrait de Susan. Le miroir est brisé et la porte semble avoir été défoncée puis réparée.

#### Chambre condamnée

La chambre d'Yvanah. Dans sa colère, Alaster l'a fait condamner. Du plomb coulé dans la serrure. Elle pue le renfermé et les meubles sont dans un état de moisissure avancée. Les papiers ont plus de 80 ans et tombent en morceau, mais les murs sont couverts de symboles ésotériques particulièrement terrifiants. Un portrait de la dame sur le mur la désigne comme Yvanah Chevkeh. Derrière la commode, un passage mène au laboratoire.

#### Bibliothèque

On y trouve que les ouvrages les plus anodins du manoir. Encyclopédies et oeuvres classiques. Deux fauteuils confortables trônent au milieu de la pièce. Une échelle pour accéder aux ouvrages les plus hauts. Parmi ceux ci, des bouquins peuvent être délogés pour découvrir un mécanisme qui fait coulisser l’étagère et donne un passage qui rejoint le labo par un escalier en colimaçon.

Posé sur une étagère de rangement, à part, un livre en danois : le culte des goules dyrkelsen af ​​ghouls.

#### Galerie

Toute la collection exotique de Richard, la plupart des pièces ayant été offertes par son beau frère Martin. Masques africains, papillons et insectes épinglés sous verre, une idole inca et des fresques religieuses. La lance enchantée est sur un mur. Des crânes de phrénologues, des cadavres d’animaux dans du formol et une tête empaillée.

### Extérieur

#### Cabane du jardinier (occupés par Luigi, Al' et Paulie Scarella)

Outre les outils de jardinages, on peut trouver dans les affaires de Luigi et d'Al un canon scié et un Walther automatique, ainsi qu’une reconnaissance de dette signée Rupert.

#### Puits

Scellé par une lourde plaque de bois. Dans son envers se trouve un des sceaux. Peut être utilisé pour gagner les sous-sol.

### Secrets

#### Le laboratoire

L'antre de Richard, et par le passé d'Alaster et d'Yvanah. La vraie bibliothèque bien dégueu s'y trouve, ainsi que tout le matos tordu des sorciers. Les livres ouverts sur la table de travail et les notes de la main de Nathan révèle le rituel que ce dernier a accompli. On peut éventuellement y trouver les notes de Nathan sur les vilains secrets de la famille. Une trappe mène au sous-sol.

#### Les sous-sols

Des galeries contenant les corps des victimes des expériences de Richard et Alaster, ou plutôt leurs os, que la bête a utilisé pour décorer les lieux. Quelques piège, que la créature a mise en place ou a su ne pas déclencher. Dans les profondeurs, le cadavre de la pauvre Isabella encore reconnaissable par ses enfants par ses bijoux et sa robe en haillon.