

JÉRÉMIE BELPOIS

Jérémie Belpois a grandi en admirant les exploits de Charles-Auguste Dupin, le maître détective, mais n'a jamais pu égaler l'intelligence de son idole. Là où d'autres auraient abandonné, lui a rejoint la préfecture de police de Paris dès qu'il a été en âge de le faire. Il a rapidement compris que la corruption y était monnaie courante, et que même ceux qui souhaitaient vraiment lutter contre le crime étaient entravés par des lois et des règlements idiots, et qu'ils ne pouvaient guère le faire efficacement. Jérémie a donc quitté la police et a rejoint l'agence de détectives Barnett and Co. Le meurtre de Michel pourrait bien être sa plus grande affaire à ce jour.

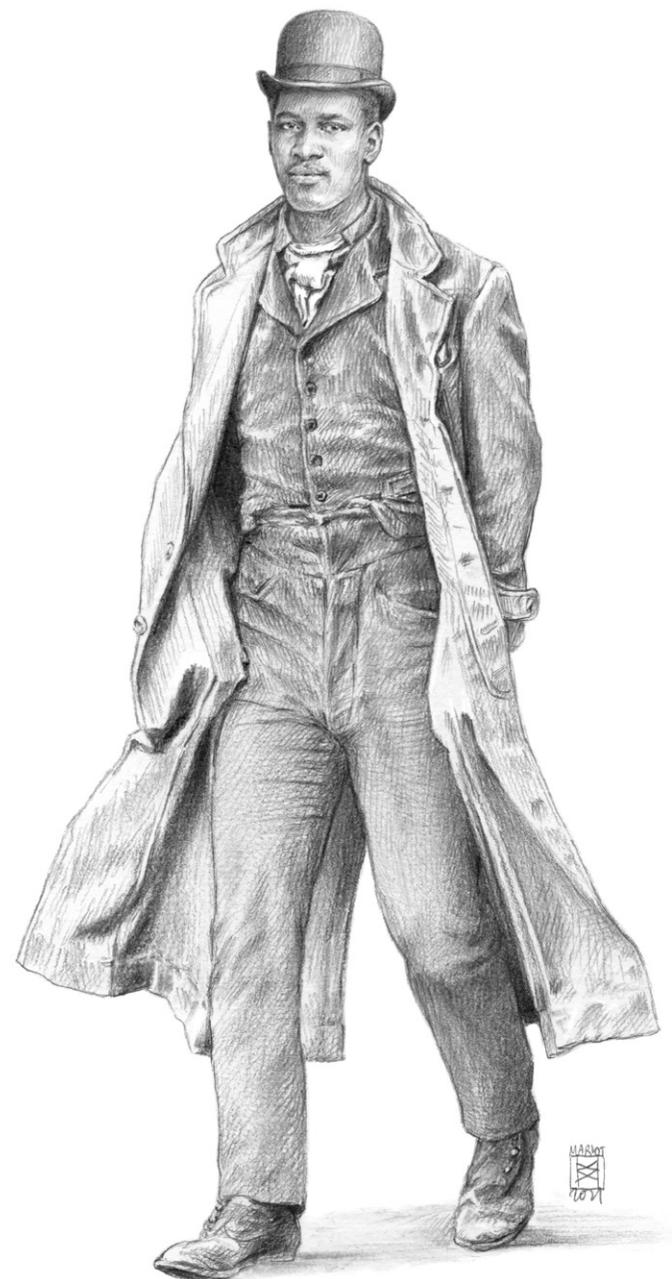
Quelques conseils d'interprétation : Sherlock Holmes est connu pour sa capacité de déduction et sa froide intelligence. Mais vous, vous êtes un détective à la française, et vous enquêtez avec votre cœur. Vous savez que les crimes peuvent aussi bien être résolus en cherchant du côté des relations entre les personnes impliquées qu'en flairant des indices. Ne craignez jamais d'agir et de faire des erreurs. Lorsqu'il s'agit de résoudre un crime, il y a pire que commettre un faux pas : ne pas en faire du tout.

Votre rôle au sein de l'agence : en tant que seul agent affecté à cette affaire avec une expérience de policier, vous vous êtes naturellement imposé. Toutefois, vous avez appris à respecter vos partenaires. Chacun a son propre domaine d'expertise et doit prendre les devants lorsque la situation l'exige.

Talents : Bricolage [FAI] • Conduite [BON] • Courage [EXC] • Médecine [FAI] • Perception [EXC] • Physique [BON] • Pugilat [BON] • Relations [BON]

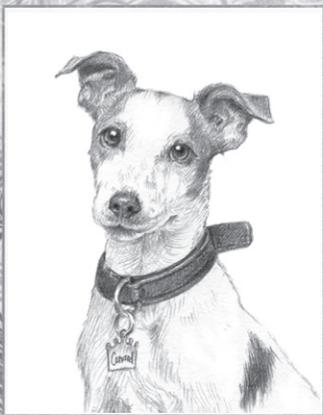
Santé : 8

Possessions notables : un gourdin (profil), une loupe, un carnet de notes et l'automotive de l'agence Barnett and Co.



ARME	BLESSURES SUCCÈS PARTIEL	BLESSURES FRANC SUCCÈS	BLESSURES MAGNIFIQUE SUCCÈS	RANG
Gourdin	1	2	3	A

Château Falkenstein



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Je me nomme

Canard

Je viens de

Paris

Je me bats avec

Arme	Portée	Mun.	Blessures
Crocs			0/1/2/A

Je suis de caractère

espégle

Je suis en

moyen (4)

Aisance sociale [♠]

moyen (4)

Instruction [♦]

excellent (8)

Commandement [♥]

bon (6)

Athlétisme [♣]

moyen (4)

Interprétation [♥]

moyen (4)

Gouverner animaux [♣]

moyen (4)

Attraction [♥]

moyen (4)

Médecine [♦]

bon (6)

Métamorphose [♣]

faible (2)

Bricolage [♦]

moyen (4)

Perception [♦]

magistral (10)

Pas silencieux [♣]

moyen (4)

Charisme [♥]

moyen (4)

Physique [♣]

moyen (4)

Charme [♥]*

moyen (4)

Pilotage [♦]

excellent (8)

Courage [♥]

moyen (4)

Pouvoirs de l'espèce [♣]*

bon (6)

Discrétion [♣]

moyen (4)

Pugilat [♣]

moyen (4)

Escrime [♣]

moyen (4)

Relations [♠]

moyen (4)

Éthérialité [♠]*

faible (2)

Sorcellerie [♦]

moyen (4)

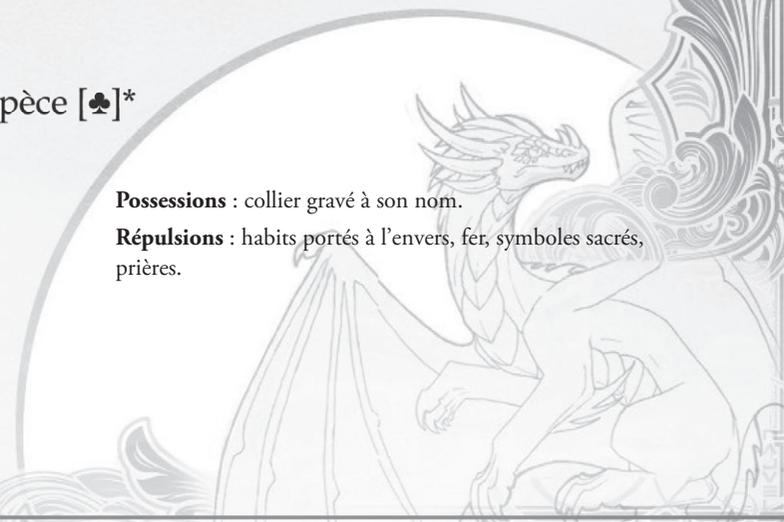
Finances [♠]

moyen (4)

Tir [♣]

Possessions : collier gravé à son nom.

Répulsions : habits portés à l'envers, fer, symboles sacrés, prières.



CANARD

Laissons les corvées aux Lutins et les intrigues de cour aux Seigneurs faës. C'est l'aventure qui règne en maître sur la vie de Canard ! Après tout, celle-ci se cache littéralement au coin de la rue : il suffit de trouver un groupe d'humains intéressants et de faire ami-ami avec eux. Et avant même que vous ne vous en rendiez compte, ils seront en train de vous emmener dans de nouveaux lieux et d'y faire tout un tas d'activités très amusantes !

Quelques conseils d'interprétation : vous ressemblez à un chien, bien que quiconque ayant un peu de sens commun et vous portant assez d'attention vous verra pour ce que vous êtes : un Pattes-Feutrées. Autrement dit, vous êtes un Faë, aussi intelligent que n'importe quel être humain et même capable de parler. Vous avez bon cœur et aimez aider les autres, mais le garnement en vous est toujours à la recherche d'une occasion de jouer un mauvais tour.

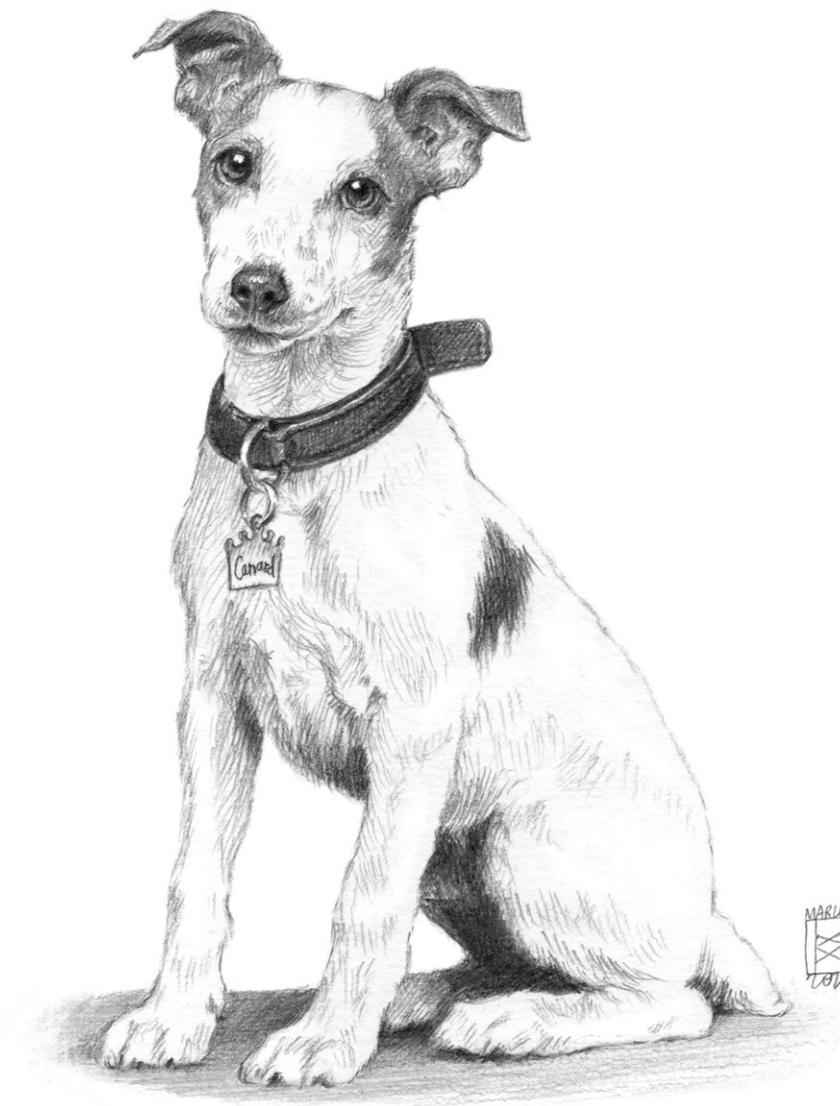
Votre rôle au sein de l'agence : vous ne travaillez pas pour l'agence de détectives Barnett and Co. En fait, vous étiez en train de déambuler dans Paris en quête d'une activité amusante lorsque vous êtes tombé sur un groupe d'humains plutôt curieux. Vous les avez suivis pendant une bonne partie de l'heure suivante, et les avez observés alors qu'ils observaient la manifestation. Quand l'assassinat se produit ? Eh bien, trouver un meurtrier semble être une manière bien intéressante de passer les prochains jours !

Talents : Athlétisme [BON] • Bricolage [FAI] • Charme [MOY] • Commandement [EXC] • Éthérialité [MOY] • Discrétion [BON] • Gouverner les animaux [MOY] • Métamorphose [BON] • Pas silencieux [MAG] • Sorcellerie [FAI]

Santé : 5

Possessions notables : un collier avec le nom « Canard » gravé dessus.

Répulsions : en tant que Pattes-Feutrées, Canard est repoussé par les habits portés à l'envers, les grandes quantités de fer et les symboles sacrés ou les prières.



Château Falkenstein



1
2
3
4
5
6

Je me nomme
Sascha Reinhardt

Je viens de
la région Sud-Ouest

Je me bats avec

Arme Coups Portée Mun. Blessures
0/1/2/A

Je suis de caractère
généreux

Je suis en

- bon (6)
- bon (6)
- bon (6)
- bon (6)
- moyen (4)
-
- excellent (8)
- moyen (4)
- moyen (4)
-
- moyen (4)

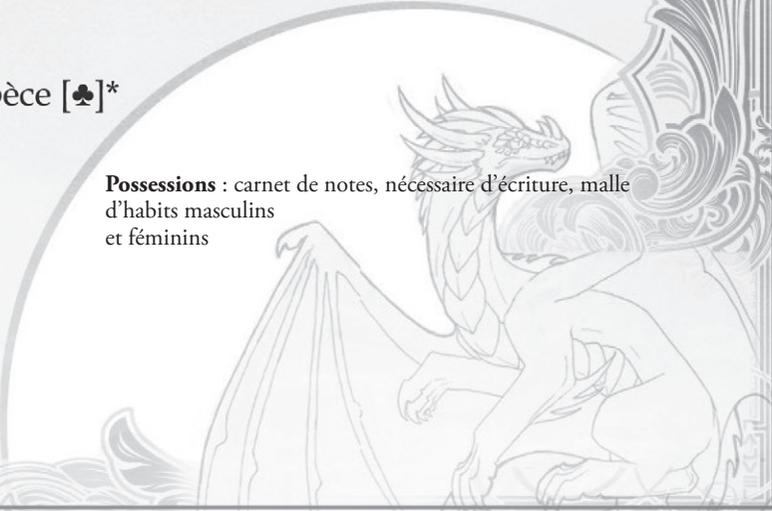
- Aisance sociale [♠]
- Athlétisme [♣]
- Attraction [♥]
- Bricolage [♦]
- Charisme [♥]
- Charme [♥]*
- Courage [♥]
- Discrétion [♣]
- Escrime [♣]
- Éthérialité [♠]*
- Finances [♠]

- moyen (4)
-
- moyen (4)
- moyen (4)
- moyen (4)
- faible (2)

- Instruction [♦]
- Interprétation [♥]
- Médecine [♦]
- Perception [♦]
- Physique [♣]
- Pilotage [♦]
- Pouvoirs de l'espèce [♣]*
- Pugilat [♣]
- Relations [♠]
- Sorcellerie [♦]
- Tir [♣]

-
-
-
-
-

Possessions : carnet de notes, nécessaire d'écriture, malle d'habits masculins et féminins



SASCHA REINHARDT

Jusqu'à récemment, Sascha remplissait le rôle de secrétaire et assistait sa géniale inventrice de mère dans son laboratoire, la professeure Karla Reinhardt. Une mésaventure récente, cependant, lui a donné envie de quitter le nid familial. Avec la bénédiction de sa mère et une lettre de recommandation, Sascha a alors gagné Paris avant de postuler à l'agence de détectives Barnett and Co. Son directeur, monsieur Barnett, était un vieil ami de la famille et était lui aussi ravi à l'idée de l'embaucher.

Quelques conseils d'interprétation : toute votre vie, vous avez su que vous ne correspondiez pas réellement aux notions de genres telles que la société les définit. Vous trouvez du réconfort à vous sentir féminine, masculin ou un mélange des deux en fonction de ce que vous dictent vos envies et vos besoins. Refuser de vous conformer aux attentes de vos contemporains vous a donné du courage, et vous n'hésitez guère longtemps avant de sauter la tête la première dans tout danger qui se présente.

Votre rôle au sein de l'agence : vous débutez à peine et, à ce titre, devez faire en sorte d'être disponible pour aider les autres à l'instant même où ils en auront besoin. Heureusement, la vie avec votre mère vous a appris à développer votre polyvalence.

Talents : Aisance sociale [BON] • Athlétisme [BON] • Attraction [BON] • Bricolage [BON] • Courage [EXC] • Tir [FAI]

Santé : 7

Possessions notables : un carnet de notes, un nécessaire d'écriture, une malle de voyage pleine d'habits masculins et féminins à la mode.



Château Falkenstein



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Je me nomme

Marie-Christine Bourdon

Je viens de

Paris

Je me bats avec

Arme	Portée	Mun.	Blessures
Derringer	10 m	2	2/3/4/B

Je suis de caractère

ingénieur

Je suis en

- bon (6)
- moyen (4)
- moyen (4)
- excellent (8)
- moyen (4)
-
- moyen (4)
- moyen (4)
- moyen (4)
-
- moyen (4)

- Aisance sociale [♠]
- Athlétisme [♣]
- Attraction [♥]
- Bricolage [♦]
- Charisme [♥]
- Charme [♥]*
- Courage [♥]
- Discrétion [♣]
- Escrime [♣]
- Éthérialité [♠]*
- Finances [♠]

- bon (6)
- faible (2)
- moyen (4)
- moyen (4)
- moyen (4)
- moyen (4)
-
- moyen (4)
- bon (6)
- moyen (4)
- bon (6)

- Instruction [♦]
- Interprétation [♥]
- Médecine [♦]
- Perception [♦]
- Physique [♣]
- Pilotage [♦]
- Pouvoirs de l'espèce [♣]*
- Pugilat [♣]
- Relations [♠]
- Sorcellerie [♦]
- Tir [♣]

-
-
-
-
-

Possessions : derringer, outils, chambre noire.



MARQUISE MARIE-CHRISTINE BOURDON

Bien que née aristocrate et ayant des titres de noblesse à faire valoir aussi bien en France qu'au Brésil, et même si cela a toujours exaspéré ses parents, Marie-Christine Bourdon a toujours été une bricoleuse dans l'âme. Dans sa jeunesse, sa gouvernante la découvrait souvent en train de démonter tel ou tel appareil pour essayer de comprendre son fonctionnement. Cependant, en grandissant, Marie-Christine a fini par trouver une sorte d'accord avec ses parents : elle se conduirait davantage comme une dame et agirait de façon plus appropriée, mais s'ils faisaient en sorte qu'elle puisse apprendre l'ingénierie auprès d'experts. Récemment, dans le cadre de ses expérimentations technologiques, elle s'est intéressée à la *camera obscura* et a trouvé un poste de photographe à l'agence de détectives Barnett and Co.

Quelques conseils d'interprétation : vous avez appris à vous comporter comme une vraie dame pour faire plaisir à vos parents, mais, au fond de vous-même, vous êtes une bricoleuse. Ne manquez aucune occasion de parler boutique avec un autre inventeur, ni d'examiner et de vous documenter en détail sur tout appareil que vous ne connaissiez pas déjà. Même si vous êtes née avec une cuillère en or dans la bouche, vous êtes à bien des égards une des toutes premières femmes geek modernes.

Votre rôle au sein de l'agence : en théorie, vous êtes employée pour prendre des photos à l'aide de votre *camera obscura* dernier cri. Dans les faits, votre titre aristocratique et vos talents de bricoleuse se sont révélés tout aussi utiles dans plusieurs affaires passées.

Talents : Aisance sociale [BON] • Bricolage [EXC] • Instruction [BON] • Interprétation [FAI] • Relations [BON] • Tir [BON]

Santé : 5

Possessions notables : un derringer (profil), divers outils bien pratiques et une chambre noire.

ARME	PORTÉE	MAGASIN, MUNITIONS	BLESSURES SUCCÈS PARTIEL	BLESSURES FRANC SUCCÈS	BLESSURES MAGNIFIQUE SUCCÈS	RANG
Derringer	10 m	2	2	3	4	B



WILLY JENKINS, DIT BIG WILLY

Si vous l'écoutez, Big Willy a joué dans presque tous les casinos d'une bonne douzaine de pays et a été banni de presque tous. Personne n'aurait jamais surpris le Texan en train de tricher, mais aucun, parmi ceux qui le connaissent, ne peut croire que ses nombreuses victoires soient uniquement dues à son talent. En fait, une seule personne a réussi à battre Big Willy dans un jeu de hasard dernièrement : Jim Barnett. La mise ? Travailler pendant un an pour l'agence de détectives qui porte son nom...

Quelques conseils d'interprétation : vous croquez la vie à pleines dents, débordez d'appétit et n'êtes pas du genre à fermer la bouche en mâchant. Vous êtes toujours à la recherche d'une nouvelle aventure, d'une occasion de lancer des dés ou de jouer aux cartes. Malgré vos fanfaronnades, vous possédez néanmoins un certain sens de l'honneur. Vous avez perdu une partie contre un meilleur tricheur, et vous vous en tiendrez aux conditions du pari.

Votre rôle au sein de l'agence : il faut bien que quelqu'un rappelle à ces gamins néo-européens que la vie ne se limite pas à travailler. Il faut vivre, aussi ! Vous faites surtout une faveur à Jim Barnett et veillez sur son équipe. Les agents avec lesquels il vous fait travailler sont jeunes, et vous n'aimeriez pas que quoi que ce soit leur arrive tant qu'ils sont sous votre aile.

Talents : Aisance sociale [FAI] • Charisme [BON] • Courage [BON] • Discrétion [EXC] • Escrime [FAI] • Finances [BON] • Jeu [MAG] • Perception [BON] • Tir [FAI]

Santé : 6

Possessions notables : un paquet de cartes, des dés, un carnet de comptes pour garder la trace des sommes que l'on vous doit.



ANNE CROWE

La jeune Anne n'avait que cinq ans lorsque sa grand-mère, l'écrivaine Catherine Ann Crowe, l'a surprise en train de danser nue dans le feu de la cheminée. Elle ne ressentait ni gêne ni douleur, comme si c'était là le plus naturel et le plus innocent des jeux d'enfants. C'est alors que Catherine a compris qu'Anne prendrait sa suite dans cette longue lignée de sorcières, dont le savoir se transmet de mère en fille depuis des siècles. En vieillissant, Anne a donc appris l'art de la sorcellerie de sa grand-mère. Cependant, elle n'a pas manqué de l'enrichir de ses propres expérimentations, comme l'hypnotisme ou le spiritisme. Toutefois, comme il faut aussi payer les factures et que la recherche mystique y suffit rarement, Anne travaille comme consultante sur tout ce qui touche à l'occulte au sein de l'agence de détectives Barnett and Co.

Quelques conseils d'interprétation : vous êtes une sorcière. Vous descendez d'une ancienne et fière lignée, et avez soif d'en apprendre toujours plus sur tout ce qui est étrange et insolite. Les autres pensent parfois que quelque chose cloche chez vous, mais à vrai dire, vous aimez provoquer ce genre de réactions. Après tout, quelle sorte de sorcière seriez-vous si vous ne vous entouriez pas d'une aura de mystère ?

Votre rôle au sein de l'agence : vous êtes l'experte de l'agence dans les domaines de l'étrange et de l'occulte. Puisque cette manifestation implique des Faës, vous avez été dépêchée sur place afin d'éclairer vos partenaires sur les capacités inhabituelles de ces créatures et leurs motivations potentielles.

Talents : Athlétisme [FAI] • Courage [BON] • Hypnotisme [BON] • Instruction [EXC] • Médecine [BON] • Sorcellerie [BON]

Santé : 6

Possessions notables : un grimoire, un carnet avec des coupures de journaux concernant des affaires occultes, un herbier, un couteau consacré (athamé).

Sorts : Anne n'appartient pas à un ordre thaumaturgique classique. C'est une sorcière et, conformément à ce qui est décrit dans *Comme il faut*, elle connaît une grande variété de sorts. Ceux-ci comptent *Apaiser la nature*, *Ramener la paix* et *Renforcer le lien vital*, mais aussi une variante de *Forme du modèle connu* limitée à l'apparence des créatures des forêts et des sous-bois, ainsi qu'une version spécifique du sort *Bannissement* qui renvoie toutes les Faës dans le Voile. Enfin, elle peut préparer un philtre d'amour, soit une décoction aux propriétés comparables au pouvoir du même nom des Pixies.

