

## APPOLINE PAPINEAU

L'AMOUREUSE — 31 ANS

La vie d'Appoline est une longue lutte contre la maladie. Souffrant de terribles douleurs abdominales, les médecins ne lui donnent pas longtemps. Seul le docteur Larcet trouvera le moyen de la soulager en lui injectant un nouveau médicament, la morphine. Au cours d'un séjour chez lui, elle fera la connaissance de son fils, Albin, dont elle tombe éperdument amoureuse. Mais, sa timidité de jeune fille, ne la sortira jamais de son rôle de bonne amie à qui on confie tout...

Consacrant son existence à la recherche d'un remède efficace, elle parvient à des résultats étonnant en alliant chimie et galvanisme.



### Réserves

VIGUEUR 2 INSTINCT 3 RAISON 5

### Aptitudes

REMARQUABLE (2) : Résister (R), Galvanisme (R)

CORRECT (1) : Endurer (V), Chimiste (I), Conn. milieu scientifique (R), Médecine (R), Musique (I)

MÉDIOCRE (0) : Réagir (I)

### Aspiration : Amour non partagé (Albin)

1 pp quand je prends une décision en fonction de lui

2 pp quand j'essaie de gagner son affection

5 pp quand je me mets en danger pour lui

Abandon si je renonce à gagner son amour

### Aspiration : Surmonter la douleur

1 pp quand la douleur cause une difficulté

3 pp quand la douleur cause des pénalités importantes

Abandon si je renonce à lutter

### Historique : Injection

Dépenser 1 VIGUEUR pour gagner 3 BONUS sur un test de VIGUEUR, mais subir 1 BLESSURE de niveau 2.

### Historique : Accumulateur de Galvani

Dépenser 1 RAISON et effectuer un test de Galvanisme (R), ou dépenser 1 RAISON plus des points de VIGUEUR, pour créer une Réserve en VIGUEUR égale aux succès obtenus, ou aux points dépensés.

# ANTOINE LARCET

LE FRÈRE PROTECTEUR — 49 ANS

Cadet de la famille Larcet, Antoine suit les pas de son père en tant que chirurgien militaire.

Il est très attaché à son jeune frère Albin malgré ses frasques. Quand celui-ci est envoyé au bagne pour disgrâce, la famille Larcet est déconsidérée et l'affliction du patriarche le conduira rapidement à la tombe.

Vivant dans un misérable meublé de Paris, Antoine tente de rétablir la renommée de sa famille.

## Réserves

VIGUEUR 3 INSTINCT 4 RAISON 4

## Aptitudes

REMARQUABLE (2) : Résister (R), Chirurgie (R), Duel (V)

CORRECT (1) : Réagir (I), Intriguer (I), Médecine (R)

MÉDIOCRE (0) : Endurer (V)

## Aspiration : réhabiliter son nom

1 pp quand je défends ma cause

2 pp quand je rétablis l'honneur de la famille

5 pp quand j'obtiens une révision permanente du jugement sur la famille

Abandon si je renonce à défendre mon nom

## Aspiration : Médecin dévoué

1 pp quand je soigne quelqu'un

3 pp quand je sauve quelqu'un

Abandon si je ne n'interviens pas pour soigner

## Historique : Collection de journaux

Bénéficie d'un BONUS pour toute recherche d'informations en utilisant la collection.

## Historique : Contact

Dépenser 3 points d'une RÉSERVE (dépend du type de contact) pour faire intervenir un personnage secondaire comme contact.



# ELIZABETH MILLER

LA DIPLOMATE ANGLAISE - 37 ANS

Diplomate anglaise installée à Paris, Lady Miller sait jouer de ses charmes pour aider son pays. Elle connaît de nombreuses personnes... et de nombreux secrets. En bons termes avec Albin à la cours de l'impératrice Joséphine, il lui a rendu un grand service en mentant à Napoléon sur sa liaison avec un ministre français. Depuis, elle est en dette envers lui.

## Réserves

VIGUEUR 2 INSTINCT 5 RAISON 4

## Aptitudes

REMARQUABLE (2) : Réagir (I), Séduction (I)

CORRECT (1) : Résister (R), Intriguer (I), Escrime (V), Étiquette(I)

MÉDIOCRE (0) : Endurer (V)

## Aspiration : Sens du devoir (Angleterre)

1 pp quand je vante la grandeur de l'Angleterre

2 pp quand je sers les intérêts de l'Angleterre

5 pp quand j'obtiens un succès durable pour l'Angleterre

Abandon si je trahis l'Angleterre

## Aspiration : Pouvoir

1 pp quand j'obtiens une faveur, gagne en prestige, ou ridiculise un ennemi

2 pp quand je consolide mon pouvoir

5 pp quand j'élimine un adversaire

Abandon si je renonce à obtenir un gain

## Historique : Imposer (sens du devoir)

Dépenser 2 INSTINCT pour faire gagner avec une dette d'avancement l'Aspiration Sens du devoir (Angleterre) à un autre personnage.

## Historique : Évitement (séduction)

Dépenser 2 INSTINCT et réussissez un test de Séduction (I) pendant un conflit pour y mettre fin immédiatement.

## Historique : Contact

Dépenser 3 points d'une RÉSERVE (dépend du type de contact) pour faire intervenir un personnage secondaire comme contact.



*Elizabeth*

## CÉLESTIN SAUVÉ

LE SERVITEUR DÉVOUÉ - 26 ANS

Ancien esclave, Célestin participe très jeune à l'indépendance d'Haïti en 1804. Rencontrant la même année, Albin lors de son voyage pour le Venezuela, il embarque avec lui et le servira jusqu'à Paris.

Depuis le départ au bagne d'Albin, Célestin vit au jour le jour de petits larcins ou en vendant ses services et apprenant à vivre de pas grand-chose.

### Réserves

VIGUEUR 5 INSTINCT 3 RAISON 2

### Aptitudes

REMARQUABLE (2) : Endurer (V), Survie (V)

CORRECT (1) : Réagir (I), Bagarre (V), Discrétion (V), Naviguer (R), Fusil (V), Athlétisme (V)

MÉDIOCRE (0) : Résister (R)

### Aspiration : Vénal

1 pp quand je prends un contrat

2 pp quand je gagne une somme rondelette

5 pp quand j'améliore ma situation financière de manière permanente

Abandon si je renonce à un contrat

### Aspiration : Aider (Albin)

1 pp quand j'obéis aux ordres d'Albin

2 pp quand je me fatigue pour servir Albin

5 pp quand je tire Albin d'une mauvaise situation

Abandon si je quitte le service d'Albin

### Historique : Ancien esclave

Dépenser 1 VIGUEUR pour ignorer une Pénalité sur un Test lié aux Réserves INSTINCT ou RAISON.

### Historique : Coup puissant

Dépenser des points de VIGUEUR pour augmenter le niveau de blessure d'une attaque réussie.

Célestin



## LOUIS-ISAAC DE MONTPLAISIR

LE FRÈRE DE CŒUR — 51 ANS

Louis-Isaac de Montplaisir est un libertin parisien des plus en vue. Il défraie régulièrement la chronique par ses frasques, mais aussi par les expéditions d'exploration qu'il finance à travers le monde.

C'est ainsi qu'il a rencontré Albin, en qui il a immédiatement reconnu un frère !



### Réserves

VIGUEUR 4 INSTINCT 4 RAISON 2

### Aptitudes

REMARQUABLE (2) : Réagir (I), Plaire (I)

CORRECT (1) : Endurer (V), Escrime (V), Négociier (I), Déguisement (I), Jeu (I), Danse (V)

MÉDIOCRE (0) : Résister (R)

### Aspiration : Tête brulée

1 pp quand je me lance dans une action vouée à l'échec

3 pp quand je surmonte une situation extrêmement difficile

Abandon si je renonce à une action pour une raison de sécurité

### Aspiration : Casanova

1 pp quand je séduis une femme

3 pp quand j'obtiens les faveurs d'une femme a priori réticente

Abandon si je renonce aux femmes !

### Historique : Fortune

Louis-Isaac dispose d'une fortune conséquente, possède un hôtel particulier, une loge au théâtre et a du petit personnel. Il peut disposer de n'importe quel équipement.

### Historique : Surprise (instinct)

Dépenser 1 INSTINCT pour forcer son adversaire à utiliser Réagir (I) pendant un CONFLIT AVEC INSTINCT.

# TOUSSAINT POTVIN

LE COMPAGNON DE BAGNE — 48 ANS

Révolutionnaire jacobin, Toussaint est envoyé au bagne suite à la publication de tracts et à un réquisitoire particulièrement virulent du procureur général Krespel.

Compagnon de bride d'Albin Larcet jusqu'à Brest, il se lie d'une amitié indéfectible avec lui et partage une haine commune pour Krespel ! Malheureusement Albin part pour la Guyane, alors que Toussaint reste à Brest.

Gracié en 1814, Toussaint se met au service de Vidocq dans la Sûreté et espère bien se venger de Krespel qui, entre-temps, est devenu préfet de Paris !



## Réserves

VIGUEUR 4 INSTINCT 4 RAISON 3

## Aptitudes

REMARQUABLE (2) : Endurer (V), Connaissance de la rue (R)  
CORRECT (1) : Réagir (I), Résister (R), Filature (I), Interroger (I),  
Bagarre (V)

## Aspiration : Révolutionnaire

1 pp quand j'expose mes idées révolutionnaires  
3 pp quand je contreviens aux règles institutionnelles  
Abandon si je renie mes idéaux

## Aspiration : Vengeance (Krespel)

1 pp quand je m'oppose à Krespel  
2 pp quand je cause du tort à la préfecture  
5 pp quand je mène une action qui bouleverse durablement la vie de Krespel  
Abandon si je renonce à me venger

## Historique : Compagnon de bride (Albin)

Dépenser 1 point de VIGUEUR pour offrir 1 BONUS à Albin sur une action en coopération avec VIGUEUR.

## Historique : Forçat repent

Peut dépenser autant de points d'INSTINCT que voulu pour obtenir des BONUS sur un test d'INSTINCT lié à la pègre, au bagne, etc.