INVESTIGATEURS

Les PNJ suivants ont été conçus pour servir d'éventuels investigateurs de remplacement au cours du voyage. Les six premiers sont ceux des joueurs de Bradford, incarnés pendant leur campagne écoutable sur le site Yog-Sothoth.com. Les suivants sont issus de la campagne Kickstarter.

COLONEL NEVILLE « NEVER » GOODENOUGH

C'est en mémoire de son épouse Lily, récemment décédée, que le colonel Goodenough effectue ce voyage. Boiteux, il utilise une canne au pommeau de métal richement sculpté. Le colonel bavarde volontiers avec ceux qui sont prêts à l'écouter raconter ses années en Afrique, des guerres anglo-zouloues à la Première Guerre mondiale. Il reste remarquablement impassible face à n'importe quel désastre : après tout, il a vu pire pendant la guerre (mais on ne sait jamais de quelle guerre il parle). Le colonel n'a aucune patience pour les imbéciles. Il intervient en personne s'il est témoin d'actes qu'il considère lâches ou cruels.



COLONEL NEVILLE « NEVER » GOODENOUGH

65 ans, ingénieur militaire à la retraite

FOR 60	CON 60	TAI 70	DEX 70	INT 75
APP 60	POU 80	ÉDU 93	SAN 80	PV 13
Imp. +1D4	Carrure 1	MVT 5	PM 16	

COMBAT

Corps à corps 35% (17/7), dégâts 1D3 + 1D4

Canne 35% (17/7), dégâts 1D6 + 1D4

Esquive 35% (17/7)

COMPÉTENCES

Arts et métiers (Étude technique) 65%, Charme 37%, Crédit 60%, Combat à distance (Armes de poing) 40% (Fusils) 30%, Intimidation 45%, Droit 50%, Mécanique 35%, Naturalisme 22%, Orientation 50%, Machinerie lourde 45%, Persuasion 60%

LANGUES : Langue maternelle (Anglais) 93%, Afrikaans 55%

PROFIL

DESCRIPTION : nez proéminent, imposante moustache.

IDÉOLOGIE ET CROYANCES : un gentleman se reconnaît à son fairplay et à ses bonnes manières.

PERSONNES IMPORTANTES : Son épouse Lily, récemment décédée.

TRAITS : Stoïque.

SÉQUELLES ET CICATRICES : Boîte à la suite d'une vieille blessure de guerre.

MRS ELISABETH « BETTY » SUNDERLAND, ALIAS LE « RENARD ARGENTÉ »

Cette matriarche veuve emprunte l'Orient-Express pour rendre visite à sa nièce à Istanbul. Betty est accompagnée de Grace Murphy, sa secrétaire pleine d'abnégation. À première vue, on peut prendre Betty pour une simple vieille dame un peu gâteuse - ce que Grace confirmerait promptement. Mais son amabilité dissimule des profondeurs insoupçonnées. En vérité, le « Renard argenté » (comme la surnomment « ceux qui savent ») est étonnamment observatrice, vive d'esprit et agile pour une femme de son âge. Elle s'amuse à jouer la vieille sénile pour abaisser la garde de ses interlocuteurs et leur soutirer les informations qui l'intéressent. D'une loyauté indéfectible envers ses amis, Betty aime siroter du sherry en bonne compagnie et raffole de mystères.

Au cours de sa vie, Betty a notamment étudié l'archéologie, élevé quatre enfants et ouvert un magasin d'antiquités, qu'elle tient toujours, dans le quartier de Soho à Londres. Toujours heureuse de faire de nouvelles connaissances, elle ne manque jamais de conclure ses conversations par une invitation dans sa maison du Yorkshire.



MRS ELISABETH « BETTY » SUNDERLAND

54 ans, égyptologue et antiquaire

FOR 55	CON 80	TAI 70	DEX 90	INT 85
APP 40	POU 70	ÉDU 93	SAN 70	PV 15
Imp. +1D4	Carrure 1	MVT 6	PM 14	

COMBAT

Corps à corps 25% (12/5), dégâts 1D3 + 1D4

Esquive 45% (22/9)

COMPÉTENCES

Archéologie 60%, Anthropologie 60%, Estimation 40%, Charme 60%, Crédit 56%, Histoire 50%, Crochetage 90%, Naturalisme 30%, Occultisme 25%, Persuasion 30%, Psychologie 20%, Trouver Objet Caché 60%, Discrétion 30%

LANGUES : Langue maternelle (Anglais) 93%, Hiéroglyphes égyptiens 31%

PROFIL

DESCRIPTION : une chevelure d'argent, des yeux scintillants et un verre de sherry à la main.

IDÉOLOGIE ET CROYANCES : rien ne l'inspire et ne l'intrigue plus qu'un bon mystère.

PERSONNES IMPORTANTES : Grace Murphy, secrétaire et compagne de voyage.

LIEUX SIGNIFICATIFS : sa maison dans le Yorkshire.

TRAITS : Joue la vieille dame gâteuse tant qu'elle n'est pas prête à baisser sa garde.



GRACE MURPHY

Grace traverse l'Europe avec son employeur, Mrs Sunderland. Si elle est officiellement sa secrétaire, Grace a surtout un rôle de dame de compagnie, et suit sa patronne sur des fouilles archéologiques et dans diverses excursions. Mrs Sunderland peut se montrer exigeante, et il n'est pas rare d'entendre sa secrétaire lui répondre « *Yes, Mrs Sunderland* » en levant les yeux au ciel. Grace aime boire, et après une longue journée à s'occuper de sa patronne elle peut avoir tendance à lever un peu trop le coude. Le moins que l'on puisse dire, c'est que Grace n'est pas une beauté classique ; en vérité, c'est une femme assez laide. Elle n'en abandonne pas pour autant sa quête d'un époux, soutenue par les efforts peu subtils de Mrs Sunderland. Elle est par ailleurs une piètre secrétaire.



GRACE MURPHY

24 ans, assistante de Mrs Betty Sunderland

FOR 55	CON 60	TAI 55	DEX 65	INT 75
APP 20	POU 70	ÉDU 40	SAN 70	PV 11
Imp. 0	Carrure 0	MVT 8	PM 14	

COMBAT

Corps à corps 25% (12/5), dégâts 1D3

Esquive 35% (17/7)

COMPÉTENCES

Arts et métiers (Sténographie) 27% (Dactylographie) 27%, Charme 30%, Crédit 20%, Baratin 45%, Premiers soins 40%, Histoire 39%, Bibliothèque 60%, Écouter 45%, Mécanique 30%, Naturalisme 30%, Persuasion 60%, Psychologie 30%, Trouver Objet Caché 40%

LANGUES : Langue maternelle (Anglais) 40%

PROFIL

DESCRIPTION : Pas très jolie, ses lunettes sont de véritables culs-de-bouteille.

IDÉOLOGIE ET CROYANCES : « *Keep calm and carry on* » : rester calme et persévérer. « Les hommes ne manquent pas : je finirai par me trouver un mari ! »

PERSONNES IMPORTANTES : Mrs Betty Sunderland, sa patronne et compagne de voyage.

TRAITS : Elle a tendance à boire un peu trop.



MARGRAVE MILOS VALINCHEK

Margrave Milos Valinchek parcourt l'Europe en tant que vendeur pour l'entreprise d'armes de son père, la lucrative Valinchek Zbrani Firma. L'Orient-Express sied à sa charge et à son statut de héros de guerre de l'ancien Empire austro-hongrois. Grand voyageur, il est d'excellent conseil partout dans le continent : où séjourner, comment contourner les douanes, qui soudoyer en échange d'informations… En 1916, une attaque au gaz l'a défiguré. Depuis, il est en proie au fatalisme et à l'ennui. Il est en quête d'aventure pour oublier son chagrin et se sentir à nouveau utile. Il a presque toujours une arme sur lui.



MARGRAVE MILOS VALINCHEK

30 ans, héros de guerre et marchand d'armes

FOR 55	CON 50	TAI 60	DEX 85	INT 75
APP 20	POU 70	ÉDU 60	SAN 70	PV 11
Imp. 0	Carrure 0	MVT 8	PM 14	

COMBAT

Corps à corps 25% (12/5), dégâts 1D3

Mitraillette calibre 45 75% (37/15), dégâts 1D10+2

Automatique calibre 45 65% (32/13), dégâts 1D10+2

Esquive 42% (21/8)

COMPÉTENCES

Charme 20%, Crédit 60%, Premiers soins 37%, Intimidation 20%, Orientation 30%, Persuasion 75%, Psychologie 19%

LANGUES : Langue maternelle (Tchèque) 60%, Anglais 61%, Italien 31%, Allemand 66%

PROFIL

DESCRIPTION : D'horribles cicatrices couvrent ses traits difformes.

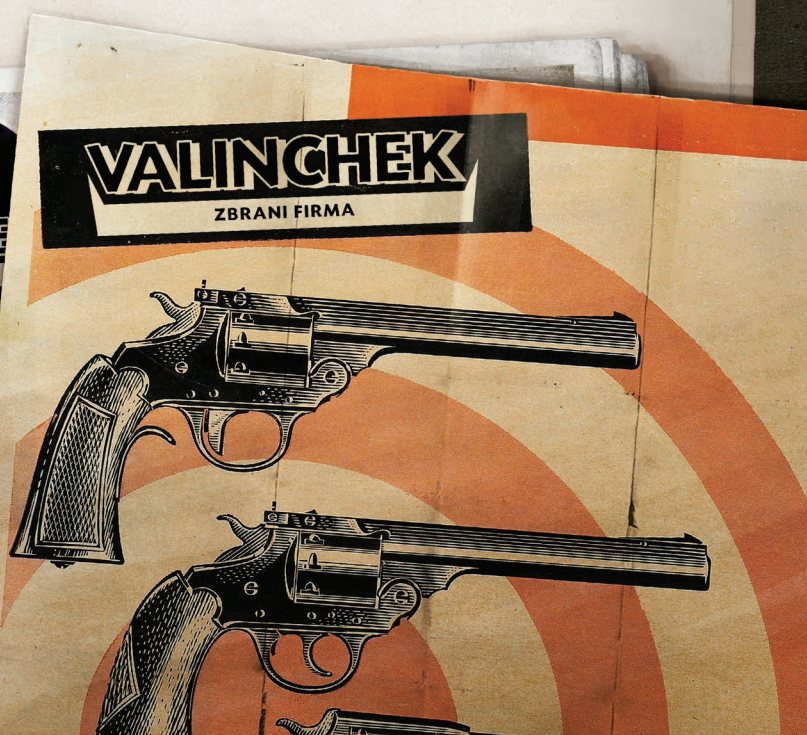
IDÉOLOGIE ET CROYANCES : Servir son pays est le plus grand honneur qui soit.

PERSONNES IMPORTANTES : Son père, Milos Valinchek.

TRAITS : Fataliste, il pratique l'humour noir.

SÉQUELLES ET CICATRICES : Une attaque au gaz pendant la guerre l'a gravement défiguré.





VIOLET DAVENPORT

Violet Davenport est en route pour rejoindre son époux, le « Formidable Walter Davenport », célèbre prestidigitateur. Son style et sa beauté lui garantissent l'attention de nombreux hommes ; mais dès qu'elle ouvre la bouche, ses origines populaires sont trahies. Violet adore les ragots et en connait toujours un ou deux sur les autres passagers. Ses robes et ses chaussures sont son autre sujet de prédilection, et elle saura recommander les boutiques les plus en vogue sur l'itinéraire du train. Malgré ces préoccupations frivoles, Violet est loin d'être stupide. Elle a même un excellent sens des affaires. Elle est toujours à la recherche de nouvelles idées pour le spectacle de son mari.



VIOLET DAVENPORT

31 ans, assistante de magicien

FOR 65	CON 35	TAI 50	DEX 80	INT 65
APP 80	POU 65	ÉDU 65	SAN 65	PV 8
Imp. 0	Carrure 0	MVT 8	PM 13	

COMBAT

Corps à corps 25% (12/5), dégâts 1D3

Esquive 55% (27/11)

COMPÉTENCES

Comptabilité 20%, Arts et métiers (Costumière) 30%, (Prestidigitation) 50%, Charme 50%, Grimper 55%, Crédit 40%, Sauter 30%, Crochetage 31%, Mécanique 25%, Persuasion 40%, Psychologie 30%, Équitation 18%, Pickpocket 70%, Trouver Objet Caché 35%, Discrétion 60%

LANGUES : Langue maternelle (Anglais) 65%

PROFIL

DESCRIPTION : Follement attirante, elle s'habille toujours à la dernière mode.

IDÉOLOGIE ET CROYANCES : Tout la regarde, y compris la vie privée de chacun.

PERSONNES IMPORTANTES : Son époux, Walter Davenport.

TRAITS : Un accent populaire marqué.



PROFESSEUR ALPHONSE MORETTI

Cordial sexagénaire italien, Moretti est professeur émérite d'Histoire et de Langues européennes aux universités de Florence et de Biélorussie. Il rentre dans sa chère ville de Milan après avoir longtemps travaillé à Londres. On le trouve généralement en train de fumer un cigare dans la voiture-salon, évoquant son amour de l'opéra ou sa haine des Autrichiens : durant les nombreux conflits qui les opposèrent à l'Italie, ils prirent la vie de son père et de son fils. En dehors de sa carrière universitaire, Moretti trempe dans diverses combines, et notamment dans le trafic et le vol d'œuvres d'art - ce qu'il niera en bloc. Rigoureusement poli et généreux (excepté envers les Autrichiens), Moretti est perspicace, plein de répartie, et sait garder son sang-froid. Le professeur ne s'énerve pas facilement, et il a la rancune tenace. Il peut être un allié précieux ou un redoutable ennemi.



PROFESSEUR ALPHONSE MORETTI

66 ans, historien louche

FOR 55	CON 65	TAI 65	INT 65	POU 65
DEX 65	APP 35	ÉDU 98	SAN 65	PV 13
Imp. 0	Carrure 0	MVT 5	PM 13	

COMBAT

Petit couteau 60% (30/12), dégâts 1D4

Corps à corps 60% (30/12), dégâts 1D3

Esquive 35% (17/7)

COMPÉTENCES

Crédit 52%, Baratin 40%, Histoire 75%, Bibliothèque 45%, Persuasion 45%, Psychologie 30%, Discrétion 35%

LANGUES : Langue maternelle (Italien) 98%, Anglais 75%, Allemand 60%, Français 60%, Turc 40%

PROFIL

DESCRIPTION : Replet et dégarni.

PERSONNES IMPORTANTES : Son père et son fils, tués par les Autrichiens.

LIEUX SIGNIFICATIFS : Milan, où il a grandi.

TRAITS : Il a la rancune tenace, particulièrement envers les Autrichiens. Garde son sang-froid et ne s'énerve pas facilement.



JARROD HOLST

Ce médecin australien étudie actuellement la psychiatrie en Europe. De Londres, il se rend à Trieste pour enquêter sur les rêves étranges qui tourmentent les habitants de cette ville. Convaincu d'avoir affaire à une forme d'hystérie collective, Holst compte sur l'article qu'il tirera de ses observations pour se faire un nom dès le début de sa carrière.

Habituellement aimable et avenant avec les autres passagers, il interprétera toute conversation au sujet des manifestations du Mythe comme un signe de folie. Homme de paix et de science, le docteur manie toutefois bien le gourdin grâce à ses années passées à jouer avec les enfants aborigènes Ngarluma dans le nord-ouest de l'Australie. Un solide casse-tête l'accompagne toujours, plus comme souvenir de son pays natal qu'en tant qu'arme défensive. Il est gravé de symboles aborigènes énigmatiques. Un test de **Mythe de Cthulhu** révélera leur nature prophylactique : ils protègent le détenteur de l'objet du regard du « Père de toutes les chauve-souris » (Nyarlathotep). Le docteur Holst rirait de tels boniments.



JARROD HOLST

29 ans, psychiatre

FOR 50	CON 70	TAI 65	DEX 50	INT 90
APP 60	POU 60	ÉDU 91	SAN 60	PV 13
Imp. 0	Carrure 0	MVT 7	PM 12	

COMBAT

Gourdin 70% (35/14), dégâts 1D6

Corps à corps 70% (35/14), dégâts 1D3

Esquive 25% (12/5)

COMPÉTENCES

Charme 40%, Crédit 60%, Premiers soins 60%, Écouter 30%, Médecine 70%, Naturalisme 20%, Orientation 21%, Persuasion 40%, Psychanalyse 60%, Psychologie 70%, Sciences (Biologie) 20%, (Chimie) 40%, (Pharmacologie) 70%

LANGUES : Langue maternelle (Anglais) 91%, Latin 25%

PROFIL

DESCRIPTION : Des yeux perçants et curieux, un visage rond et une apparence généralement décontractée malgré son costume élégant.

IDÉOLOGIE ET CROYANCES : La science est l'expression de la vérité et guidera l'humanité vers la paix et la prospérité.

LIEUX SIGNIFICATIFS : Roebourne, au nord-ouest de l'Australie.

ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS : Un gourdin ngarluma.

TRAITS : Avenant, calme et généreux.



CHRISTOPHER MACIAS

Originaire des États-Unis, Christopher Macias est rédacteur pour la De Forest Phonofilm Corporation, basée à New York. Après des années à économiser, ce passionné d'histoire européenne réalise enfin son rêve en voyageant à bord de l'Orient-Express avec son carlin Winston. Lecteur vorace de romans et d'ouvrages d'histoire, il s'intéresse tout particulièrement à la criminologie et à l'occultisme. Sa fascination de longue date pour l'Orient-Express l'a conduit à apprendre rapidement les langues de nombre des pays qu'il traverse - ce pour quoi il dispose de grandes facilités.

S'il n'est pas en train de dorloter son chien, Macias saura s'intéresser aux documents historiques que lui soumettent les investigateurs : il lit tout ce qui lui tombe sous la main - et tout ce qui est laissé sans surveillance. Christopher traîne Winston derrière lui lors de ses visites de sites historiques à toutes les villes étapes du trajet. Macias est diabétique et sa myopie l'oblige à porter des lunettes pour lire.



CHRISTOPHER MACIAS

40 ans, rédacteur

FOR 50	CON 50	TAI 65	DEX 50	INT 75
APP 45	POU 70	ÉDU 80	SAN 70	PV 11
Imp. 0	Carrure 0	MVT 6	PM 14	

COMBAT

Corps à corps 25% (12/5), dégâts 1D3

Esquive 25% (12/5)

COMPÉTENCES

Arts et métiers (Rédaction) 60%, Histoire 65%, Droit 30%, Bibliothèque 56%, Occultisme 55%, Persuasion 20%, Trouver Objet Caché 30%

LANGUES : Langue maternelle (Anglais) 95%, Arabe 45%, Français 55%, Allemand 15%, Italien 50%, Serbe 35%, Turc 35%

PROFIL

DESCRIPTION : Myope, bien charpenté, il arbore un sourire jovial et avenant.

IDÉOLOGIE ET CROYANCES : Il faut poser de nombreuses questions pour découvrir la vérité.

PERSONNES IMPORTANTES : Son carlin, Winston.

TRAITS : Raffole de Coca-Cola (à ses risques et péril). Il ne résiste jamais à l'idée d'explorer une ruine ou un site historique.

ENTOURAGE

WINSTON,

3 ans, carlin fidèle

FOR 35	CON 55	TAI 20
POU 35	DEX 65	PV 7
Imp. -2	Carr. -2	MVT 9

COMBAT

Morsure 30% (15/6), dégâts 1D4-2

Esquive 32% (16/6)

COMPÉTENCES

Aboiement bruyant 90%, Va chercher 60%, Sauter 40%, Flairer 90%, Discrétion 50%





BRYAN THAO WORRA

Poète originaire du Laos, Thao Worra est l'auteur d'un recueil de poèmes intitulé *De l'autre côté de l'œil*. Il est inspiré par la pâle vision d'un « homme-serpent écorché » dans ses rêves. Il fait actuellement la tournée des loges théosophiques d'Europe, à l'invitation d'un certain Auguste-Édouard Chauvet. Louxor est sa destination finale. Il compte y étudier les possibles liens unissant les divinités serpentines d'Égypte aux nagas de l'antique royaume de Lan Xang. Thao Worra est lunatique, mais une fois gagnée sa confiance, il racontera aux investigateurs l'histoire suivante : deux ans auparavant, dans une grotte du Laos, il a découvert une affreuse statuette en teck représentant un être dénommé « Nyar », drapé de peaux de serpents et de peaux tatouées… humaines ? Cette expérience, ou du moins ce dont il s'en souvient, l'a profondément changé. Il est devenu bien plus nerveux et méfiant, à l'affût de la « secte de Nyar ». Il veut comprendre ce qui s'est passé dans cette grotte et pourquoi il a désormais une irrépressible phobie des grenouilles.

Très mauvais conducteur, Thao Worra perd tous ses moyens dès lors qu'il est au volant. En public, il demeure neutre au sujet du mouvement pour l'iindépendance de l'Indochine ; en privé, il en est un fervent défenseur.



BRYAN THAO WORRA

34 ans, poète

FOR 60	CON 55	TAI 50	DEX 55	INT 85
APP 75	POU 80	ÉDU 80	SAN 23	PV 10
Imp. 0	Carrure 0	MVT 9	PM 16	

COMBAT

Corps à corps 65% (32/13), dégâts 1D3

Machette 65% (32/13), dégâts 1D8

Esquive 45% (22/9)

COMPÉTENCES

Arts et métiers (Poésie) 85%, Grimper 50%, Mythe de Cthulhu 23%, Conduite 5%, Baratin 70%, Bibliothèque 65%, Écouter 35%, Naturalisme 19%, Occultisme 42%, Trouver Objet Caché 35%,

LANGUES : Langue maternelle (Lao) 91%, Français 55%, Anglais 85%, Tcho-Tcho 20%

PROFIL

DESCRIPTION : Mince et élancé, il porte le bouc et des lunettes.

IDÉOLOGIE ET CROYANCES : Il désire l'indépendance pour le Laos.

LIEUX SIGNIFICATIFS : Sa maison au Laos.

ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS : Un exemplaire de son propre recueil de poèmes, *De l'autre côté de l'œil*.

TRAITS : Superstitieux.

PHOBIES ET MANIES : Batrachophobie (peur des batraciens).



COLONEL NATHANIEL R. MILLER

Cela fait quatre ans que le colonel Miller est attaché militaire à l'ambassade américaine à Paris. Dans son uniforme immaculé, Miller joue le rôle du parfait gentleman et sait profiter de la vie parisienne, entouré des jeunes épouses riches et désœuvrées des diplomates. Il y a cinq jours, un inconnu l'a contacté, et a exigé qu'il se rende à Londres et embarque sur l'Orient-Express, faute de quoi ses nombreuses relations impropres avec les femmes de ses collègues seraient ébruitées. C'est son premier voyage à bord de l'Express, et il n'en connaît ni le motif ni la destination. Il sirote son scotch en bavardant avec la gente féminine, étudiant les déplacements des autres passagers pour déterminer qui le fait chanter, et dans quel but. Le colonel ferait mieux d'oublier les jupons, car quelqu'un à bord a décidé de mettre un terme à ses scandaleux méfaits.



COLONEL NATHANIEL R. MILLER

42 ans, attaché militaire américain

FOR 60	CON 45	TAI 70	DEX 70	INT 80
APP 80	POU 85	ÉDU 91	SAN 85	PV 11
Imp. +1D4	Carrure 1	MVT 7	PM 17	

COMBAT

Corps à corps 35% (17/7), dégâts 1D3+1D4

Automatique calibre 38 50% (25/10), dégâts 1D10

Esquive 35% (17/7)

COMPÉTENCES

Comptabilité 20%, Charme 60%, Crédit 52%, Conduite 50%, Baratin 60%, Premiers soins 40%, Bibliothèque 50%, Écouter 30%, Orientation 25%, Persuasion 40%, Psychologie 45%, Équitation 25%, Trouver Objet Caché 55%, Discrétion 40%, Nager 30%

LANGUES : Langue maternelle (Anglais) 91%, Français 50%

PROFIL

DESCRIPTION : Ses traits sont mis en valeur et son uniforme est impeccable, jusqu'au cuir parfaitement poli de ses chaussures.

IDÉOLOGIE ET CROYANCES : Il est absolument loyal envers sa hiérarchie et son pays.

PERSONNES IMPORTANTES : Son mystérieux maître-chanteur.

TRAITS : Coureur de jupons, il recherche et apprécie la compagnie des femmes.



BRETT BOZEMAN

Né à Dallas, au Texas, Bozeman est l'incarnation du rêve américain : parti de rien, il est devenu millionnaire. Géologue de formation, sa chance, son travail acharné et son sens des affaires lui ont permis d'amasser une fortune et de bâtir un empire. Maintenant à la retraite, Bozeman parcourt le monde, et il compte le faire dans le luxe. Il n'a pas peur de l'aventure et ne rechigne pas à explorer les bas-fonds de la société. Bozeman est un Texan terre-à-terre et disposé à payer pour obtenir ce qu'il veut. Dans la vie, il aime les bons alcools, les belles femmes et sa collection de Colts calibre 45. Il fait en sorte de ne jamais s'éloigner de ces choses.



BRETT BOZEMAN

53 ans, roi du pétrole

FOR 85	CON 60	TAI 60	DEX 45	INT 85
APP 40	POU 80	ÉDU 75	SAN 80	PV 12
Imp. +1D4	Carrure 1	MVT 6	PM 16	

COMBAT

Corps à corps 40% (20/8), dégâts 1D3 + 1D4

Revolver calibre 45 60% (30/12), dégâts 1D10+2

Esquive 25% (12/5)

COMPÉTENCES

Crédit 99%, Intimidation 40%, Bibliothèque 30%, Droit 30%, Naturalisme 25%, Persuasion 60%, Psychologie 60%, Équitation 31%, Sciences (Géologie) 50%, Trouver Objet Caché 40%

LANGUES : Langue maternelle (Anglais) 75%, Français 40%

PROFIL

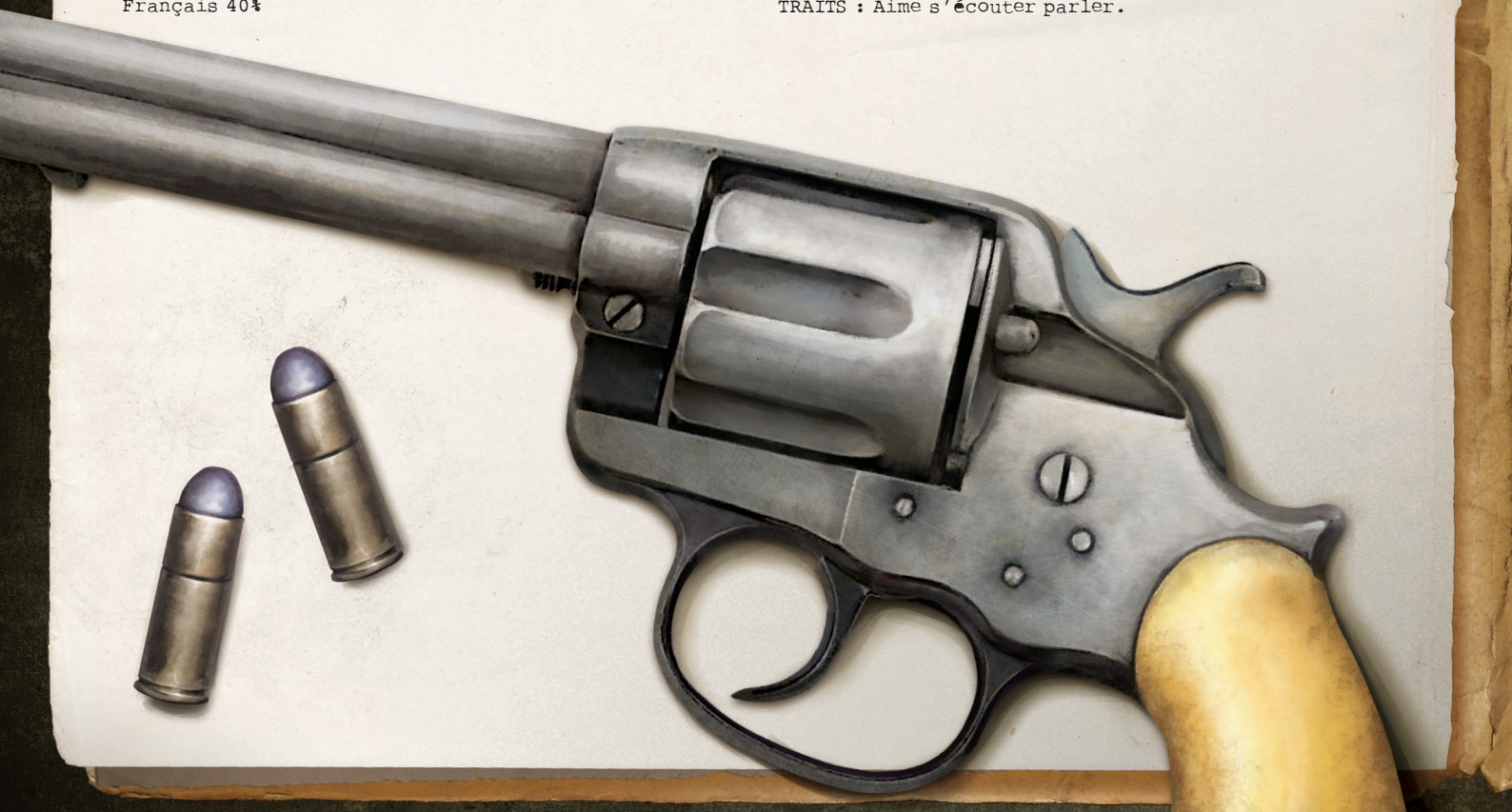
DESCRIPTION : Imposant, large d'épaules et bedonnant.

IDÉOLOGIE ET CROYANCES : Il faut travailler dur pour réussir. Un seul objectif : gagner.

LIEUX SIGNIFICATIFS : Son ranch.

ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS : Sa collection de Colts de calibre 45 ; il en porte toujours au moins un.

TRAITS : Aime s'écouter parler.



LORD MARTIN ALAN-BROWN

Il est beau, ténébreux, fringant et éloquent. Lord Martin Alan-Brown est suffisamment riche, cultivé, éduqué et désœuvré pour traverser la vie sans rien connaître des soucis et contraintes du commun des mortels. C'est un aristocrate anglais respecté de ses pairs et à travers toute l'Europe : sa famille est liée à de nombreuses maisons d'Allemagne, d'Italie, de France et d'ailleurs. Il voyage avec son épouse et leurs deux enfants. Un valet et une femme de chambre les accompagnent.

Lord Alan-Brown s'efforce d'aimer sa femme, de prendre soin d'elle et d'être un mari dévoué. Mais c'est impossible. Chaque matin, à son réveil, c'est une femme différente qui se trouve près de lui. Elle n'a jamais le même visage ni la même personnalité, et pourtant elle l'appelle « mon chéri », et leurs deux enfants l'appellent « mère ». Même Thompson et Milne, leurs domestiques, semblent ne rien voir de la transformation quotidienne de leur patronne. Lord Alan-Brown sombre peu à peu dans la folie, incapable de prouver quoi que ce soit à quiconque. Si quelqu'un parvenait à le croire et à l'aider, il lui serait infiniment reconnaissant.

LORD MARTIN ALAN-BROWN

38 ans, aristocrate dilettante

FOR 70	CON 75	TAI 75	DEX 50	INT 60
APP 65	POU 65	ÉDU 85	SAN 53	PV 15
Imp. +1D4	Carrure 1	MVT 7	PM 13	

COMBAT

Corps à corps 25% (12/5), dégâts 1D3 + 1D4

Esquive 25% (12/5)

COMPÉTENCES

Archéologie 35%, Arts et métiers (Sculpture) 40%, Charme 25%, Crédit 90%, Baratin 55%, Combat à distance (Fusils) 30%, Histoire 10%, Bibliothèque 30%, Persuasion 40%, Équitation 30%

LANGUES : Langue maternelle (Anglais) 85%, Français 68%, Allemand 11%, Italien 50%

PROFIL

DESCRIPTION : Une voix profonde et rocailleuse, une tenue immaculée, une chevelure noire et des traits parfaitement sculptés.

IDÉOLOGIE ET CROYANCES : Quelque chose ne tourne pas rond avec son épouse…

PERSONNES IMPORTANTES : Son épouse et leurs deux enfants.

LIEUX SIGNIFICATIFS : Sa demeure ancestrale.

TRAITS : Excessivement généreux avec les gens qu'il apprécie.

