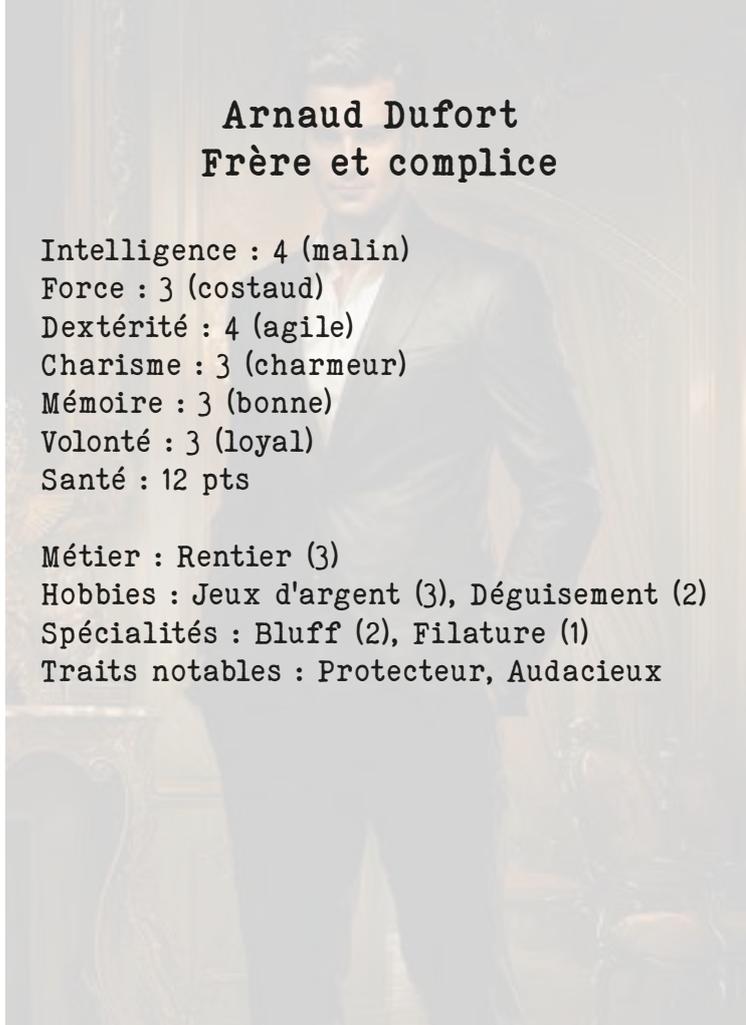




**Élise Lefèvre**  
**Femme trompée**

Intelligence : 4 (rusée)  
Force : 2 (moyenne)  
Dextérité : 3 (agile)  
Charisme : 4 (envoûtante)  
Mémoire : 3 (bonne)  
Volonté : 4 (déterminée)  
Santé : 10 pts

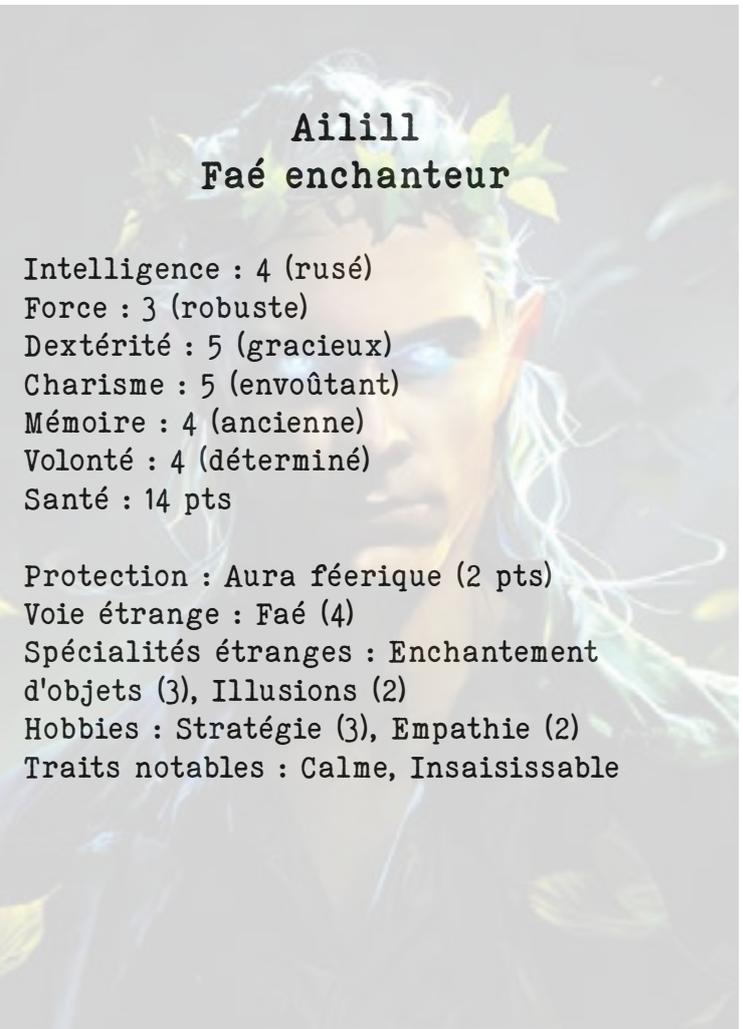
Métier : Bourgeoise (3)  
Hobbies : Occultisme (2), Manipulation (2)  
Spécialités : Persuasion (2),  
Connaissance des faés (1)  
Traits notables : Blessée, Vindicative



**Arnaud Dufort**  
**Frère et complice**

Intelligence : 4 (malin)  
Force : 3 (costaud)  
Dextérité : 4 (agile)  
Charisme : 3 (charmeur)  
Mémoire : 3 (bonne)  
Volonté : 3 (loyal)  
Santé : 12 pts

Métier : Rentier (3)  
Hobbies : Jeux d'argent (3), Déguisement (2)  
Spécialités : Bluff (2), Filature (1)  
Traits notables : Protecteur, Audacieux



**Ailill**  
**Faé enchanteur**

Intelligence : 4 (rusé)  
Force : 3 (robuste)  
Dextérité : 5 (gracieux)  
Charisme : 5 (envoûtant)  
Mémoire : 4 (ancienne)  
Volonté : 4 (déterminé)  
Santé : 14 pts

Protection : Aura féérique (2 pts)  
Voie étrange : Faé (4)  
Spécialités étranges : Enchantement  
d'objets (3), Illusions (2)  
Hobbies : Stratégie (3), Empathie (2)  
Traits notables : Calme, Insaisissable



**Maurelle**  
**Faée enchanteresse**

Intelligence : 4 (astucieuse)  
Force : 2 (délicate)  
Dextérité : 5 (vive)  
Charisme : 5 (ensorcelante)  
Mémoire : 4 (ancienne)  
Volonté : 3 (espiègle)  
Santé : 12 pts

Protection : Aura féérique (2 pts)  
Voie étrange : Faé (4)  
Spécialités étranges : Enchantement  
d'objets (3), Charme (2)  
Hobby : Jeux (3)  
Traits notables : Malicieuse, Imprévisible



Arnaud Dufort



Élise Lefèvre



Maurelle



Ailill

## Henri et Jacques Moreau Goules de Sombreval

Intelligence : 2 (moyenne)  
Force : 4 (puissante)  
Dextérité : 3 (agile)  
Charisme : 1 (repoussant)  
Mémoire : 2 (moyenne)  
Volonté : 3 (loyal)  
Santé : 14 pts

Protection : Peau renforcée (1 pt)  
Voie étrange : Goule (2)  
Spécialités étranges : Force surhumaine (2),  
hypnose (2)  
Métier : Homme de main (3)  
Hobbies : Intimidation (2), Armes à feu (2)  
Traits notables : Brutal, Obéissant

## Guillaume De Sombreval Vampire

Intelligence : 4 (brillant)  
Force : 5 (surhumaine)  
Dextérité : 4 (vif)  
Charisme : 5 (magnétique)  
Mémoire : 5 (encyclopédique)  
Volonté : 5 (implacable)  
Santé : 20 pts

Protection : Peau renforcée (3 pts)  
Voie étrange : Vampire (5)  
Spécialités étranges : Domination (4),  
Régénération (3), résistance surnaturelle (3),  
hypnose (4)  
Métier : Aristocrate (4)  
Hobbies : Politique (3), Chasse (2)  
Traits notables : Arrogant, Impitoyable

## Maria Gracuella Maîtresse du directeur

Maria Gracuella, la danseuse brésilienne au charme envoûtant, ne manque jamais une occasion de narguer subtilement Élise Lefèvre, l'épouse bafouée du directeur du casino. Les personnages joueurs attentifs remarqueront les piques verbales à peine voilées et les regards dédaigneux que Maria lance à Élise dès qu'elles se croisent.

## Marc Lefèvre Directeur du Casino

Homme d'affaires charismatique, élégant, la soixantaine, avec un penchant pour les jeux d'argent et les aventures amoureuses. Très respecté dans le monde des casinos, mais connu pour avoir des relations douteuses dans le grand banditisme.

**Personnalité :** Marc est intelligent, calculateur, charmant et sociable. Il a tendance à prendre des risques dans sa vie professionnelle et personnelle. Il trompe sa femme depuis quelques années avec les danseuses brésilienne du casino dont récemment Maria Gracuella. Ses derniers temps il est de moins en moins discret et considère sa femme comme une écervelée qui le met en valeur dans les dîners mondains et rend bien sur les photos.



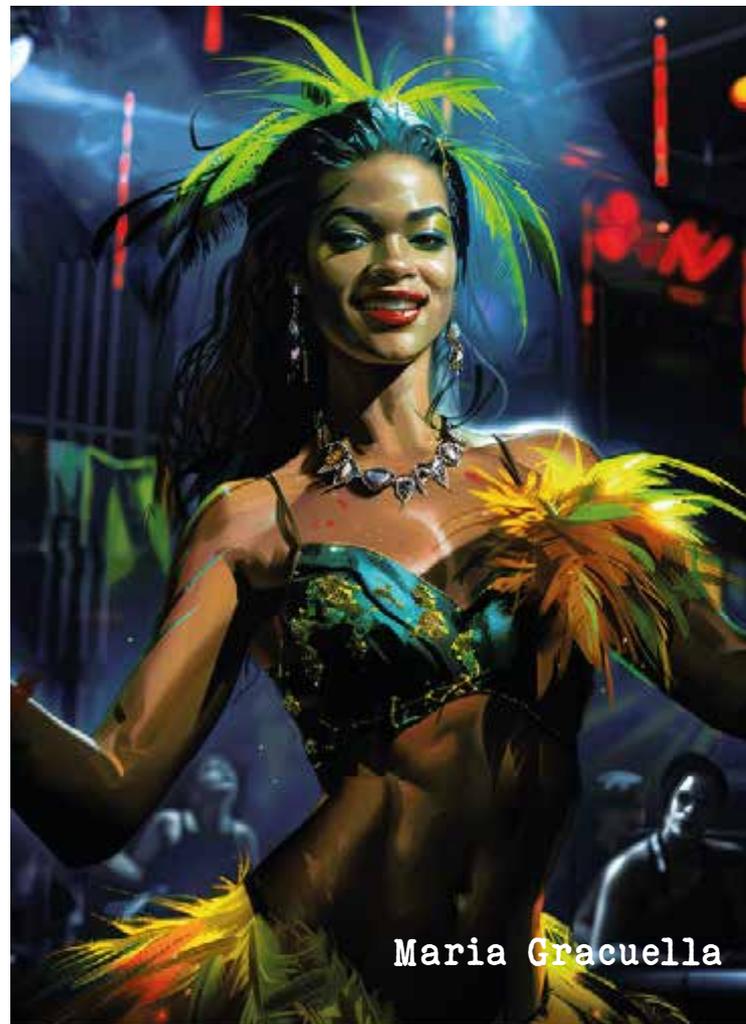
Guillaume De Sombreval



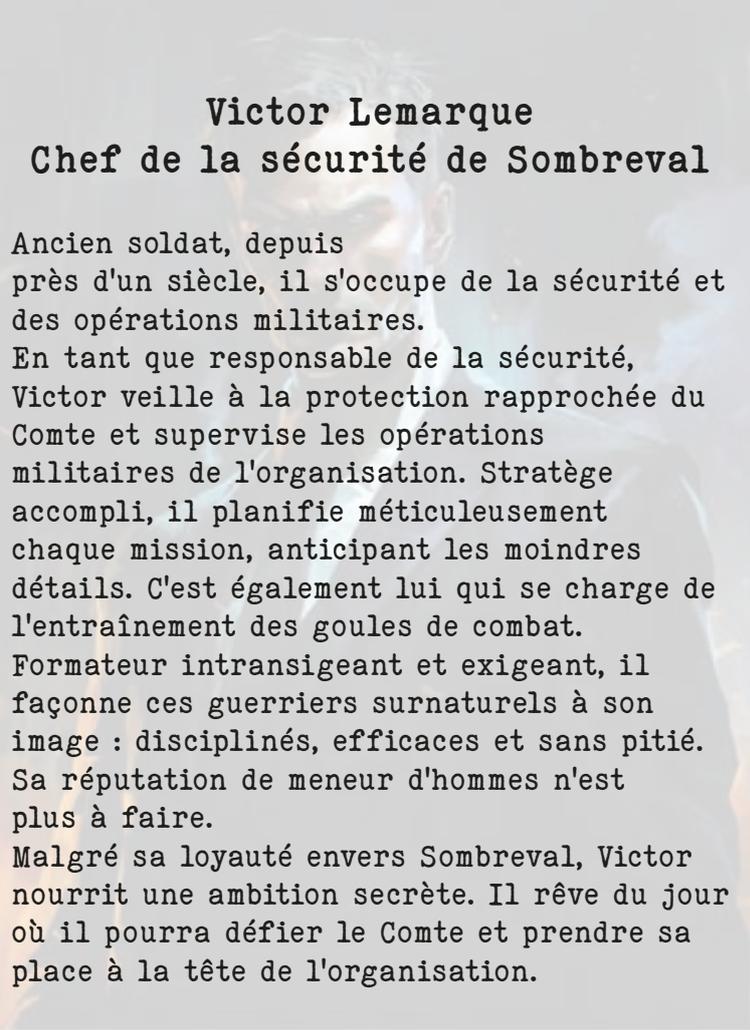
Henri et Jacques Moreau



Marc Lefèvre



Maria Gracuela



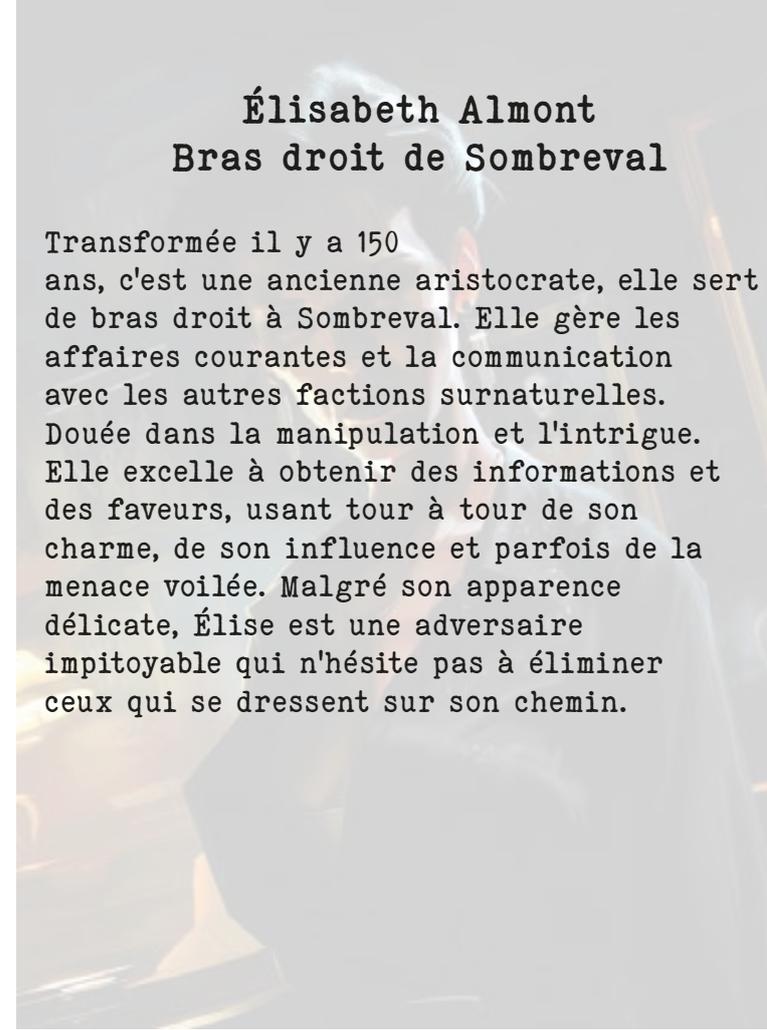
**Victor Lemarque**  
**Chef de la sécurité de Sombreval**

Ancien soldat, depuis près d'un siècle, il s'occupe de la sécurité et des opérations militaires.

En tant que responsable de la sécurité, Victor veille à la protection rapprochée du Comte et supervise les opérations militaires de l'organisation. Stratège accompli, il planifie méticuleusement chaque mission, anticipant les moindres détails. C'est également lui qui se charge de l'entraînement des goules de combat.

Formateur intransigeant et exigeant, il façonne ces guerriers surnaturels à son image : disciplinés, efficaces et sans pitié. Sa réputation de meneur d'hommes n'est plus à faire.

Malgré sa loyauté envers Sombreval, Victor nourrit une ambition secrète. Il rêve du jour où il pourra défier le Comte et prendre sa place à la tête de l'organisation.

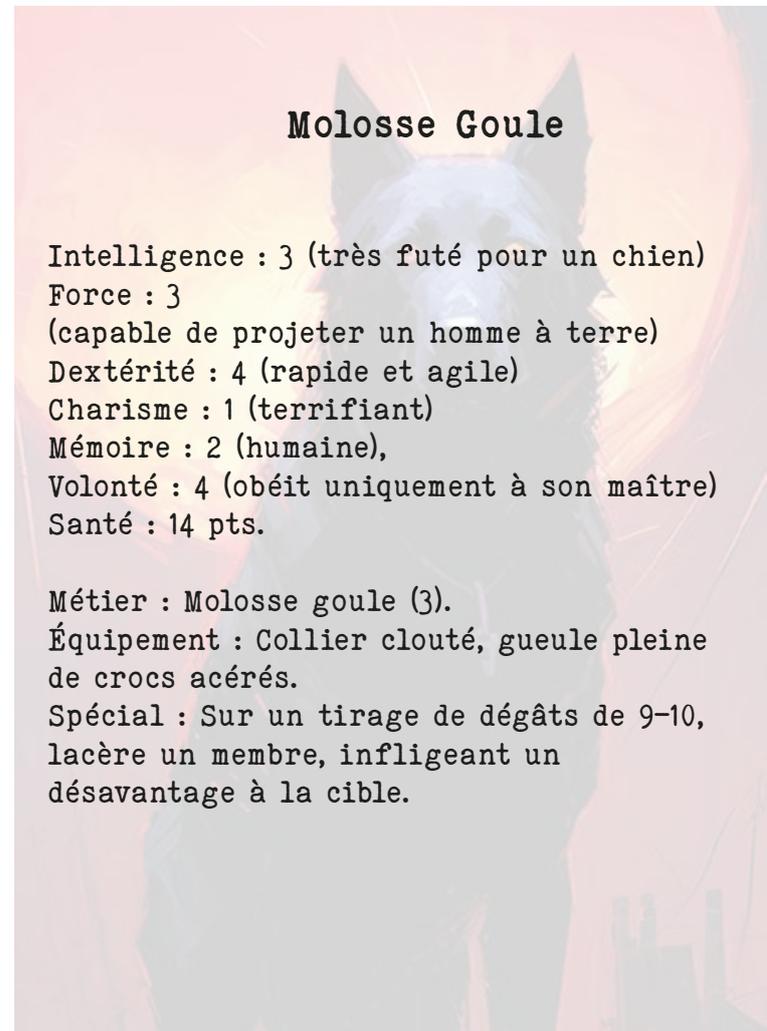


**Élisabeth Almont**  
**Bras droit de Sombreval**

Transformée il y a 150 ans, c'est une ancienne aristocrate, elle sert de bras droit à Sombreval. Elle gère les affaires courantes et la communication avec les autres factions surnaturelles. Douée dans la manipulation et l'intrigue. Elle excelle à obtenir des informations et des faveurs, usant tour à tour de son charme, de son influence et parfois de la menace voilée. Malgré son apparence délicate, Élise est une adversaire impitoyable qui n'hésite pas à éliminer ceux qui se dressent sur son chemin.



**Jean-Louis Moreau**  
**Directeur adjoint du casino**



**Molosse Goule**

Intelligence : 3 (très futé pour un chien)  
Force : 3  
(capable de projeter un homme à terre)  
Dextérité : 4 (rapide et agile)  
Charisme : 1 (terrifiant)  
Mémoire : 2 (humaine),  
Volonté : 4 (obéit uniquement à son maître)  
Santé : 14 pts.

Métier : Molosse goule (3).  
Équipement : Collier clouté, gueule pleine de crocs acérés.  
Spécial : Sur un tirage de dégâts de 9-10, lacère un membre, infligeant un désavantage à la cible.



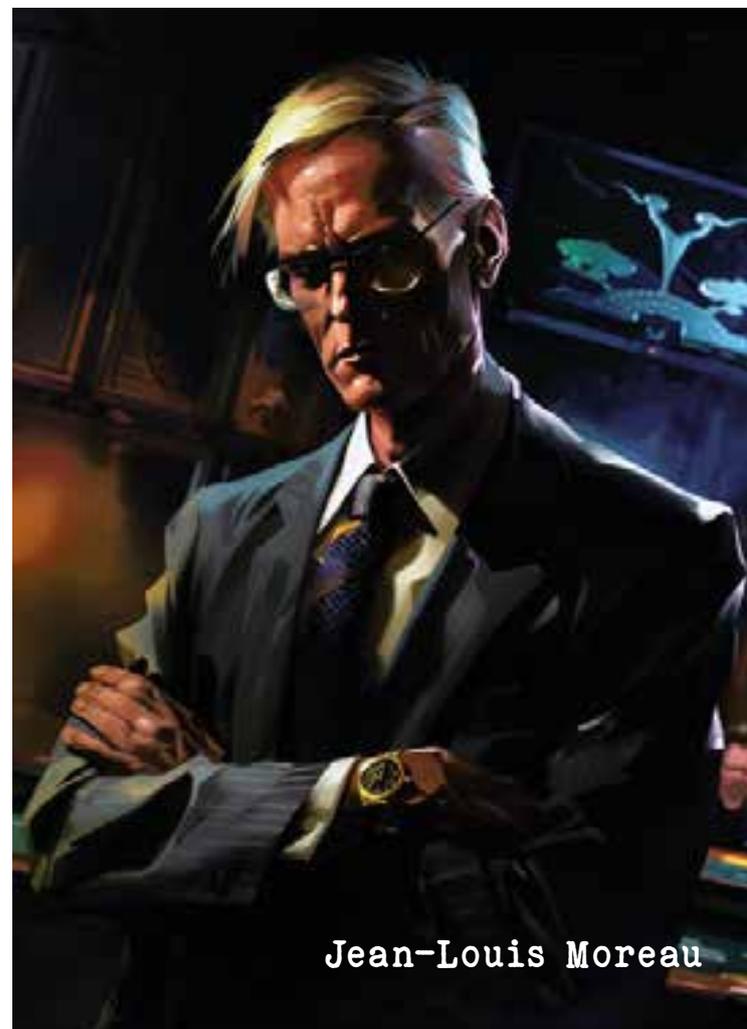
Élisabeth Almont



Victor Lemarque



Molosse goule



Jean-Louis Moreau



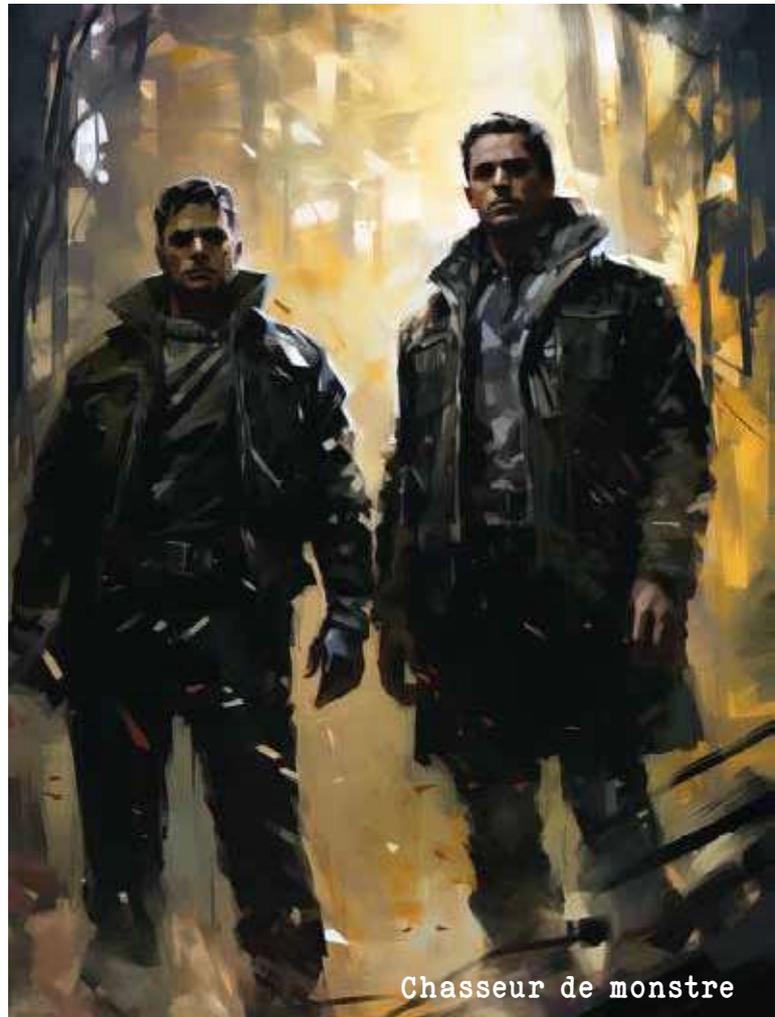
Alchimiste



Troll brumeux de Niflheim



Médium



Chasseur de monstre

## Troll brumeux de Niflheim

Le sang des trolls et la sève d'Yggdrasil coule dans vos veines, faisant de vous un être unique et mystérieux. Vous possédez la capacité exceptionnelle de générer une brume épaisse en quelques minutes, enveloppant tout ce qui vous entoure. Contrairement aux simples mortels qui ne voient généralement pas plus loin que le bout de leur bras dans cette brume, vous n'éprouvez aucune difficulté à naviguer à travers elle, vous donnant un avantage inestimable dans les environnements brumeux et obscurs.

Les trolls sont réputés pour générer une brume d'une froideur intense, au point que les animaux, instinctivement, fuient cette présence glaciale. Cette caractéristique naturelle renforce votre aura de mystère et d'étrangeté, vous distinguant parmi les êtres qui vous entourent. Pour convoquer votre don, il faut habituellement plusieurs minutes pour recouvrir l'équivalent d'un champ de 1 000 m<sup>2</sup>. En situation de stress, si vous voulez accélérer le processus, la difficulté augmente avec la vitesse.

- 1 minute = difficulté 12
- 3 rounds = difficulté 14
- 1 round = difficulté 16 (oh un pot de cupidité...)

Vous disposez de 2 points pour vous spécialiser dans : **animalisme, appel de la nature, croquemitaine, familier, force surnaturelle, Forme de brume, griffe/morsure monstrueuse, métamorphose, régénération.**

## Alchimiste

Vous êtes un chercheur de la véritable essence des éléments, motivé tant par votre insatiable soif de connaissance que par le désir de transcender les usages conventionnels de la matière. Cette voie étrange vous ouvre les portes d'un univers d'expérimentation, doté d'un atelier complet et d'une panoplie de composants exotiques. Grâce à vos études alchimiques, vous avez développé des compétences approfondies en biologie, géologie, herboristerie, médecine, et même dans la manipulation de poisons.

Vous avez également 2 points de capacités étranges offerts pour vous spécialiser dans au choix : **alchimie utilitaire, alchimie des remèdes magiques, alchimie de transmutation, familier, hypnose.**

## Chasseur de monstre

Que vous soyez l'héritier d'un ordre millénaire ou un autodidacte forgé dans la douleur d'un massacre familial, votre vie s'est écoulée en marge du monde. Après des années, voire des décennies d'entraînement et d'apprentissage, vous arpentez l'espace trouble que les villes n'ont pas englouti et où se cachent les plus infâmes des créatures. Le chasseur de monstres possède automatiquement un objet fétiche qui, lorsqu'il est impliqué dans une action, procure une figure à ajouter à son paquet (et retirée après l'action hein... on vous voit venir ^^).

Vous pouvez dépenser 2 points dans les spécialités étranges : **agilité surnaturelle, croquemitaine, familier, force surnaturelle, perception surnaturelle, volonté surnaturelle.**

## Médium

Vous ressentez la présence des esprits autour de vous. La plupart sont fous ou incompréhensibles, d'autres parlent des dialectes depuis longtemps oubliés. Certains lisent dans vos yeux que vous les percevez et vous supplient de les aider ou de vous occuper de leurs proches. Vous expérimentez le paradoxe de vivre dans deux mondes sans réellement appartenir à aucun des deux. Par moment, vous percevez en superposition le monde des esprits ou celui des peuples fées en même temps que notre réalité. Plus le talent du médium est fort, moins la réalité qui l'entoure a de sens. Nombreuses sont les histoires de talentueux médiums ayant disparu pour toujours sans raison apparente...

Vous avez 2 points bonus à dépenser dans des spécialités de médium : **communion avec les esprits, divination, familier, géomancie, volonté surnaturelle.**