

CONTES DE MINUIT



BIGBY DANDY LOUP-GAROU

DESCRIPTION redingote, costume belle époque, chapeau gibus, épaisses rouflaquettes châtains, 1m90

LIEU DE VIE propriétaire d'un grand entrepôt dans le quartier du Vieux Port

MOTIVATION emploi

QUÊTE il recherche sa mère disparue et possède, pour seul indice, un médaillon

ÉVOLUTION doré gravé d'une croix entrelacée d'une rose

ASPECTS

1

4

2

1

AGILITÉ PERCEPTION PUISSANCE RÉFLEXION

EXPERTISES RECHARGES

3

NIVEAU MAX.

SOCIALES aller boire un verre de bourbon dans un pub pour apprendre les dernières nouvelles et écouter les gens se confier

NIVEAU ACTUEL

0

NIVEAU MAX.

ACADÉMIQUES

NIVEAU ACTUEL

2

NIVEAU MAX.

PRATIQUES partir pêcher le poisson-lanterne durant quelques heures

NIVEAU ACTUEL

0

NIVEAU MAX.

DE COMBAT

NIVEAU ACTUEL

RELATIONS

ALLIÉ Jethro : un pilier de bar de l'échoppe voisine, compagnon de biture

NÉMÉSIS Hugby : son loup-garou de père, criminel violent, disparu

7

NIVEAU MAX.

VIE

NIVEAU ACTUEL

ADRÉNALINE

5

NIVEAU MAX.

NIVEAU ACTUEL

ÉTHER

3

ARME

DÉGÂTS

UTILISATION

Poing : Puissance

Griffes : 1 + Puissance

Crocs : 2 + Puissance

- ▶ activer les Particularités,
- ▶ prendre l'initiative,
- ▶ effectuer une ou plusieurs actions supplémentaires durant une confrontation,
- ▶ d'augmenter les dégâts lors d'une attaque ou les diminuer lors d'une défense.

GAIN

- ▶ 1 point en dormant une nuit complète,
- ▶ tout ou partie en mettant en scène une Faiblesse.

UTILISATION

- ▶ apparaître sans « difformités »,
- ▶ effectuer une action défiant la réalité (voir la Directrice),
- ▶ ajouter un élément au décor (description par le Détective),
- ▶ contredire une description de la Directrice,
- ▶ mettre KO un adversaire touché au lieu des dégâts,
- ▶ ramener à 1 PV un mourant.

PARTICULARITÉS EFFETS + FORCE - FAIBLESSE

+

TAILLE IMPRESSIONNANTE : effrayer le commun des mortels

+

FORCE DÉMESURÉE : +2 à la Puissance à mains nues (griffes)

-

SENSIBLE À L'ARGENT : toute arme en argent occasionne +2 de dégâts

-

PERD LE CONTRÔLE LORSQU'IL S'ÉNERVE : est joué par la Directrice

MINUIT

CONTES DE



WATTS PROFESSEUR CHIMPANZÉ

DESCRIPTION manteau qui traîne au sol, deerstalker sur la tête, loupe en main, 1m50

LIEU DE VIE locataire d'un petit appart du quartier de l'université de Carnegie

MOTIVATION énigme

QUÊTE avant de mourir mystérieusement, son mentor, le prof. Edison Rose,

ÉVOLUTION lui a lancé un défi sibyllin : « découvrir l'heure exacte de Minuit »

ASPECTS

4

1

1

2

AGILITÉ PERCEPTION PUISSANCE RÉFLEXION

EXPERTISES RECHARGES

0

NIVEAU MAX.

SOCIALES

NIVEAU ACTUEL

2

NIVEAU MAX.

ACADÉMIQUES donner des cours de criminologie à l'université de

NIVEAU ACTUEL

Carnegie

3

NIVEAU MAX.

PRATIQUES compter toutes les marches, portes et fenêtres de n'importe quel bâtiment. Recompter, histoire d'en être certain

NIVEAU ACTUEL

0

NIVEAU MAX.

DE COMBAT

NIVEAU ACTUEL

RELATIONS

ALLIÉ Professeure Shilingan : ancienne collègue avec laquelle il flirte avec gaucherie

NÉMÉSIS Professeur Vanksen : ancien collègue, jaloux dudit flirt

6 NIVEAU MAX.
NIVEAU ACTUEL

VIE

ARME

Poing : Puissance

Revolver : 3

DÉGÂTS

ADRÉNALINE

UTILISATION

- ▶ activer les Particularités,
- ▶ prendre l'initiative,
- ▶ effectuer une ou plusieurs actions supplémentaires durant une confrontation,
- ▶ d'augmenter les dégâts lors d'une attaque ou les diminuer lors d'une défense.

GAIN

- ▶ 1 point en dormant une nuit complète,
- ▶ tout ou partie en mettant en scène une Faiblesse.

6 NIVEAU MAX.
NIVEAU ACTUEL

ÉTHER

UTILISATION

- ▶ apparaître sans « difformités »,
- ▶ effectuer une action défiant la réalité (voir la Directrice),
- ▶ ajouter un élément au décor (description par le Détective),
- ▶ contredire une description de la Directrice,
- ▶ mettre KO un adversaire touché au lieu des dégâts,
- ▶ ramener à 1 PV un mourant.

3

PARTICULARITÉS EFFETS

+ FORCE - FAIBLESSE

+

AGILITÉ SIMIESQUE : s'agrippe et grimpe n'importe où

+

ODORAT DÉVELOPPÉ : piste n'importe qui à plusieurs rues de distance

-

PARALYSIE TOTALE : durant des heures, le temps de trouver la réponse à une énigme, un calcul ou une question

CONTES DE MINUIT



TULIPE VAMPIRE ALCOOLIQUE

DESCRIPTION chemise blanche, pantalon crème, chapeau cloche, brune, coupe au carré, 1m70

LIEU DE VIE propriétaire d'une cave (à vins) dans le Vieux Quartier

MOTIVATION danger

QUÊTE après avoir dévoré son mari et sa fille en proie à une soif inextinguible,

ÉVOLUTION elle cherche son créateur pour se venger de sa condition

ASPECTS

3

2

2

1

AGILITÉ PERCEPTION PUISSANCE RÉFLEXION

EXPERTISES RECHARGES

1

NIVEAU MAX.

SOCIALES lire le journal quotidien de la première à la dernière page

NIVEAU ACTUEL

0

NIVEAU MAX.

ACADÉMIQUES

NIVEAU ACTUEL

3

NIVEAU MAX.

PRATIQUES s'introduire chez des inconnus pour les voler

NIVEAU ACTUEL

1

NIVEAU MAX.

DE COMBAT aller sur les docks pour se battre contre des ivrognes

NIVEAU ACTUEL

RELATIONS

ALLIÉ Sangsue : un ex, toujours amoureux, et qui contre un peu de son sang est prêt à tout

NÉMÉSIS les Sans Dents : son ancienne belle-famille qui souhaite lui nuire par tous les moyens

9 NIVEAU MAX.
NIVEAU ACTUEL

VIE

ARME

Poing : Puissance

Crocs : 1 + Puissance

Couteau : 2 + Puissance

GAIN

3 NIVEAU MAX.
NIVEAU ACTUEL

ADRÉNALINE

UTILISATION

- ▶ activer les Particularités,
- ▶ prendre l'initiative,
- ▶ effectuer une ou plusieurs actions supplémentaires durant une confrontation,
- ▶ d'augmenter les dégâts lors d'une attaque ou les diminuer lors d'une défense.

GAIN

- ▶ 1 point en dormant une nuit complète,
- ▶ tout ou partie en mettant en scène une Faiblesse.

3 NIVEAU MAX.
NIVEAU ACTUEL

ÉTHER

UTILISATION

- ▶ apparaître sans « difformités »,
- ▶ effectuer une action défiant la réalité (voir la Directrice),
- ▶ ajouter un élément au décor (description par le Détective),
- ▶ contredire une description de la Directrice,
- ▶ mettre KO un adversaire touché au lieu des dégâts,
- ▶ ramener à 1 PV un mourant.

PARTICULARITÉS EFFETS + FORCE - FAIBLESSE

+ **FAIRE OUBLIER SA PRÉSENCE** : durant les 5 dernières minutes

+ **RAPIDE COMME L'ÉCLAIR** : effectuer 2 actions sans difficulté supplémentaire

+ **INCROYABLE** : regagne 1 point de vie par heure

- **SOIF DE SANG** : à boire à même la jugulaire

- **SENSIBLE AU FEU** : met 2 jours à régénérer 1 point de vie perdu à cause d'une flamme

CONTES DE MINUIT



OTTO GENTLEMAN TRANSISTOR

DESCRIPTION costume trois-pièces, gants de cuir noir, canne-épée, tête en forme de poste de radio, 1m80

LIEU DE VIE propriétaire d'un élégant penthouse du quartier des Hautes Tours

MOTIVATION aide

QUÊTE il y a 3 ans, a capté un message d'origine inconnue qui depuis l'obsède :

ÉVOLUTION « La pièce édentée provoquera la destruction des yeux de feu »

ASPECTS

1

1

2

4

AGILITÉ PERCEPTION PUISSANCE RÉFLEXION

EXPERTISES RECHARGES

2

NIVEAU MAX.

SOCIALES

passer une soirée à une table de poker

NIVEAU ACTUEL

2

NIVEAU MAX.

ACADÉMIQUES

suivre des cours de littérature ancienne et moderne

NIVEAU ACTUEL

0

NIVEAU MAX.

PRATIQUES

NIVEAU ACTUEL

1

NIVEAU MAX.

DE COMBAT

faire une séance de boxe en club

NIVEAU ACTUEL

RELATIONS

ALLIÉ Ocuspocus : speakerine du Rossignol d'or dont il apprécie la voix

NÉMÉSIS Ant : la reine d'une communauté de fourmis qui veut le démonter pour

« qu'il ne révèle pas ce qu'il sait »

| | | | | | | | |
|---------------------------------|---|-------------|-------------------|---|-------------|--|---|
| VIE | 6 | NIVEAU MAX. | ADRÉNALINE | 6 | NIVEAU MAX. | ÉTHER | 3 |
| ARME | | | DÉGÂTS | | | UTILISATION | |
| Poing : Puissance | | | | | | <ul style="list-style-type: none"> ▶ apparaître sans « difformités », ▶ effectuer une action défiant la réalité (voir la Directrice), ▶ ajouter un élément au décor (description par le Détective), ▶ contredire une description de la Directrice, ▶ mettre KO un adversaire touché au lieu des dégâts, ▶ ramener à 1 PV un mourant. | |
| Uppercut : 1 + Puissance | | | | | | GAIN | |
| Canne-épée : 3 + P. | | | | | | <ul style="list-style-type: none"> ▶ 1 point en dormant une nuit complète, ▶ tout ou partie en mettant en scène une Faiblesse. | |

PARTICULARITÉS EFFETS + FORCE - FAIBLESSE

+ **ÉMETTEUR HAUT-PARLEUR** : s'exprime à travers n'importe quel canal radio n'importe où dans Minuit

+ **RÉCEPTEUR TÉLÉPATHE** : capte des messages radio/oraux

+ **MODULATEUR IMITATEUR** : imiter n'importe quelle voix

- **SENSIBLE À L'EAU** : -1 à l'Agilité et Puissance lorsqu'il est mouillé

CONTES DE MINUIT



SCARLET ADOLESCENTE FANTÔME

DESCRIPTION apparence translucide, robe blanche, pieds nus, cheveux roux mi-longs, peau pâle, yeux cernés, 1m60

LIEU DE VIE hante le 221B sans se souvenir où elle habitait auparavant

MOTIVATION challenge

QUÊTE amnésique, elle cherche l'endroit où sont enterrés les restes

ÉVOLUTION de son corps pour enfin trouver le repos éternel

ASPECTS

1

5

0

2

AGILITÉ PERCEPTION PUISSANCE RÉFLEXION

EXPERTISES RECHARGES

0

NIVEAU MAX.

SOCIALES

NIVEAU ACTUEL

4

NIVEAU MAX.

ACADÉMIQUES lire intégralement un livre érudit

NIVEAU ACTUEL

1

NIVEAU MAX.

PRATIQUES réciter en boucle une série de prières mystérieuses

NIVEAU ACTUEL

0

NIVEAU MAX.

DE COMBAT

NIVEAU ACTUEL

RELATIONS

ALLIÉ Monsieur Sanson : une bibliothécaire tête en l'air qui l'aide dans ses recherches

NÉMÉSIS Menestari : un spectre ayant l'apparence d'un vieil occultiste hargneux qui la pourchasse de temps à autre sans qu'elle en connaisse la raison

0

NIVEAU MAX.

NIVEAU ACTUEL

VIE

12

NIVEAU MAX.

NIVEAU ACTUEL

ADRÉNALINE

ÉTHER

3

ARME

DÉGÂTS

UTILISATION

UTILISATION

Hantise : 1 point

d'Adrenaline

Esprit frappeur : 1

(si POLTERGEIST)

▶ activer les Particularités,

▶ prendre l'initiative,

▶ effectuer une ou plusieurs actions supplémentaires durant une confrontation,

▶ d'augmenter les dégâts lors d'une attaque ou les diminuer lors d'une défense.

GAIN

▶ 1 point en dormant une nuit complète,

▶ tout ou partie en mettant en scène une Faiblesse.

▶ apparaître sans « difformités »,

▶ effectuer une action défiant la réalité (voir la Directrice),

▶ ajouter un élément au décor (description par le Détective),

▶ contredire une description de la Directrice,

▶ mettre KO un adversaire touché au lieu des dégâts,

▶ ramener à 1 PV un mourant.

PARTICULARITÉS EFFETS + FORCE - FAIBLESSE

+

INVISIBLE : disparaît à la vue de tous

+

POLTERGEIST : devient tangible et permet d'attaquer (Esprit frappeur)

-

PRÉSENCE DÉRANGEANTE : met mal à l'aise et effraie par sa seule présence

-

MORT SPECTRALE : à 0 d'Adrenaline, disparaît autant de semaines que son niveau max

CONTES DE MINUIT



WAGNER DIABLOTIN FANFARON

DESCRIPTION costume 3 pièces crème, peau bleue, griffes acérées, oreilles et queue pointues, 1m40

LIEU DE VIE habite une péniche délabrée du quartier du Grand Marché

MOTIVATION quête

QUÊTE persuadé d'être originaire d'un autre monde, il cherche

ÉVOLUTION le miroir magique qui lui permettra de repartir chez lui

ASPECTS

4

2

1

1

AGILITÉ PERCEPTION PUISSANCE RÉFLEXION

EXPERTISES RECHARGES

0

NIVEAU MAX.

SOCIALES

NIVEAU ACTUEL

0

NIVEAU MAX.

ACADÉMIQUES

NIVEAU ACTUEL

2

NIVEAU MAX.

PRATIQUES écouter un concerto ou un morceau de violon

NIVEAU ACTUEL

3

NIVEAU MAX.

DE COMBAT défier un gentilhomme en duel

NIVEAU ACTUEL

RELATIONS

ALLIÉ Ombrelle : sorcière et vendeuse d'objets magiques à Douce Nuit qui l'aide dans sa recherche du miroir

NÉMÉSIS Mazirane : vendeuse d'objets étranges qui souhaite récupérer son sang pour en faire une potion permettant de se téléporter

4

NIVEAU MAX.

VIE

NIVEAU ACTUEL

8

NIVEAU MAX.

ADRÉNALINE

NIVEAU ACTUEL

ÉTHER

3

ARME

DÉGÂTS

UTILISATION

Poing : Puissance

Griffes : 2 + Puissance

Fleuret : 1 + Puissance

▶ activer les Particularités,

▶ prendre l'initiative,

▶ effectuer une ou plusieurs actions supplémentaires durant une confrontation,

▶ d'augmenter les dégâts lors d'une attaque ou les diminuer lors d'une défense.

GAIN

▶ 1 point en dormant une nuit complète,

▶ tout ou partie en mettant en scène une Faiblesse.

UTILISATION

▶ apparaître sans « difformités »,

▶ effectuer une action défiant la réalité (voir la Directrice),

▶ ajouter un élément au décor (description par le Détective),

▶ contredire une description de la Directrice,

▶ mettre KO un adversaire touché au lieu des dégâts,

▶ ramener à 1 PV un mourant.

PARTICULARITÉS EFFETS + FORCE - FAIBLESSE

+

TÉLÉPORTATION : peut se téléporter à vue

+

INSENSIBILITÉ AU FEU : la chaleur et les flammes ne lui font rien

-

PEUR IRRATIONNELLE DE LA BRUME : la fuit ou subit une difficulté +2 à tous ses jets

-

REFLET : ne supporte pas de voir son reflet et hurle d'effroi lorsque c'est le cas !