

Hubert Balandier

Agent Secret de Sa Majeste l'Empereur Napoleon III

Historique

Vos parents étant morts lors d'un naufrage, vous avez été élevé par votre grand-père, ancien Hussard de Napoléon Bonaparte, et c'est sans doute lui qui vous a transmis sa flamme patriotique. C'est donc tout naturellement que vous avez rejoint le corps des Hussards en tant que jeune officier, et c'est au même moment que vous avez commencé votre carrière de grand séducteur.

Vos capacités d'analyse ont été remarquées par les Services des Renseignements lorsque vous avez démasqué un saboteur dans votre unité, et ils vous ont proposé de les rejoindre. Votre nature indépendante s'accommodant mal de la discipline militaire, et aspirant à plus d'autonomie, vous avez accepté et avez quitté les Hussards pour devenir agent secret au service de Sa Majesté l'Empereur.

Vous travailliez alors souvent seul, jusqu'à ce qu'on vous adjoigne, il y a sept ans, un équipier pour une affaire impliquant le Grand-Ordre de la Loge Franc-Maçonnique. Il s'agissait d'Auguste Beaufort, un thaumaturge de cet ordre. Impressionné par ses capacités, vous lui avez proposé de rendre cette association permanente. Il a accepté et rejoint les services secrets. Il y a quelques années, une troisième personne s'est jointe à votre équipe, après une affaire en Italie. Il s'agit d'Eugénie d'Espivant, experte dans le domaine de l'hypnose. Vous avez eu avec elle une brève liaison, mais vous n'êtes plus que des amis très proches maintenant. Tous les trois, vous avez effectué avec succès de nombreuses missions.

Enfin, votre équipe s'est vue adjoindre il y a quelques semaines un jeune stagiaire, fraîchement émoulu de l'École des Renseignements, nommé Isidore Lacombe.

Récemment, on a volé les plans secrets d'un bathyscaphe conçus par le professeur Louppe avec l'aide de Maître Chandoiseau, l'ingénieur Nain qui travaille avec lui au sein des services techniques des services secrets. Vous les connaissez bien tous les deux puisque c'est à eux que vous avez affaire chaque fois que vous avez besoin de matériel pour une mission. Maître Chandoiseau vous a dit qu'en plus des plans du bathyscaphe, on avait volé des esquisses d'un scaphandre autonome sur lequel il avait commencé à travailler. Il avait l'air plutôt furieux... Lui et le professeur participent à votre enquête.

Vous avez retrouvé la trace des voleurs grâce à Lacombe, qui a découvert leur contact au sein des laboratoires, et Eugénie, qui l'a hypnotisé pour le forcer à dire ce qu'il savait. Apparemment, il s'agit d'agents prussiens. Actuellement, vous les poursuivez en automobile dans les rues de Paris, et ils semblent se diriger vers la Seine, vers le champ de Mars plus précisément... Vous rechargez votre revolver-poivrière tout en rappelant à Lacombe qu'il ne doit pas s'exposer

et rester derrière Beaufort et vous.

Description

Blond, les yeux bleus, vous êtes légèrement plus grand que la moyenne, et plutôt bien bâti. Vous portez habituellement un costume trois-pièces comportant divers appareillages souvent très utiles.

Ce que vous pensez de

Eugénie d'Espivant Elle a beaucoup apporté à votre équipe. Il est préférable que vous ne soyez plus qu'amis, car cela aurait pu interférer avec votre devoir... Les liens privilégiés qui vous unissent vous permettent de l'appeler Eugénie.

Le professeur Louppe Ses inventions vous ont plus d'une fois sauvé la vie. Ce vol l'a perturbé, bien qu'il tente de n'en rien laisser paraître, et vous suspectez que cette dernière invention avait pour lui une valeur sentimentale particulière.

Auguste Beaufort Un ami fiable, et souvent la voie de la raison de votre groupe. De plus, ses talents de thaumaturge se sont souvent révélés des plus utiles, voire providentiels. Après des années à travailler avec lui, vous êtes suffisamment proche de lui pour l'appeler directement par son nom de famille, sans vous embarrasser d'un "Monsieur".

Maître Chandoiseau Parfois vous avez l'impression qu'il ne vous apprécie pas, mais c'est juste parce qu'il n'aime pas qu'on détériore le matériel, et il faut avouer que vous êtes peu tendre avec les gadgets que lui et le professeur vous fournissent. Mais parfois il faut bien casser quelques œufs... En dehors de cela, vous vous entendez bien avec lui, malgré son caractère bourru. Il n'aime pas qu'on plaisante sur son nom, et seule cette chère Eugénie se le permet.

Isidore Lacombe Ce garçon est plein de promesses! Il faudrait juste qu'il ait plus confiance en lui... et également qu'il connaisse un peu mieux la vie. Vous commencerez à vous occuper de lui après cette mission. Comme, au même titre qu'Eugénie et Beaufort, il fait partie de votre équipe, vous n'hésitez pas à l'appeler Lacombe, ou encore "mon garçon".

Caractéristiques

<i>Agilité</i>	: bon
<i>Aisance sociale</i>	: bon
<i>Attraction</i>	: excellent
<i>Bricolage</i>	: faible
<i>Charisme</i>	: bon
<i>Courage</i>	: excellent
<i>Discrétion</i>	: bon
<i>Escrime</i>	: excellent
<i>Mêlée</i>	: excellent
<i>Perception</i>	: excellent
<i>Physique</i>	: bon
<i>Tir</i>	: bon

Santé : 8 points

Derringer dissimulé dans votre manche, vous pouvez le faire jaillir dans votre main d'un coup de poignet grâce à un ingénieux système du professeur Louppe.

Chaussure à lame En donnant un coup dans votre talon droit, vous faites jaillir à l'extrémité de votre chaussure une lame d'environ 5cm. Cela s'est révélé très utile pour couper des liens...

Canne-grappin En tournant la poignée d'un quart de tour à droite, un grappin est éjecté à l'autre bout de la canne jusqu'à 20 mètres en hauteur.

Montre-scie Invention de Maître Chandoiseau, cette montre-gousset en or peut se transformer en une petite scie circulaire. On la démarre alors à l'aide de la chaîne de la montre, et le mécanisme d'horlogerie permet de faire tourner la scie pendant près d'une minute! Accessoirement, elle donne l'heure...