

Maître Chandoiseau

Ingénieur Nain

Historique

Votre mère était une Dame du Lac et vous a nommé en souvenir du moment où elle a rencontré votre père. Vous auriez grandi parfaitement heureux auprès de ce dernier dans la cité naine de Château-Trône si vous n'aviez pas été affublé par votre mère, gentille mais quelque peu vaporeuse, de ce nom qui vous a valu maintes railleries de la part de vos camarades. C'est donc tout naturellement, étant donné votre caractère bourru, que vous êtes devenu particulièrement susceptible à toute plaisanterie concernant votre nom, encore plus qu'à une remarque sur, disons, vos pieds... Il est donc pour vous d'une importance vitale de vous gagner un second nom, et c'est pour cela que vous avez quitté votre cité pour courir le monde.

Après plusieurs années passées à errer de par le monde sans vraiment trouver de domaine où vous auriez pu vous distinguer, vous avez rencontré et lié amitié avec le professeur Jean-Baptiste Louppe. Celui-ci cherchait une aide compétente pour mener à bien un projet secret pour le compte du Second Empire, et vous avez accepté de vous joindre à lui dans ses recherches. Vous êtes donc entré dans les services techniques de la police secrète de Napoléon III.

Le projet du professeur était la conception d'un bathyscaphe, véhicule amphibie destiné à l'exploration des fonds marins. Vous l'avez aidé à corriger ses plans et avez construit avec lui un prototype, le *Félicité*, apportant tout votre savoir-faire nain à son invention. C'est en travaillant sur cet appareil que vous avez eu l'idée qui va peut-être vous apporter votre deuxième nom : construire un scaphandre qui inclut une réserve d'air, permettant ainsi à un individu de plonger sous l'eau sans être relié à la surface par un tuyau. Vous avez commencé à dessiner quelques plans...

C'est alors que les plans du bathyscaphe et de votre scaphandre autonome ont été volés par des espions. Avec le professeur Louppe et une équipe d'investigateurs des services secrets, que vous connaissiez pour leur avoir déjà fourni divers gadgets, vous avez réussi à retrouver la trace des voleurs, apparemment des agents prussiens, en découvrant leur contact dans le laboratoire, que Mademoiselle Eugénie a hypnotisé pour l'interroger. Vous êtes maintenant à leur poursuite dans une automotive. Ils semblent se diriger vers le Champ de Mars et la nouvelle tour construite pour l'inauguration de l'Exposition Universelle, qui aura lieu demain. Jolie tour d'ailleurs, tout en métal, et très bien conçue, malgré quelques erreurs grossières que

vous n'auriez bien-sûr pas commises, mais après tout, cet Eiffel n'est pas un Nain...

Description

Brun, vous arborez une barbe épaisse mais impeccablement taillée qui fait votre fierté. Vous portez généralement un bleu de travail au nombre de poches impressionnant, même pour vous, ou un élégant costume trois pièces et un chapeau melon, suivant les circonstances... Vous êtes souvent d'humeur bourrue.

Ce que vous pensez de

Mademoiselle Eugénie d'Espivant une charmante jeune femme. Il faudrait juste qu'elle cesse de vous appeler "Chandie", c'est plutôt exaspérant mais, venant de Mademoiselle Eugénie, vous l'acceptez car vous savez qu'elle ne cherche pas à se moquer de vous... Vous l'avez vue hypnotiser l'espion prussien du laboratoire, et c'était très impressionnant.

Le professeur Louppe : un génie méconnu ! Il dit souvent qu'il ne serait parvenu à rien sans vous, mais il mérite largement tout le crédit de son invention. C'est un véritable crime de lui avoir volé ses plans !

Monsieur Beaufort un homme sérieux et qui inspire confiance, et, à ce qu'il paraît, un très bon thaumaturge. Mais vous ne l'avez jamais vu faire, et ce genre de chose n'est pas pour vous impressionner de toutes façons...

Monsieur Balandier un homme fort sympathique. Si seulement il respectait un peu plus le matériel que le professeur et vous lui confiez... Evidemment, ses activités au sein des services secrets peuvent justifier tous ces dégâts, mais tout de même !

Isidore Lacombe Un stagiaire qui est formé par Mademoiselle d'Espivant et Messieurs Balandier et Beaufort. Vous espérez que celui-là, au moins, apprendra à prendre soin du matériel... Il est jeune, mais semble doué, puisque c'est lui qui a repéré l'espion du laboratoire.

Caractéristiques

Bricolage : exceptionnel
Courage : bon
Conduite : bon
Escrime : faible
Instruction : bon
Invention : excellent
Mêlée : bon
Physique : excellent
Tir : excellent

Santé : 8 points

- Insensibilité au feu
- Forte résistance à la thaumaturgie
- Amour du métal

Chapeau melon blindé Utile pour vous protéger, et même pour assommer quelqu'un...