

Eugénie d’Espivant

Hypnotiseuse

Historique

Issue de la noblesse d’Empire, vous avez reçu une excellente éducation. Cependant, vous avez toujours rêvé de voyages et d’aventure. C’est sans doute pour cette raison que vous vous êtes enfuie, à 20 ans, avec ce jeune dandy superficiel que vous croyiez aimer, et qui s’est révélé être un escroc. Heureusement, vous vous êtes rendue compte de votre erreur avant qu’il ne soit trop tard, et l’avez quitté pour courir le monde en ne comptant que sur vous-même, car il n’était pas question de retourner tranquillement chez vous et d’admettre votre erreur devant votre père et vos frères. Vous avez cependant gardé des contacts avec votre mère, qui vous a envoyé une partie des bijoux qu’elle tenait de sa mère pour vous aider secrètement. Comme vous êtes fille unique, vous n’avez lésé aucune sœur. Par contre, vous n’avez eu aucun scrupule à faire chanter cet idiot lorsque vos propres revenus devenaient momentanément insuffisants : juste retour des choses...

C’est au cours d’un de vos nombreux voyages que vous avez appris l’art de l’hypnotisme, d’un médecin qui l’utilisait pour soulager la douleur de ses patients. Vous avez rapidement développé un réel talent dans ce domaine, pour devenir une experte. C’est peu après que vous avez rencontré Hubert Balandier, qui effectuait alors une mission pour Napoleon III (bien que vous ne l’ayez appris que plus tard) en Italie. Vous l’avez aidé, avec son compagnon Auguste Beaufort, un thaumaturge, à mettre hors d’état de nuire un fou dangereux qui menaçait de se rendre maître de la Nouvelle-Europe.

C’est à la suite de cette aventure que vous êtes entrée dans les services secrets du Second Empire. Hubert et vous avez été brièvement amants, mais cela ne vous empêche pas de pouvoir travailler ensemble. Vous formez à vous trois une des meilleures équipes d’investigation de l’Empereur, et vos talents se sont révélés très utiles au groupe.

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 conçu 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. Chandie (Maître Chandoiseau, mais vous aimez

l'appeler ainsi) 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 Isidore, qui a découvert leur contact au sein des laboratoires, et vous l'avez 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...

Description

Cheveux châtain clair et yeux marrons, vous avez 27 ans, êtes de stature moyenne et assez mince. Vous êtes généralement plutôt d'humeur enjouée.

Ce que vous pensez de

Le professeur Louppe un homme âgé mais charmant. Vous auriez aimé connaître sa femme décédée... Il a l'air assez déprimé par le vol de ses plans, même s'il fait un gros effort pour n'en rien laisser paraître. Il faut dire qu'il s'est toujours montré passionné par ses nouveaux gadgets et inventions.

Auguste Beaufort un thaumaturge de la Loge Franc-Maçonnique.

C'est quelqu'un de très bien, et un ami sur qui vous savez que vous pourrez toujours compter. De plus, étant plus vieux que vous et Hubert, il est souvent la voie de la raison dans votre groupe. Vous êtes suffisamment proche de lui pour l'appeler directement par son prénom.

Hubert Balandier C'est en quelque sorte le chef de votre groupe, bien qu'il n'y ait pas vraiment de hiérarchie entre vous. Vous avez bien fait de ne pas poursuivre votre liaison avec lui, vous le préférez ami plutôt qu'amant. Bien sûr, compte tenu de vos relations passées, vous n'hésitez pas à l'appeler par son prénom.

Maître Chandoiseau ("Chandie") Vous adorez discuter avec ce Nain bourru, et surtout le taquiner en l'appelant "Chandie" : il n'aime pas trop qu'on plaisante sur son nom, mais venant de vous, il semble l'accepter... En tous cas, c'est un ingénieur très compétent.

Isidore Lacombe un jeune garçon qui ignore encore beaucoup de choses sur la vie. Vous aimez le faire rougir en l'appelant "Isidore" et en lui demandant quelles demoiselles de la société l'intéressent. Il va falloir que vous vous occupiez sérieusement de son éducation très bientôt, avant que ce séducteur de Hubert n'exerce sa mauvaise influence sur lui...

Caractéristiques

<i>Agilité</i>	:	bon
<i>Aisance sociale</i>	:	excellent
<i>Attraction</i>	:	excellent
<i>Bricolage</i>	:	faible
<i>Courage</i>	:	bon
<i>Discrétion</i>	:	excellent
<i>Mesmérisme</i> ¹	:	exceptionnel
<i>Perception</i>	:	bon
<i>Relations</i>	:	excellent
<i>Tir</i>	:	bon

Santé: 6 points

Poudrier soporifique en dépit de son apparence de poudrier quelconque, il contient dans un double-fond une puissante poudre soporifique. Il suffit d'ouvrir le poudrier, de le diriger la personne qu'on veut endormir, et de presser un bouton dissimulé dans la charnière pour éjecter cette poudre. Le sujet peut résister aux effets de la poudre avec un Physique exceptionnel ou meilleur. Notez que vous pouvez également utiliser le poudrier de façon normale...

Derringer dans votre sac.

1. ou *Hypnotisme*