

# Charles Hasting



Héritier d'une ancienne lignée aristocratique, Charles n'est pas une personne pour qui l'argent peut être un problème. Depuis son plus jeune âge, sa vie est faite de mondanités aussi somptueuses qu'ennuyantes, et de protocoles qui n'attisent que peu son intérêt. Même s'il est rodé à l'exercice, il y préfère l'action, et c'est non sans facilités qu'il se taille une réputation parmi les escrimeurs de haute naissance. On le surnomme à cette occasion « Le Dandy Dansant », tel ses coups et feintes sont d'une élégance toute romanesque. Récemment, il a fait la rencontre d'un jeune aristocrate européen qui a tenté de l'initier à certaines pratiques occultes prétendument anciennes. Bien que l'expérience fût un échec, cela a éveillé en Charles un intérêt croissant, et il garde contact avec cet ami dans l'espoir qu'un jour il parvienne à ses fins.

Profession	Dandy			Niveau			Expérience		
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Santé mentale	Santé mentale actuelle	Points de recrutement
7	+3	+1	10	+5	18		18		100
Capacités héroïques							Compétences		
<div><input type="checkbox"/> Parade (+10 Combat au CàC, ne peut infliger de dégâts, déclarer après le jet)</div> <div><input type="checkbox"/> Premier sur le coup (après le déploiement, se déplace de 6’')</div> <div><input type="checkbox"/> Main du Destin (relance 1x un dé lancé par le joueur)</div> <div><input type="checkbox"/> Frappe mortelle (Au CàC, critique sur 18 ou 19, déclarer après le jet)</div>							Acrobaties	+3	
							Commandement	0	
							Crochetage	+2	
							Escalade	+2	
							Force	+1	
							Furtivité	+2	
Sorts							Investigation	+3	
							Lettres	+2	
							Médecine	0	
Objets (6 objets max.)							Mythe	+1	
Arme à 1 main ( canne )							Natation	+2	
Flasque de whisky ( x2 ) (consommable, 1 action, rend 1 SM perdu, soi ou allié au contact)							Orientation	+2	
							Perception	+3	
Rations (consommable, +1 pour un jet sur la table de survie, déclaré après le jet)							Sciences	+1	
Bandages (consommable, 1 action, rend 2 Santé perdus, soi ou allié au contact)							Survie	0	

Notes



### Compagnon pour 1 à 4 joueurs :

Compagnon	Norbert				Type	Homme de main			
Histoire	Que serait Bruce Wayne sans Alfred ? Norbert n'est pas seulement le majordome de Charles, il est son intendant, confident, homme à tout faire et ami de longue date. C'est un homme d'une patience infinie et à la dévotion sans faille.								
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Santé mentale	Santé mentale actuelle	PR
6	+2	0	10	+0	10		10		10
Objets et Compétences (peut transporter 2 objets supp. en plus de l'équipement de base)						Points de progression			
Arme à 1 main, Investigation +3.									

### Compagnon pour 1 à 3 joueurs :

Compagnon	Jean de Fronsac				Type	Aristocrate (profil du professeur)			
Histoire	Jeune noble français, c'est un féru de connaissances, aussi anciennes et étranges fussent-elles. C'est lui qui a tenté d'y initier Charles, mais par manque de pratique, il n'a pas réussi, et tente par tous les moyens de se perfectionner.								
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Santé mentale	Santé mentale actuelle	PR
6	+1	0	10	+3	12		10		20
Objets et Compétences (peut transporter 2 objets supp. en plus de l'équipement de base)						Points de progression			
Lettres +3, Sciences +3, Mythe +3, Médecine +3.									



**Compagnon pour 1 à 2 joueurs :**

Compagnon	John Powel				Type	Infirmier			
Histoire	Infirmier personnel de feu Lord Edward Hasting sur sa fin de vie, il est depuis également présent pour son fils Charles.								
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Santé mentale	Santé mentale actuelle	PR
6	+1	0	10	+1	10		10		10
Objets et Compétences (peut transporter 2 objets supp. en plus de l'équipement de base)						Points de progression			
Couteau, trousse de premiers secours (1 action, médecine SD8, rend 6 Santé perdu, 1x/partie), Médecine +3, Force+3.									

**Compagnon pour 1 joueur :**

Compagnon	Frère Maynard				Type	Homme d'église			
Histoire	Maynard est un ancien camarade de classe qui s'est finalement tourné vers les ordres, avec qui Charles a gardé contact.								
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Santé mentale	Santé mentale actuelle	PR
6	+1	0	10	+4	10		11		15
Objets et Compétences (peut transporter 2 objets supp. en plus de l'équipement de base)						Points de progression			
Mythe +3, flasque de whisky (consommable, 1 action, rend 1 SM, soi ou allié au contact), lanterne (ignore l'effet Obscurité), Commandement +3.									

**Compagnon pour 1 joueur :**

Compagnon	Baxter Anderson				Type	Journaliste			
Histoire	Spécialiste des investigations mondaines, il a attiré l'intérêt de Charles suite à un article sur l'occultisme chez la noblesse.								
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Santé mentale	Santé mentale actuelle	PR
6	+1	0	10	+2	11		10		15
Objets et Compétences (peut transporter 2 objets supp. en plus de l'équipement de base)						Points de progression			
Couteau, Investigation +3, Perception +3, Mythe +3.									

**Compagnon pour 1 joueur :**

Compagnon	Waynes Graven				Type	Vétéran			
Histoire	Waynes est le maître d'armes de Charles, c'est grâce a ses bons conseils qu'il a su se faire un nom le fleuret à la main.								
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Santé mentale	Santé mentale actuelle	PR
6	+3	+3	10	+2	14		9		30
Objets et Compétences (peut transporter 2 objets supp. en plus de l'équipement de base)						Points de progression			
Couteau, fusil (Carabine), munitions, Survie +3, Acrobatie +3.									