

La Société des Ombres

Setting Grenoble - V1.0

Notes

- Beaucoup de choses temporaires ou en cours d'écriture.
- *Tout ce qui suit n'est que pure fiction. Ce document n'est en rien représentatif de quelques ensembles ou sous-ensembles d'individus ou d'idées. Il contient des mensonges honteux. Il n'est ni le reflet d'une réalité, ni le reflet d'une pensée. C'est juste **une fiction**...*
- En surligné jaune les trucs à affiner

Modifications

- 22/01/2021 : Ajout du personnage : Isia
- 13/05/2022 : modif Ederis
- 09/2022 : Ajout Alexis

Points à régler

Le Comté

Situation

Sur le comté du Dauphiné le Chancelier est un Vampire. Le peuple vampire est un peu plus influent que les autres. Le Chancelier doit cependant régner avec diplomatie, sans quoi il risque d'affronter une révolte qu'il ne pourrait pas mater. A Grenoble les Vampires sont plus unis (notamment par la soif de pouvoir) que les Lupins et les Fées. Ainsi en cas de profonde discorde là où, ni les Garou, ni les Fées ne pourraient s'unir avec leurs semblables, les Vampires arrivent à s'unir pour les grandes occasions et affronter un ennemi ou un dissident commun.

Grenoble est une terre historiquement chaotique, berceau de la révolution française, haut lieu de la résistance, lieu de contestation estudiantine. Il en va de même dans la Société des Ombres. Les Vampires et les Loup Garou se sont succédés à la tête de la cité non-humaine. Ils n'ont pas cessé d'influencer les modifications du paysage local, en plaçant leurs pions humains aux postes clés (politiques, économiques, culturels, scientifiques,...). Ainsi en tenant les rennes de la sociétés humaines, ils retirent pouvoir et influence pour asseoir leur domination sur la société non humaine.

La libération a conduit les Loups Garou au pouvoir. De l'après guerre à la fin des années 60, ils ont dirigé la cité. A la fin des années 60, les jeux Olympiques de Grenoble (1968), les révoltes de mai 68 et les 1er pas de l'homme sur la lune ont permis au peuple des fées de gagner en puissance dans la société humaine. L'époque était au rêve et à la révolution, les Fées ont été inconsciemment portées par les humains. Pendant quelques années elles ont gagné suffisamment en puissance pour régner sur la ville. Puis au milieu des années 70. Les Vampires grenoblois exploitent le campus universitaire hissé par des Loups Garou au niveau international pour créer des partenariats et faire venir ou créer des industries de pointe à Grenoblois (HP, STmicroelectronic, Caterpillar,...). Reprenant ainsi les rennes de la ville. Depuis cette époque le Chancelier est un vampire.

Sanctuaires :

- Musée de Grenoble (Alphée) (<http://www.museedegrenoble.fr/945-le-musee.htm?>, un grand musée de province)
- EVE sur le campus (Corençon)
- CHU (Nascor) (un grand CHU de province)

Les environs

Au Nord Est se trouve le comté des Savoies, dirigé par une LG nommée Alexandra. Annecy est plus sauvage de Grenoble, les Loups Garou y sont très influents. Alexandra est une jeune LG issue d'une ancienne lignée. Bien que jeune elle est puissante et influente. Elle a écrasé toute forme d'opposition. A Annecy, les Vampires sont réduits à une portion congrue. Ils ne peuvent pas légalement être tous détruits, mais Alexandra leur fait continuellement comprendre qu'ils ne sont pas les bienvenus sur ses terres. Ceux qui restent, se tiennent à carreau. Les fées sont tolérées tant qu'elles ne s'intéressent pas aux pouvoirs et qu'elles le servent. Le comté des Savoies est riche en légendes et en folklore ce qui en fait une terre de Fée par excellence. Celles-ci y sont puissantes, mais jusqu'ici elles n'ont jamais cherché à renverser le pouvoir en place. Les relations entre Alexandra et le comté du Dauphiné sont très tendues. Historiquement dans le monde des humains, le Dauphiné et le duché de Savoie ont toujours été ennemis et n'ont cessé de se faire la guerre jusqu'à l'intégration de la Savoie à la France (milieu XIX). De plus Alexandra déteste savoir que le comté voisin est dirigé par un "vieillard" Vampire, alors que les Loups Garou locaux pourraient le renverser, moyennant un peu d'aide...

Coté Sud-Ouest, Le comté de Valence. Tenu par Lucas un LG qui a su fédérer les Vampires et les Fées derrière lui. Le comté de Valence est petit et peu puissant, mais son unité est une force redoutable. Lucas veut agrandir le comté sur le dos du comté Dauphinois. La frontière se trouve entre Roman sur Isère et Valence. Lucas aimerait la faire reculer sur la limite départemental. Lucas n'a de cesse de tenter de négocier cette modification territorial.

Coté Nord Ouest se trouve le grand rivale, le comté du Lyonnais. Il est tenu par Joseph l'un des plus vieux et des plus puissant Vampire de France. Il a repoussé les Loup Garou dans la banlieu Lyonnaise. Les fées y ont une place de choix à sa cour. Joseph et Violette, sa conseillère Fée, ont une liaison depuis plusieurs siècles. Même si Joseph est un leader puissant Violette a sur lui une grande influence. Elle qui est plus diplomate tempère son côté impulsif et expéditif. Elle a enfin une longévité inexpliquée. Joseph a hissé le Lyonnais au rang de comté les plus influents de France, les Savoies et le Dauphiné sont contraints de s'aligner sur lui dans bien des domaines. En cela, Joseph a créé l'exploit de fédérer Alexandra et Humbert à travers une haine commune de sa personne. Les seules

occasions ou les 2 Chanceliers acceptent de travailler ensemble c'est dans le but de lutter contre l'influence grandissante de Joseph.

Vampires

Il existe 3 familles Vampires sur Grenoble (par ordre décroissant d'influence) :

- La famille d'Albon, comptes du Viennois : vieille noblesse dauphinoise. La famille détient une part des industries Grenobloise. Ils aiment le pouvoir tant dans la Société des Ombres que dans le monde humain. Mais pour eux, le pouvoir ne se maintient, ni ne s'acquiert par la force. Le pouvoir s'exerce lorsque le système est solidement contrôlé par des influences, des verrous, des alliés. Bref il faut contrôler tous les secteurs d'activités avant d'exercer le pouvoir. Ce contrôle s'exerce tant sur la société humaine que surhumaine. Chaque membre de la Famille est une "franchise" qui développe son propre business. Il bénéficie d'une grande liberté pour entreprendre. Avantage : Grande liberté. Désavantage : toute aide de la famille se paye.
- Les di Mentoli : arrivés à Grenoble au XVIII avec la vague d'immigration italienne, ils sont liés autant à la pègre qu'à la police. La famille est très hiérarchisée, les nouveaux-nés ont très peu de marge de manoeuvre et doivent obéir. Il travaille pour la famille, il partage autant les bénéfices que les pertes. En échange, la famille ne laissera jamais tomber un membre. Chacun peut compter sur l'aide (relative parfois) des autres. Les di Mentoli, contrôle le milieu du crime et de la police, aucun business illégal d'envergure ne peut se faire sur le comté sans passer par eux.
- Les Corençon : artistes et érudits, ils sont souvent intransigeants avec eux même autant qu'avec les autres. Ils ne se mêlent pas des affaires humaines contrairement aux 2 autres familles, tant que cela ne concernent pas l'art. De fait, ils ne sont pas considérés comme dangereux et sont souvent ignorés. Ils jouissent ainsi d'une certaine tranquillité. De plus, les autres membres de la société des Ombres du Dauphiné les considèrent comme moins dangereux voire moins méprisables du fait qu'ils ne s'intéressent qu'à l'art et au savoir. (Ce qui peut leur permettre d'endormir les méfiances...). Avantage : peu d'ennemis, bonne réputation. Désavantage : peu pris au sérieux.

PNJs

Les Niveaux de PNJs sont calculés au doigt mouillé. Ils représentent un indice de puissance.

Humbert

Le doyen des Vampire Humbert (~**Niv 16** - Antédiluvien - Traditionaliste, Puissant, Discret) est un ancien aristocrate de la famille des comtes du Viennois (seigneur du Dauphiné). La légende dit qu'il a connu le Dauphiné indépendant (avant 1348). Il ressemble à un homme grand et mince de 70 ans, inspirant la force et le respect. Vêtu comme un seigneur médiéval (voir les tenues d'apparat (sans armure) du Seigneur des anneaux ou du Hobbit). Il n'apparaît que rarement en société, pour des événements rares tel les Conseils. C'est un personnage respecté qui n'a pas besoin de demander pour qu'on le serve. Il fuit la politique et les mondanités. Certains se demandent si c'est bien lui qui dirige, mais personne n'a osé le défier.

Béatrice (Ambassadrice de Humbert)



La plupart du temps, c'est sa petite enfante Béatrice (**Niv 11** - Ancien - Sans Émotion, Intransigeante, Efficace) qui gère les affaires pour le compte du Chancelier. Béatrice, seule descendante directe de Humbert a l'apparence d'une jeune femme de 20-30 ans (transformée dans les années 80). Elle est toujours habillée en costume (pantalon, veste) type working girl. C'est une experte financière qui gère les interactions du monde moderne pour le compte de son grand Créateur. Elle ne laisse transparaître aucune émotion. C'est un bloc de marbre, qui n'exprime ni joie, ni haine et qui agit toujours de manière réfléchie. Certains se demandent si elle ne serait pas une coquille vide... Mais qui la contrôlerai ?

Ses bureaux se trouvent Place Robert Schuman (quartier d'affaires).

(Voie de l'agent 5, Voie primaire 5, Voie du sombre savoir 4 - p194)

Phrase typique : "Est-ce de l'humour ? Cesser je ne comprends pas.", "Vous manquez d'organisation, revoyez cela et améliorez vos résultats", "Vous avez accompli votre tâche ? Je n'aurai pas cru cela possible"

- Lionel BEFFRE, préfet de l'Isère : Goule de Béatrice.

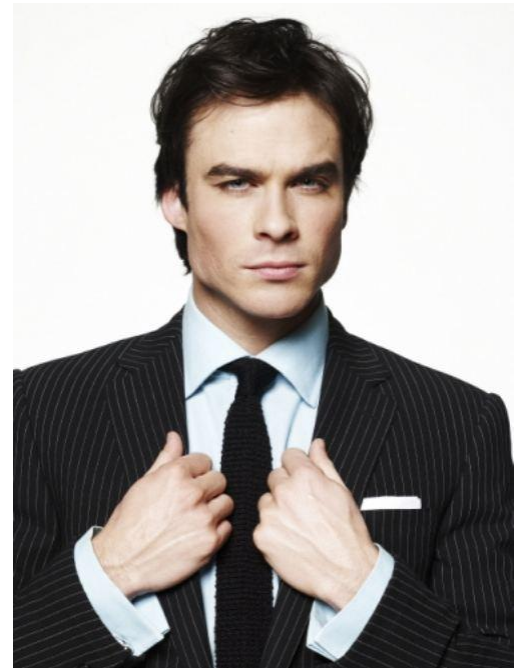
Paolo Argentier

Le Argentier, Paolo, est un Jeune Vampire (**Niv 8** - Charismatique, Arrangeant, Décontracté) de la famille di Mentoli. C'est une petite concession que Béatrice a faite à cette famille. Il a l'apparence d'un jeune homme athlétique de 25 ans (transformé en 1975), brun aux cheveux courts. Il est toujours habillé avec des costumes italiens. Il a une posture et un phrasé impeccable (une toute petite pointe d'accent italien parfois). C'est l'Ami par excellence. Paolo excelle dans l'art de dénicher des ressources ou des savoirs-faire.

Phrases typiques : "Dis moi ce dont tu as besoin", "Si tu ne peux pas payer on peut s'arranger, que sais-tu fais faire ?".

Voie de l'argent Niv 4. Voie de la corpo (police) niv. 4. Voie du Vampire Niv 3. Le secret de Paolo, c'est qu'il est un vampire plutôt faible. Il fera absolument tout pour le cacher, son existence en dépend. Il a une liaison avec Mira. Ils sont très très discrets, car elle ne veut pas que cela se sache et lui risquerait de se faire trucher par sa famille. (Mira est une chieuse).

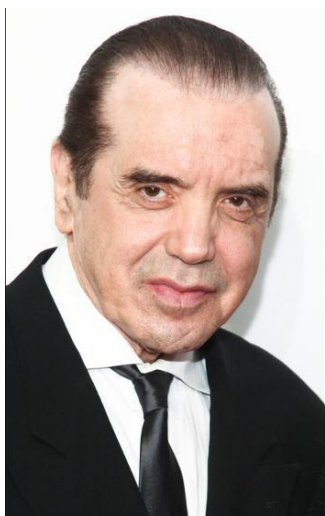
Sa goule : Estelle Moujot une jeune cadre de la police Grenobloise.



Pietro Protégé de l'Assemblée, Protégé de Humbert

Pietro, le doyen des Di Mentoli est un vieux Vampire (**niv 15** - Antédiluvien - Dangereux, Rusé, Puissant - transformé en 1850). Il a l'apparence d'un vieux monsieur plutôt petit, les cheveux brun gominés en arrière. Vêtu

de costume de l'époque de la prohibition, il parle avec un accent italien. Au premier regard, il inspire la peur.



Personne ne souhaite le contrarier et personne ne veut savoir ce que deviennent ceux qui s'y risquent. Des siècles d'affrontements en tous genre l'ont abîmé. Il marche lentement, aidé d'une canne. Il ne fait que de rare apparition, entouré d'un service de sécurité (Goule et Vampire). Il est très respectueux des convenances et entend bien que les autres le soit en sa présence. Il est patronné par l'Assemblée, ce qui implique qu'il est dans le secret des dieux. C'est un honneur rarissime, personne ne sait pour qu'elle raison.

Certains pensent que ce patronage est usurpé, mais bien évidemment personne n'est allé se renseigner.

Voie de l'ingestigation 5, Voie primaire 5, Voie de l'esprit Farouche 5, Voie de la rage primordiale 4

Claude

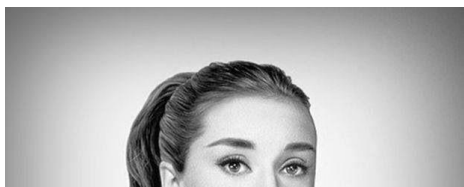
Enfant de Pietro (Vampire ~ Niv. 12 - béissant, fanatique, sanguinaire). Claude s'appelait Klauss dans les années 40 (transformé en 1946). Il est allemand et a oeuvré pour le régime Nazi pendant la guerre. Il reste nostalgique de l'époque, mais a toutefois francisé son nom. Il partage les idées élitistes de Sonia. Il pense que les fées doivent être les servants des 2 autres peuples. Il méprise les Nascor qu'ils jugent indignes de leur condition de surhumain. Et considère Florence comme une petite sotte écervelée.

Il s'investit dans la politique humaine et promeut dans l'ombre des parties extrémistes pour renforcer son pouvoir.



- Voie des langues 5 (p23) (connaissance des langue vivantes et mortes, bonus Hist&Géo, PER Vs CHA pour détecter l'état émotionnel (+10 pour le mensonge), +2 PER)
- Voie primaire 5 (P192)
- voie de la rage primordiale 4 (P192) (attaque de morsure, +fort, rage)

Florence de Corençon - Protégée de Humbert



Florence Doyen des Corrençon (Niv 11 - Ancienne - Douce, Influente, Manipulatrice - transformée en 1940). Elle a l'apparence d'une femme

fluette d'une trentaine d'années toujours vêtue de robes longues et légères. Florence est une peintre qui semble ne pas s'intéresser à la politique. On la croise rarement dans le directoir et plus souvent dans les salons. D'une puissance moindre du fait de sa jeunesse, elle souffre d'une infériorité face aux 2 autres familles. Elle ne peut s'opposer à eux. Mais elle finit souvent par convaincre ses interlocuteurs de la justesse de ses doléances. Elle se fait passer une pour une inoffensive amatrice d'art, elle est en réalité une manipulatrice émérite. Elle n'a aucune mauvaise intention, juste la volonté de survivre dans ce monde de requins. Elle possède un excellent maillage parmi la population (artistique, enseignante et étudiante). Ce qui lui donne une grande influence sur la population humaine et la rend souvent indispensable.

Voie des arts Niv 4, Voie de l'argent niv 4, voie primaire 3, voie de l'attrait de la nuit 2, Voie du sombre savoir 3

Eliott

Enfant de Florence, (Niv7 - Rebelle, Engagé, ? - transformé en 1963). Eliott semble avoir une 20aine d'années. Il est en constante rébellion contre à peu près tout. Il déteste les d'Albon et les Premier. Il a de grandes difficultés à respecter le statut social et passe son temps à chercher des ennuis. Il est très attaché à sa créatrice. Il est proche de Mira car ils ont le même caractère. Eliott est un artiste de rue, un tagger reconnu. Il connaît beaucoup de monde dans la rue.

Voie Corpo (rue) 3 , Voie primaire 4, Voie de la résilience sépulcrale 4 (p 193)



Loups Garou

Il existe plusieurs "meutes" de Loup Garou (par ordre décroissant d'influence)

1. La meute des “Premiers”. Anciens gens du voyage sédentarisés (Matriarcat). Ce sont des marginaux qui vivent en famille (très élargie). S’en prendre à l’un, c’est s’en prendre à toutes la famille. Ils ne sont pas très nombreux mais leurs liens (pas une tête ne dépasse) les rends très dangereux. Implanté sur Saint Martin d’Hères (*banlieu sud de Grenoble. Par endroit résidentiel, par endroit banlieu “chaude”*). Ils prétendent descendre des premiers Loup Garou. Ils veulent faire disparaître les Nascors et être les seuls LG sur le comté. Mais il ne peuvent, bien sûr, pas se permettre de le faire savoir... Ils sont puissants sur la ville, il ne manquerait pas grand chose pour qu’ils prennent le pouvoir.
2. La meute “Nascor” (*naître/vivre en latin*) Jeune meute moderne implantée à Meylan/la tronche/Corenc (*banlieu résidentielle riche de Grenoble*). Très respectueux des lois et du statut, ils ne portent pas les Premiers dans leur coeur. Ils jugent trop roublard. La meute a déclaré le CHU comme sanctuaire, le protégeant ainsi de l’avidité des surhumains. Les ressources du CHU doivent aller aux humains selon eux. Ils sont très impliqués dans les associations sociales et auprès des jeunes des quartiers. Ils gèrent une association qui aident les jeunes en difficulté, leur trouve un appartement, un métier, une formation,... Ils ne sont pas particulièrement diplomate et sont régulièrement mis sous pression par les Premiers.
3. Plus de quelques loups solitaires.

PNJs

Sonia - Conseillère

Sonia (~Niv 15 - Totalitaire, Manipulatrice, Mystique), la doyenne des loups est une vieille matriarche qui a une ascendance très importante sur son peuple. Une poignée de Guerrier Prétorien lui obéissent aveuglément et font appliquer ses ordres. Ils sont très violent envers ceux qui ne n’obéissent pas à Sonia. Sous son apparence de gentille grand-mère c’est l’un des personnage les plus terrifiants du Dauphiné. Elle a perdu toute parcelle d’humanité, même si cela ne se voit pas. Elle peut ordonner la mort de dizaines de personnes (humain ou non-humain) tout en continuant à siroté son infusion. Elle a établie une société fascisante, ou toute opposition est annihilée. Pour elle les Loup Garou sont le peuple élu, tous les autres méritent d’être détruit. Même les humains ne sont pour elle que des animaux domestiques. Elle n’a que du mépris pour les Loup Garou qui ne partagent pas son point de vu. Elle les considère comme des traîtres. Sa famille bien que puissante ne lui permet pas encore de prendre le pouvoir et d’imposer ses règles sur le Dauphiné. Elle cache ses objectifs à tous y compris à Sa petite fille Lydia, qui est son ambassadrice. Sonia utilise sa petite fille pour se donner une apparence respectable. Sonia étant vieille, elle sera prochainement défiée par un loup ou une louve plus jeune. Pour l’instant elle force le respect via ses Guerriers Prétoriens et Lydia, mais ce n’est qu’une question de temps pour qu’elle se fasse tuer. Elle le sait.

Certains disent que Sonia veut prendre la tête du comté et éradiquer tous ses opposants.

Voie liée à la magie



Lydia - Ambassadrice de Sonia



Lydia (~Niv 9 - Altruiste, Dévouée, Impulsive) est une louve de 30 ans, rousse aux yeux bleus (plutôt rare dans la famille). Elle a dû apprendre à se défendre très tôt des moqueries sur son apparence qui dénote du type méditerranéen de la famille. Aujourd'hui plus personne n'ose se frotter à elle. Grande soeur par excellence, elle prend soin de chacun mais sait aussi se montrer autoritaire, voire intransigeante lorsque nécessaire. Elle sait que sa meute ne lui pardonnera rien, à la moindre erreur elle sera lynchée. Aussi elle ne leur laisse aucune occasion. Elle est l'une des seules à rencontrer sa grand mère. Hormis les Guerriers Prétoriens qui ne cessent d'agir pour le compte de Sonia sans en référer à Lydia ce qui l'irrite au plus au point et est source de disputes entre les 2 femmes. Lydia sait que selon les lois de son peuple, elle devra prochaine revendiquer la tête de la meute (si quelqu'un ne le fait pas avant elle). Mais elle respecte encore trop Sonia pour cela. Même si dernièrement Sonia a eu tendance à avoir des comportements et des mots inacceptables. Si Sonia est l'âme damnée de cette meute, Lydia en est la rédemption. Incarnation du

dévouement envers sa famille.

Voie CAC,

Phrases typiques : "T'en fais pas, on va régler ça ensemble", "C'est ta première connerie, j'te pardonne. Si tu r'commences, j'te péte les 2 genoux", "Par d'agent entre nous, on fait partie d'la famille."

(A affiner)

Il y a 2 ans, par une nuit de pleine lune Diego un membre des Premiers s'est transformé en public. Mare, Lydia et Ovidiu un autre Premier étaient présents, ainsi qu'une dizaine d'enfants en colonie de vacances et leurs 3 accompagnateurs. Ovidiu a ordonné à Lydia et Mare de liquider les humains (pour éviter d'enfreindre la loi du secret) pendant que lui s'occupait de Diego, qui fut difficilement maîtrisé. Mare et Lydia n'ont pas pu tuer les humains, en espérant qu'ils n'en auraient pas vu suffisamment du fait de la nuit. Diego et Ovidiu ont voulu régler le problème eux-mêmes. Mare et Lydia les en ont empêchés. Diego et Ovidiu affaiblis par leur combat n'ont pas pu surpasser Mare et Lydia. Mais ils se sont battus jusqu'à la mort. Seuls Mare et Lydia ont survécu, ainsi que les humains. Les 2 Loups Garou n'ont pas voulu les tuer. Ils ont ensuite brûlé et enterré les restes des LG. Ils se sont transformés en loup pour attaquer quelques animaux sauvages et ont laissé leur carcasse sur place. Les témoignages des humains et l'enquête de police ont conduit à une attaque de loup. Le prévôt a enquêté et a conclu à une attaque des Premiers manquants. Il a ordonné leur chasse pour les juger. Ovidiu et Diego n'ont jamais été revus et Dan a conclu qu'ils avaient fui le Dauphiné, conscient d'avoir commis une erreur qui leur coûterait la vie en passant à 2 doigts de révéler leur nature à des humains.

Depuis Mare et Lydia sont liés par un secret qui pourrait leur coûter la vie. Mare considère Lydia comme sa 2ème soeur. Il sait que Mira la tuera si elle l'apprend.

Dan - Prévôt



Dan Ostrack (**Niv 10** - insensible, violent, efficace), 60 ans, petit, marqué par une vie chaotique. C'est un taiseux qui n'aime pas parader. Il est expéditif et ne s'encombre de politesse. Il est toujours calme et directe. Mais lorsqu'il doit se battre c'est une véritable bête enragée. Sonia l'a choisi pour montrer à la société des Ombres de quoi sont capables les Loups Garou, pour instiller la peur. Il agit parfois très violemment (pour obtenir des aveux par exemple), ce qui déplaît à tout le monde (sauf sa meute), mais il faut lui reconnaître une efficacité certaine. Le Chancelier, prétend qu'au prochain faux pas il saute. Mais il le conservera jusqu'au bout (tant qu'il ne gêne pas trop ses objectifs) car c'est un épouvantail idéal, qui cristallise les mécontentements. Dan ne fait pas de politique, il ne cherche pas à préserver le Chancelier ou Sonia. La vieille louve a toutes les peines du monde à le contrôler, car il est profondément intègre (seule la survie de sa meute pourrait lui faire agir contre les lois. Mais ensuite il réglerai cela en

interne). Dan a eu une histoire sincère avec Alphée, il y a plusieurs décennies. Il continue d'éprouver du respect pour la Fée. Il tente de la protéger tant qu'il le peut, sans que cela enfreigne les lois ou sa mission de Prévôt.

Voie du CAC 5, vie de la furtivité 2, Voie première 4 (P180), voie de la nuit noir 2 (p182), voie de la lune pourpre 2 (p185).

Phrases types : "j'te l'dis une fois, la prochaine fois j'te désosse", "J'ai rien contre toi, mais t'as merdé. Et si on veut pas qu'les autres t'imitent, j'dois t'faire mal", "T'es réglo, j'te f'rais pas d'mal".



Alexis

Alexis (~Niv 7 - Tenace, Solitaire, Punk), 25 ans, membre de la tribu des Premiers. Soeur Cadet de Lydia (peu de gens le save) elle vit dans son ombre. C'est une flic (La Brigade de Répression du Banditisme). Son attitude punk lui vaut des problèmes dans son métier et dans la tribu des Premiers. Elle a besoin de sang de V car sa mère est gravement malade, elle sollicite Eliott de temps à autre en échange de faveurs policières. L'un comme l'autre auraient des ennuis si cela se savait.

Marc

Marc (~**Niv 9** - Protecteur, Hésitant, ???) 25 ans , Frère jumeau de Mira. Très attaché à sa meute. Il essaye de tempérer sa soeur qui veut toujours rentrer dans tout le monde. Il y a 3 ans des LG indépendants ont tenté de s'implanter en Chartreuse, territoire proche de la concession Nascor. Marc a du mener les Nascors au combat pour conserver son territoire. Les Nascors ont perdu beaucoup des leurs. Et n'ont reçu aucune aide des Premiers. (Marc craint que les Premiers ne soient en fait les commanditaires de cette affaire, mais refuse d'en parler à Mira de peur qu'elle n'entre en guerre contre les Premiers). Depuis, il refuse le combat. Il veut protéger sa meute, mais il n'a pas les moyens ou l'intelligence. Il faut de son mieux.

Voie du danger 4, voie primaire 4, Vagabond de nuit 3, maitre de meute 3

Phrases typiques : “Mira arrête de foncer dans l'tas, j'pourrais pas toujours réparer tes conneries”, “Si on s'en prend directement à Sonia on va s'faire tuer. Il faut négocier”, “Ces gamins pour les sortir de la rue, ils leur faut un but, un objectif, un métier, une passion”.



Mira

Mira (**Niv 10** - Impulsive, Guerrière, ???) 25 ans, soeur jumelle de Marc. Violente et impulsive elle tente de pousser son frère à l'action. Elle a subit des trucs glauques avant de découvrir sa nature. Aujourd'hui c'est une sorte d'Amazone. (Dès qu'un homme brutalise une femme, elle lui propose de s'en prendre à quelqu'un de sa taille et elle le démolit). Mira ne s'encombre pas de la hiérarchie et du Statut Social. Elle se laisse guider par sa colère. Un jour elle ira trop loin. Pour l'instant son frère a toujours réussi à la gérer, à lui sauver la tête d'une manière ou d'une autre (il y passe beaucoup de temps !). Elle a une liaison secrète avec Paolo, elle ne veut pas que cela se sache car son image d'Amazone et de femme indépendante serait écornée. Elle



l'aime vraiment, mais il représente tout ce qu'elle déteste. (un poseur, baratineur, incapable de se battre). Elle voue une haine absolue à Sonia qu'elle déteste.

(Voie du CAC 4, Voie primaire 4, Lune d'argent 3, Lune pourpre 3)

Phrases typiques : “Marc arrêtes de geindre et tires-toi les doigts du cul. Personne ne nous donnera quoi que ce soit. C'est à nous de le prendre” “Tu tapes un gosse parce que tu sais qu'il peut pas te faire mal. T'aurais les couilles de t'en prendre à moi ?”, “La vieille peut pas nous encadrer, c'est à cause d'elle que [événement péjoratif pour les Nascor]”

Felipe Ilmo



Felipe Ilmo (~Niv 9 - Altruiste, maudit, inquisiteur) ~60 ans, né en Espagne sous la dictature franquiste. Ses parents ont été internés, dans les années 70. Il est élevé dans un orphelinat catholique. A sa sortie de prison, ses parents sont allés vivre en France. Lorsqu'il s'éveille à sa nature LG dans les années 80, il devient chasseur de “franquistes” et par la même chasseur d'abomination (pour la SdO). Il parcourt l'Europe à la recherche d'abomination. (Il est aussi chasseur de prime). Il a été un mentor pour Mira, lorsque Marc c'est absenté. Lui et la jeune femme sont proche.

Il cache un terrible secret. Il est dépendant à la chair humaine. S'il n'en mange pas 1 fois par mois, il entre en rage jusqu'à en absorber). Il attaque généralement des criminels ou des gens condamnés.

(Voie de l'investigation 4, Voie primaire 4, Voie des esprits de la nuit 3 (P182), Voie du Vagabon 2 (p185))

Fées

Les fées ne vivent pas en clan. Mais leur lieux de prédilections se trouvent en hyper centre ville, dans les quartiers animés et festifs. Il existe cependant 2 cours sur Grenoble (par ordre décroissant d'influence) :

- La cour de Alphée : ensemble d'inspiration médiévale, basé sur la noblesse d'épée ou de robe (anoblissement au mérite et non héréditaire), très respectueuse des traditions et de l'ordre sociale. Il est principalement peuplé des fées plus anciennes. Bien que peu peuplée, elle est plus influente du fait de sa stabilité et de la puissance de ses membres. La cour d'Alphée se situe dans l'ancien parlement du Dauphiné ([image1](#), [image2](#)).
- Le peuple libre des Fées : ensemble d'inspiration moderne et plutôt progressiste où le dirigeant est élu. Créé en 2014 suite à l'élection du maire Eric Piolle ([fée ?](#)) à la mairie de Grenoble. C'est un ensemble très récent de Fées qui doit se stabiliser. Principalement peuplé de Fées jeunes, il souffre d'un manque d'organisation du fait de sa courte existence. De plus il est principalement peuplé de Fées jeunes (donc moins puissante). Le Peuple Libre des Fées reconnaît l'autorité de Alphée car il n'a pas encore pu s'organiser pour faire émerger un leader qui pourrait rassembler toutes les fées. Pour l'instant il se range derrière elle pour conseiller le Chancelier au sein du Triumvirat.

PNJs

Alphée



Alphée (**Niv 12** - Excentrique, Manipulatrice, Lunatique) (voie psy 5, voie primaire 5, voie du dragon 5). La doyenne des Fées a 70 ans. Elle aime le faste et les dorures. Excentrique, elle a reconstitué une cour médiévale où elle se fait appeler "Votre Altesse". Les membres de sa cour se plient au jeu, par respect ou par intérêt. Alphée est un peu perchée. Elle est puissante, certains disent même plus qu'une fée ordinaire. Elle possède un "don" de voyance, elle parle des fois de rêves prémonitoires, des fois de visites d'anges, des fois d'un messie qui lui annonce des prophéties... Ceci peut paraître fou, mais il n'empêche, qu'elle a toujours un coup d'avance. Son "don" lui permet d'être toujours dans les petits papiers des puissants qui tolèrent ses excentricités. Ses "dons" de voyances, Alphée les tiens en faite, d'une boule de cristal enchantée qui lui permet de voir des fragments du passé ou du futur. Ses interprétations sont parfois erronées, mais elles lui permettent souvent de prendre un longueure d'avance. Seuls Sonia a connaissance de cette boule et elle souhaite la lui ravir à tout prix.

Sous ses airs fofou, Alphée est une dangereuse manipulatrice. Gare à celui qui se moquerait d'elle. Du fait de l'inconstance des Fées, elle a peu d'influence sur son peuple. Elle doit donc souvent naviguer en eau trouble pour ne pas se mettre le conseil à dos.

Alphée est sans doute la membre du Triumvirat la moins corrompue. Elle croit en une certaine harmonie des 3

peuples et fait en sorte que les 2 autres ne se déclarent pas la guerre. Elle passe son temps à arrondir les angles aplanir les obstacles. Grace à ses interventions de nombreuses crises ont été évitées. Pas grand monde ne se rend compte de sa contribution. Alphée ne le fait pas par bonté d'âme, mais parce qu'elle sait qu'en cas de guerre ouverte, les Fées du comté seront les 1ere victimes (et peut-être elle la toute première !).

Malgré son immense sagesse et ses nombreux pouvoirs, elle n'est pas très suivis. Alphée n'est pas une sainte, elle a dû se salir les mains. Elle garde secret ses capacités (hors voyance) afin de ne jamais se dévoiler. Elle n'offrira donc jamais de mentorat. Elle a dû sacrifier des fées pour préserver la paix. Son peuple ne lui a pas entièrement pardonné (à développer).

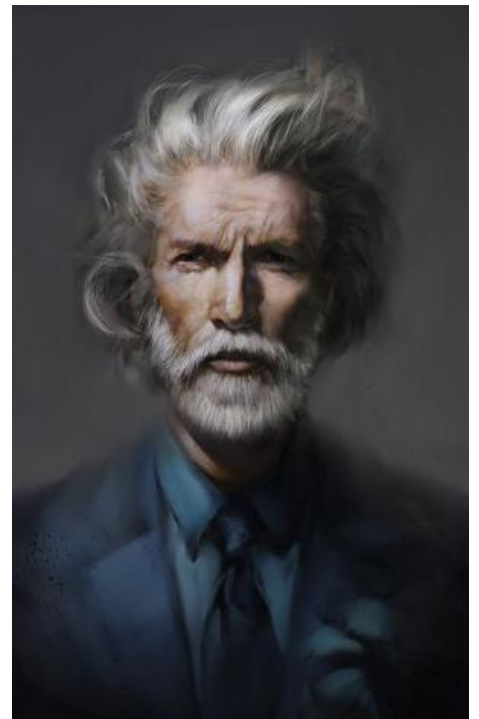
Elle a eu une liaison discrète avec Dan il y a une 40aine d'année. Cette liaison a donnée une grossesse que Alphée a dissimulé. Alphée n'a pas pu se résoudre à tuer l'enfant (créature inter espèce), et l'a envoyé au loin sans plus jamais entendre parler de lui.

En apparence Alphée soutient le Peuple Libre des Fées. Elle dit être curieuse de voir où l'émancipation des jeunes Fées peut mener. Pourquoi pas jusqu'au pouvoir ? Elle a même proposé Ahmed au poste de Chambellan et l'a patronné pour le soutenir dans sa démarche. En réalité cette manipulatrice espère que ce mouvement va s'écrouler sur lui même et que les Fées reviendront vers elle. Elle a fait en sorte qu'Ahmed obtienne le poste espérant qu'il s'y casse les dents et que cela mette fin à son utopie. Cette ruse lui permet de conserver l'admiration de tous et de précipiter la fin du mouvement.

Edéris ambassadeur d'Alphée

Edéris, (~Niv 9 - Diplomate, Protocolaire, Trop subtil) Conjoint d'Alphée. Il est l'homme qui vit 2 pas derrière Alphée. C'est avant tout un conjoint d'apparat, un roi de cérémonie, qui ne sert qu'à mettre en valeur Alphée. C'est un vieux monsieur droit et digne, très distingué. Son conseiller, ministre, confident, amant,... Il l'accompagne en toute circonstance. C'est un peu son arrondisseur d'angle, son canalisateur. Lorsque Alphée est trop perché, il intervient, il traduit, il apaise... Ederis est un maître Jedi du protocole, de la diplomatie et de la subtilité. Parfois trop subtil, on peut avoir l'impression de rater une référence, un sous entendu, un 2ème voire 3ème degré. Il ne se sert pas de sa culture et de son intelligence pour briller en société ou se mettre en avant, mais plutôt pour servir Alphée. Certains prétendent que sous son air gentil et éternellement soumis, il serait l'homme qui pilote Alphée et que la reine serait trop excentrique pour s'en rendre compte.

(voie corpo (administration) 5) (Voie du discours 4) (voie primaire 3)



Alice protégé de Alphée



Alice, pupille de Alphée. Jeune Femme de 25 ans (~Niv 7 Génie, Isolée, Sous pression). Alphée bien que traditionaliste a bien compris que les

technologies modernes étaient un grand pouvoir. Il a 15 ans, elle a accueilli une jeune Fée orpheline prédisposée aux technologies et l'a traité comme sa fille. Elle en a profité pour façonner Alice pour en faire une arme redoutable : un adepte des technologies. Alice excelle dans son art ce qui la rend exceptionnelle. Ceci a laissé des traces car Alphée a beaucoup usé de magie pour façonner Alice. La jeune fée est ainsi complètement introvertie, incapable d'affronter le monde sans Alphée. Elle est terrifiée à l'idée de se retrouver seule.

D'autant qu'il y a 7 ans, une attaque de LG l'a défigurée. Elle se voit comme un monstre. Elle voue une haine sourde envers les LG. Et ne manque pas d'utiliser ses dons pour leur nuire. Elle reste cependant toujours très prudente et se limite à quelques tours nuisibles à moins d'avoir la certitude de ne pas être découverte.

Elle joue de la flûte traversière pour calmer ses angoisses. Ses peurs et ses frustrations pourraient devenir très dangereuse si elle n'arrive pas à les gérer. On sollicite souvent Alphée pour utiliser Alice, et la vieille Fée veille jalousement sur sa pupille et peut faire payer très cher ses services. (Sauf pour Dan, à qui en tant que Prévost elle offre les talents d'Alice).

(Voie de l'investigation 4, voire primaire 4, voie de l'arcane d'argent 2).

Alice possède un collier magique contenant une puce électronique. Ceci a pour effet de contrôler l'électronique (téléphone, réseau, ordinateur,...). L'objet puise sa puissance de son porteur qui souffre d'un -4 FOR, -4 DEX, -4 CON. Ce qui rend Alice aussi maladroite que fragile et accroît encore les moqueries à son encontre.

Igmurd

Jeune homme de 25 ans (~Niv 10 - Isolé, discret, passionné). Là encore Alphée a débusqué une jeune fée pleine de talent et l'a formaté pour répondre à un besoin. Igmurd est un effaceur. Il a le don de faire oublier les choses. Talent très précieux que Alphée conserve ou monnaie jalousement. Igmurd se considère comme un monstre et passe son temps à "disparaître" ou "s'effacer". Il ne supporte pas d'être la cible de l'attention générale. Sa seule passion : la musique. Alphée l'empêche de pratiquer en public. Alphée considère Igmurd plus comme un outil que comme une personne. Elle se garde bien de le montrer en public. Elle fait en sorte de l'isoler et de lui couper toute possibilité d'épanouissement social. Igmurd n'a aucun contact avec la société humaine et n'interagit avec la société des Ombres qu'en présence d'Alphée ou d'un de ses représentants (de Manzeline ou d'Edris).

(Voie Primaire 5, Voie de l'arcane d'Azur 5)



Manzeline



Manzeline (Niv 12 - Dévouée, Efficace, XXX) Garde du corps autant que ministre de la guerre de Alphée. Elle est dévouée à Alphée car celle-ci lui a sauvé le vie (A définir). Elle suit Alphée partout. Elle la protège, la soigne, en cas de coup dur elle génère un Refuge pour la mettre à l'abri. Elle est efficace et peu bavard.

Elle connaît la vraie personnalité de Alphée qu'elle déteste. Elle est une taupe pour le compte de Marc et l'informe sur les actions que

Alphée mène avec le Premiers. TROUVER UNE RAISON pour laquelle elle fait cela pour Marc.

(Voie du CAC 5, Voie primaire 5 voie de l'arcane d'Or 5)

Ahmed - Chambellan

Chambellan : Ahmed (~Niv. 6 - Sincère, Débordé, ???): administrateur du peuple libre des fées. C'est un homme d'une 40aine d'années. Militant politique Écologiste engagée auprès d'Eric Piolle, il a voulu casser la hiérarchie féérique. Il a donc fondé une cour alternative basée sur la démocratie. Dans le civil Ahmed est médecin au CHU. C'est également un passionné de musique, qui joue dans plusieurs groupes en amateurs. Régulièrement ses groupes se produisent dans des cafés-concerts.

(Voie de la médecine 4, Voie primaire 3, Voie dryade 2(Niv 2 : soin modéré))



Isia Marlot



Fée (~Niv 8 - Fanatique, Rebelle, sans scrupule). Isia est photographe argentique (le numérique de l'aime pas :D) spécialiste des animaux et de la nature.

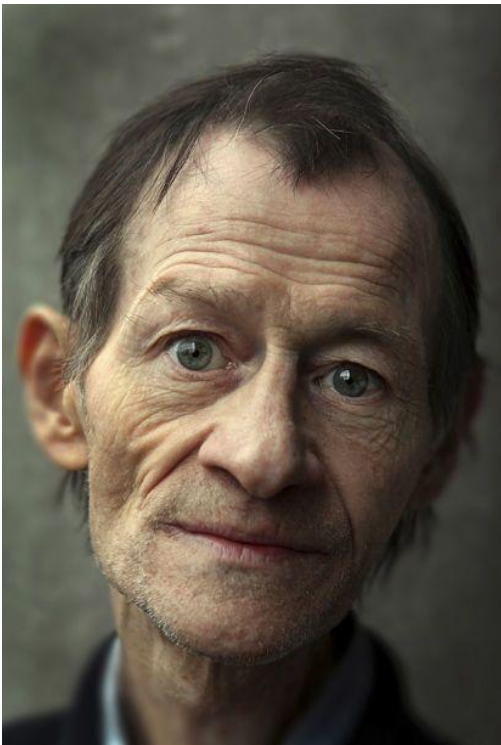
Itinérante. Elle est en guerre contre tous les pollueurs. Elle veut détruire les sources de pollution et n'a aucun scrupule à faire accuser les autres. Sa spécialité : utiliser ses dons pour incendier les biens de ses adversaires.

Isia possède un anneau magique, qui permet de projeter du feu (Voie de la magie destructrice 3 - Flèche enflammée COF).

Isia est une ancienne pupille d'Alphée aujourd'hui libérée de son emprise au prix d'efforts inimaginables. Ceci lui a laissé des séquelles importantes. Elle n'a plus aucun souvenir précédent sa vie d'avant. (Elle se souvient juste avoir été au service d'Alphée). Elle a donc perdu sa vie, ses amis, son identité. Elle déteste la vieille fée.

Bien que très visible, Isia possède des vêtements amples, une capuche rabattable,... lui permettant de se fondre dans la masse (Voie de la Furtivité).

(Voie de la Furtivité 3, Voie des sciences (chimie) 2, Voie du voile 3, voie de l'arcane de gueule 3,)



Michel Leclerc

fée révélée lors du scénario à l'église Saint Augustin. (Niv 4 - Fervent - Dérangé - ???)

Il y a quelques années, il a eu un accident ivre au volant. Il s'est arrêté pour constater que le conducteur qu'il a percuté était inconscient peut-être mort. La voiture s'est enflammée avec le conducteur inconscient à l'intérieur. Pris de panique il a fui. Il ne sait pas si le conducteur a pu s'extraire avant que la voiture ne brûle. Depuis cela le ronge. Il pense que son heure est arrivée et que des démons sont venus le tourmenter et l'emmener en enfer. Il prendra les PJs pour des démons.

(Voie corpo Religion : 3, Voie archéo 2 : (histoire chrétienne, langue latin, grec) Voie primaire : 2)

PNJ non affiliés

Cristal Lédenne



Femme ~20 ans d'apparence chétive, jean-tee-shirt-baskette (Ange ~Niv 11 - Discrète, Gentille, Neutre) Voie des voyages 5 (p27), voie primaire 5 (P157), Voie de l'humilité 4

(P161), voie de la Charité 1 (p160). Cristal est là pour se renseigner. Elle est arrivée sur Grenoble pour "enquêter" sur les origines des troubles et savoir si le démon est à l'oeuvre. Elle passera sous les radars de détection grâce à ses dons.

Elle ne **boit pas d'alcool**, porte une **petite croix discrète** en pendentif. Elle est douce et gentille. C'est l'incarnation du bien. Elle travaille à la MJC des Allobroges et s'occupe de la réinsertion des adultes fraîchement sortie de prison.

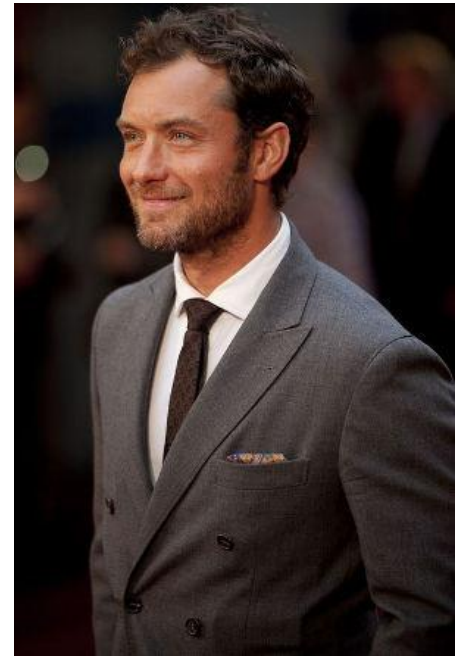
Oliver Cute

Démon attiré par le chaos qui règne sur Grenoble.

Homme ~30-40 ans (Démon Niv 8. - tentateur)

(voie psy 4 (p 25), voie primaire 3 (p 164), voie de la tentation 3 (p 168), voie corruption 1 (p164), voie du savoir impie 1 (P166)

Se fait passer pour un franco-anglais avocat d'affaire.



Coteries

(**A développer**). Les suprémacistes de la région sont basés à Vienne (Isère) loin des cités de la Société des Ombres. Ils sont dirigés un par une créature dont personne ne connaît la nature exacte et qui se fait appeler Rémi (Orphelin célèbre). Rémi n'a qu'une volonté détruire les Ombres (Rémi est le fils caché de Alphée et Dan).