

Personnages de l'Hôte Perpignan, 1870-1871

Lazare Escarguel

Conseiller municipal, opposant à l'Empire, franc-maçon

Talents : Charisme [BON] • Instruction [BON] • Relations [EXC] • Perception [MOY]

Conseiller municipal depuis 1865, la mairie restant tenue par un homme de l'Empire. Initié en 1866 à la loge des Amis de la Parfaite Union. Point de contact pour qui cherche un appui dans l'opposition, ou pour qui cherche à savoir jusqu'où va vraiment sa loyauté envers la loge avant celle envers sa cause.

Joseph Tournal

Maire de Perpignan, fidèle à l'Empire

Talents : Charisme [MOY] • Instruction [BON] • Relations [BON] • Perception [MOY]

Fait fonction de maire depuis 1868, nommé par l'administration impériale, et compte bien le rester. Traite Escarguel avec une courtoisie glaciale en séance de conseil, et beaucoup moins de courtoisie en privé.

Pierre Bardou

Industriel du papier à cigarette

Talents : Bricolage [EXC] • Charisme [MOY] • Finances [EXC] • Instruction [BON] • Relations [BON]

Manufacturier de la rue Saint-Sauveur. En 1870, c'est un homme qui mécanise son atelier plus vite que ses concurrents et qui commence, sans trop savoir pourquoi, à sentir que le petit peuple qui rôdait autour de sa manufacture a disparu.

Joseph Bardou

Industriel rival, maison Le Nil

Talents : Bricolage [BON] • Charisme [BON] • Finances [EXC] • Instruction [MOY] • Relations [EXC]

Frère et rival de Pierre. Exploite l'imaginaire du canal de Suez, tout juste achevé, pour vendre son papier à cigarette. Un homme de relations et de publicité plus que d'atelier.

Eugène Bardou

Héritier, dix-huit ans

Talents : Athlétisme [BON] • Charisme [MOY] • Finances [BON] • Instruction [MOY] • Pugilat [FAI]

Fils de Joseph. Bon public pour un joueur qui chercherait un allié naïf et bien introduit plutôt qu'un adversaire.

Un rédacteur de L'Indépendant

Journaliste d'opposition

Talents : Discrétion [BON] • Instruction [BON] • Relations [BON] • Perception [EXC]

Générique, à nommer selon les besoins de la chronique. Reçoit des lettres anonymes, publie ce qu'il peut prouver, garde le reste pour lui, et sait très exactement combien de rumeurs sur le palais il a déjà refusé de publier.

Une bruixa du Vallespir

Sorcière de village

Talents : Instruction [MOY] • Médecine [BON] • Sorcellerie [BON] • Perception [BON]

Générique elle aussi, à ancrer dans un village précis selon la scène (Carançà, Montbolo, Mosset). Guérit, protège, bannit les Faës à l'occasion, et ne se présente jamais comme sorcière à un étranger avant de savoir ce qu'il veut vraiment.

Bernat de Cardona

Dernier gouverneur du palais, Vampire

Talents : Athlétisme [MAG] • Discrétion [PRO] • Perception [EXC] • Physique [BON] • Pouvoirs de l'espèce [EXC] • Pugilat [EXC]

Gouverneur du palais des rois de Majorque en 1344, encore gouverneur en 1870. Protégé par la cour *unseelie*. Ne quitte le palais que pour des raisons qui n'ont jamais rien d'anodin.

Na Blancaflor

Ambassadrice de Mirmanda, goja

Talents : Charme [MAG] • Discrétion [EXC] • Perception [BON] • Pouvoirs de l'espèce [MAG] • Relations [BON]

La seule voix de Mirmanda qu'on puisse espérer entendre, et encore, seulement si elle a décidé qu'on valait la peine d'être entendu. Ne prend jamais parti entre seelie et unseelie, ce qui n'est pas la même chose que ne pas avoir d'opinion.

Comte Arnau

Chasse fantastique, Unseelie

Talents : Athlétisme [PRO] • Discrétion [FAI] • Physique [BON] • Pouvoirs de l'espèce [PRO] • Pugilat [MOY]

Apparition terrifiante : comme le pouvoir des Cauchemars, une aura de peur qui précède la chasse elle-même de plusieurs minutes.

La Chasse : une fois qu'il a choisi une proie, le comte Arnau et sa meute la poursuivent sans relâche jusqu'au lever du jour. Toute tentative de fuite ordinaire échoue automatiquement ; seuls un abri consacré, une porte fermée avant que le cor ne se fasse entendre, ou l'aube elle-même y mettent fin.

Hug de Mataplana, seigneur tyrannique mort au XIV^e siècle pour n'avoir payé ni ses vassaux ni ses dettes, est le neuvième des Neuf Barons d'Otger Cataló dans la légende elle-même, celui qu'on appelle par ailleurs comte Arnau. Condamné à chevaucher les nuits des morts avec sa meute de chiens hurlants, il chasse le Ripollès depuis le XIV^e siècle et, depuis peu, déborde certaines nuits d'automne jusqu'au Vallespir. Se cacher avant le passage, portes et volets clos, dès qu'on entend le cor puis les chiens ; le chant du coq à l'aube arrête la chasse chaque nuit, où qu'elle se trouve rendue.

Le changelin du Castillet

Minairon, se fait passer pour le Dauphin

Talents : Athlétisme [BON] • Discrétion [EXC] • Perception [EXC] • Physique [FAI] • Pouvoirs de l'espèce [BON] • Pugilat [FAI]

Laissé au berceau à la place d'un nourrisson volé, démasqué trop tard pour qu'on rende l'enfant, scellé depuis derrière une porte doublée de lames de fer. Porte le nom et le silence d'un prince mort, et pleure la nuit pour des raisons qui ne sont jamais celles qu'on croit.

Le drac de la Loge de mer

Dragon, incognito

Talents : Athlétisme [BON] • Discrétion [EXC] • Perception [BON] • Physique [BON] • Pugilat [BON]

Tient la Loge de mer sous apparence humaine depuis plus longtemps que quiconque ne le soupçonne, peut-être celui du Canigou redescendu en ville, peut-être un troisième dragon qu'aucune légende n'a encore rattaché à un lieu. Un Dragon découvert sur le sol français serait un incident diplomatique de première grandeur, ce qu'il sait mieux que personne, et c'est pour ça qu'il ne sort jamais de son personnage.

La dame blanche du Canigou

Dame des forêts, Seelie

Talents : Attraction [PRO] • Charisme [MAG] • Perception [BON] • Pouvoirs de l'espèce [MAG] • Pugilat [FAI]

Se montre rarement, davantage encore rarement de bonne humeur. Garde la frontière plus qu'un peuple. Disparaît net si l'on brise un interdit qu'elle n'a jamais énoncé à voix haute.

Baldiri

Vieux minairon de la manufacture Bardou

Talents : Athlétisme [BON] • Discrétion [EXC] • Perception [EXC] • Physique [FAI] • Pouvoirs de l'espèce [BON] • Pugilat [FAI]

L'un des derniers *minairons* à rôder encore rue Saint-Sauveur, de moins en moins utile, de plus en plus amer. Sait exactement ce qui a changé dans l'atelier depuis dix ans, et pourquoi personne d'autre que lui ne semble s'en inquiéter.