

Lord minute



Que cette
Voltaire

Big Ben Tentacule

Domaines	
Vigueur	0
Investigation	+1
Société	+2
Éducation	+2
Psychisme	+2
Pugilat	+1
Chasse	0
Occultisme	+1
Encaissement	7

Lord Peter Cullen dit Lord Minute, 55 ans, a perdu sa femme, d'une chute de cheval, il y a une vingtaine d'année.

Il ne s'est jamais remarié.

Peu le savent, mais le cheval fut effrayé par une créature simiesque, marchant à quatre pattes, au visage et à la queue pleines de dents acérées. Lord Minute poursuivit la créature jusque dans la cave effondrée d'une dépendance éloignée où il la mit à mort. Inconsolable, il décida de pénétrer les arcanes de l'occulte et sa vie ne fut plus consacrée qu'à l'investigation d'événement paranormaux. Lord Minute et ses amis vainquirent de nombreux cultes, virent de nombreuses manifestations morbides aptes à rendre fou n'importe quel homme normal, mais Minute n'est pas un homme normal. C'est un Anglais.

Lord Minute collectionne horloges, clepsydres, sabliers, et cadrans solaires et est fier de montrer sa collection à qui le souhaite.

Capacité : Signe des Anciens

Équipement : Canne-épée

Moral	Flegme
MAX : 5	MAX : 5

james cullen



L'univers
Que cette
à horloger.

Big Ben Tentacule

Domaines	
Vigueur	+1
Investigation	+1
Société	+1
Éducation	+1
Psychisme	+1
Pugilat	+1
Chasse	+2
Occultisme	0
Encaissement	7

Fils de Lord/Lady Minute, James est un bellâtre séducteur de 25 ans, plus intéressé par le sport, la chasse et les femmes que les mondanités de son rang.

L'année dernière, James est revenu de deux ans dans l'armée britannique, où il a combattu au Soudan pendant la guerre des Mahdistes. Blessé lors de la bataille d'Omdurman par une créature de sable et de poussière invoquée par un occultiste Égyptien, il ne dut sa survie qu'à son courage et probablement beaucoup de chance. Seul survivant de son unité, il confia à son retour ce qu'il s'était passé à son père/sa mère, qui l'initia au monde caché et au combat contre les forces occultes.

Capacité : Optimiste

Équipement : Colt.45, Fusil de Chasse

Moral	Flegme
MAX : 5	MAX : 5

Big Ben Tentacule

Lady minute



Domaines	
Vigueur	0
Investigation	+1
Société	+2
Éducation	+2
Psychisme	+2
Pugilat	+1
Chasse	0
Occultisme	+1
Encaissement	7

Lady Mary Cullen dit Lady Minute a perdu son mari, d'une chute de cheval, il y a une vingtaine d'année.

Elle ne s'est jamais remarié.

Peu le savent, mais le cheval fut effrayé par une créature simiesque, marchant à quatre pattes, au visage et à la queue pleines de dents acérées. Lady Minute poursuit la créature jusque dans la cave effondrée d'une dépendance éloignée où elle la mit à mort. Inconsolable, elle décida de pénétrer les arcanes de l'occulte et sa vie ne fut plus consacrée qu'à l'investigation d'événement paranormaux.

Lady Minute et ses amis vainquirent de nombreux cultes, virent de nombreuses manifestations morbides aptes à rendre fou n'importe quel femme normale, mais Minute n'est pas une femme normale. C'est une Anglaise.

Lady Minute collectionne horloges, clepsydres, sabliers, et cadrans solaires et est fière de montrer sa collection à qui le souhaite.

Capacité : Signe des Anciens

Équipement : Canne-épée

Moral

Flegme

MAX : 5

MAX : 5

Big Ben Tentacule

Jenny cullen



Domaines	
Vigueur	+1
Investigation	+1
Société	+1
Éducation	+1
Psychisme	+1
Pugilat	+1
Chasse	+2
Occultisme	0
Encaissement	7

Fille de Lord/Lady Minute, Jenny est une séductrice de 25 ans, plus intéressé par le sport, la chasse et les hommes que les mondanités de son rang.

L'année dernière, Jenny est revenue de deux ans dans l'armée britannique au Soudan, où elle a participé en tant qu'infirmière à la guerre des Mahdistes. Blessée lors de la bataille d'Omdurman par une créature de sable et de poussière invoquée par un occultiste Égyptien, elle ne dut sa survie qu'à son courage et probablement beaucoup de chance. Seule survivante de son unité, elle confia à son retour ce qu'il s'était passé à son père/sa mère, qui l'initia au monde caché et au combat contre les forces occultes.

Capacité : Optimiste

Équipement : Colt .45, Fusil de Chasse

Moral

Flegme

MAX : 5

MAX : 5

L'univers m'embarasse, et je ne puis songer
Que cette horloge existe et n'ait pas d'horloger.
Voltaire

émilie blatterfield



L'univers n'est pas amical, et je ne puis
Que penser qu'il n'est pas d'hor
Voltaire

Big Ben Tentacule

Domaines

Vigueur	0
Investigation	+1
Société	+1
Éducation	+2
Psychisme	+2
Pugilat	0
Chasse	0
Occultisme	+2
Encaissement	7

Petite amie de James/Genny, Émilie est une savante un brin allumée, passionnée par l'histoire, les sciences naturelles et la médecine. Frondeuse, têtue, et souvent dans la lune, elle se dispute souvent avec les autres membres de la famille pour des brouilles, et surtout parce qu'elle ne respecte pas l'étiquette, mais elle est toujours là pour eux. Pour Émilie, le surnaturel n'est qu'un autre pan des sciences qu'il convient d'analyser et de comprendre, pour mieux le combattre.

Sa première rencontre avec le surnaturel survint lorsque Lord/Lady Minute dut faire autopsier un corps d'une créature semble-t-il morte depuis bien longtemps et pourtant toujours vive. La créature s'est réveillée pendant l'opération et il a fallu la tuer une seconde, non une troisième fois.

Une fois au courant des mystères de ce monde, Émilie embrassa sa nouvelle carrière de chasseuse de l'occulte avec joie.

Capacité : Idée Géniale

Équipement : Tas de vieux grimoires

Moral

MAX : 5

Flegme

MAX : 5

elisabeth blatterfield



L'univers n'est pas amical, et je ne puis
Que penser qu'il n'est pas d'hor
Voltaire

Big Ben Tentacule

Domaines

Vigueur	+2
Investigation	+1
Société	0
Éducation	+1
Psychisme	+2
Pugilat	+1
Chasse	0
Occultisme	+1
Encaissement	7

Elisabeth est la sœur cadette d'Émilie/Antony. Âgée de 12 ans, parfait garçon manqué, c'est une peste, curieuse et sans gêne. Se moquant éperdument de son statut social, elle n'aime rien moins que porter des pantalons, et trainer avec les mauvais garçons pour faire les quatre cents coups.

Petite, agile, et rapide, elle préfère largement l'action et l'adrénaline aux cours ennuyeux de son école privée.

Elle a découvert le surnaturel en espionnant l'imbécile de prétendant/e de sa sœur/frère et en volant des livres étranges et parfaitement ennuyeux trouvés dans la demeure de Minute.

Son rapport au surnaturel est simple, il y a des monstres, ils sont méchants, il faut leur taper dessus.

Capacité : Gymnaste accomplie

Équipement : Médaillon du parent défunt

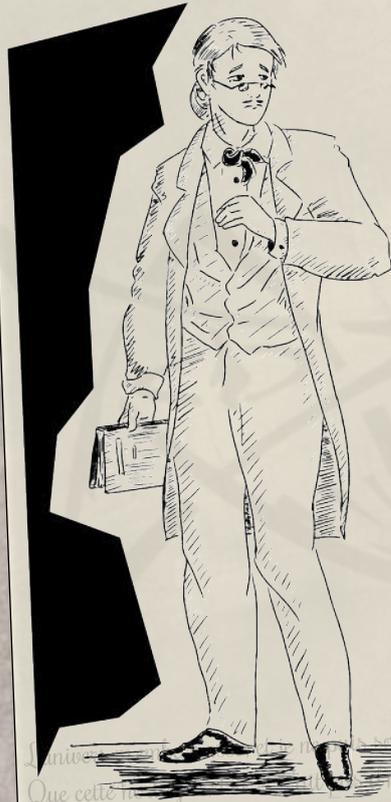
Moral

MAX : 5

Flegme

MAX : 5

antony blatterfield



L'univers n'est rien sans l'horloger.
Que cette horloge existe et n'ait pas d'horloger.
Voltaire

Big Ben Tentacule

Domaines

Vigueur	0
Investigation	+1
Société	+1
Éducation	+2
Psychisme	+2
Pugilat	0
Chasse	0
Occultisme	+2
Encaissement	7

Petit ami de James/Genny, Antony est un savant un brin allumé, passionné par l'histoire, les sciences naturelles et la médecine. Frondeur, têtu, et souvent dans la lune, il se dispute souvent avec les autres membres de la famille pour des broutilles, et surtout parce qu'il ne respecte pas l'étiquette, mais il est toujours là pour eux. Pour Antony, le surnaturel n'est qu'un autre pan des sciences qu'il convient d'analyser et de comprendre, pour mieux le combattre.

Sa première rencontre avec le surnaturel survint lorsque Lord/Lady Minute dut faire autopsier un corps d'une créature semble-t-il morte depuis bien longtemps et pourtant toujours vive. La créature s'est réveillée pendant l'opération et il a fallu la tuer une seconde, non une troisième fois.

Une fois au courant des mystères de ce monde, Antony embrassa sa nouvelle carrière de chasseur de l'occulte avec joie.

Capacité : Idée Géniale

Équipement : Tas de vieux grimoires

Moral	Flegme
MAX : 5	MAX : 5

gregory blatterfield



L'univers n'est rien sans l'horloger.
Que cette horloge existe et n'ait pas d'horloger.
Voltaire

Big Ben Tentacule

Domaines

Vigueur	+2
Investigation	+1
Société	0
Éducation	+1
Psychisme	+2
Pugilat	+1
Chasse	0
Occultisme	+1
Encaissement	7

Gregory est la frère cadet d'Emilie/Antony. Âgé de 12 ans, c'est une peste, curieux et sans gêne. Se moquant éperdument de son statut social, il n'aime rien moins que trainer dans les rues avec les mauvais garçons pour faire les quatre cents coups.

Petit, agile, et rapide, il préfère largement l'action et l'adrénaline aux cours ennuyeux de son école privée.

Il a découvert le surnaturel en espionnant l'imbécile de prétendant/e de sa sœur/frère et en volant des livres étranges et parfaitement ennuyeux trouvés dans la demeure de Minute.

Son rapport au surnaturel est simple, il y a des monstres, ils sont méchants, il faut leur taper dessus.

Capacité : Gymnaste accomplie

Équipement : Médaille du parent défunt

Moral	Flegme
MAX : 5	MAX : 5

germain



L'univers m'embarrasse, et je ne puis songer
Que cette horloge existe et n'ait pas d'horloger.
Voltaire

Big Ben Tentacule

Domaines

Vigueur	+3
Investigation	+1
Société	0
Éducation	0
Psychisme	+2
Pugilat	+2
Chasse	0
Occultisme	0
Encaissement	7

Germain est l'homme à tout faire de Lord/Lady Minute comme son père avant lui, et le père de son père.

Il connaît parfaitement le domaine, et est capable de gérer tout le quotidien à lui tout seul.

Taciturne, c'est plutôt un taiseux qui fait son travail sans se poser de question ni trop réfléchir. Très croyant, il pense que tout ce qu'il fait et tout ce qu'il voit n'est que l'œuvre de Dieu et qu'il convient de suivre le Destin que le tout-puissant a prévu pour lui. Et si ça implique de taper sur des trucs bizarres à coups de pelle, il le fera bien volontiers.

Capacité : Force d'Hercule

Équipement : Pelle à charbon de l'enfer

Moral

Flegme

MAX : 5

MAX : 5

rex et lady



L'univers m'embarrasse, et je ne puis songer
Que cette horloge existe et n'ait pas d'horloger.
Voltaire

Big Ben Tentacule

Domaines

Vigueur	+2
Investigation	+2
Société	0
Éducation	0
Psychisme	+2
Pugilat	+2
Chasse	0
Occultisme	0
Encaissement	7

Ces deux grands et magnifiques bergers allemands jumeaux ont toujours été dans le domaine, d'aussi loin que Minute se rappelle. Même si Minute pense être leur maître, Rex et Lady n'en ont toujours fait qu'à leur tête mais semblent toujours être là quand on a besoin d'eux.

Extrêmement intelligent, ils sont capables de communiquer entre eux comme s'il n'était qu'un seul et même esprit, et peuvent communiquer avec les humains par aboiement, regards ou attitudes mais arrivent toujours à se faire comprendre.

Doté d'un flair très développé, ils peuvent suivre des pistes incessibles aux autres et leur agressivité et leur capacité à s'entraider en permanence en cas de combat en fait de redoutables adversaires.

Capacité : Esprit partagé

Équipement : Mâchoires d'acier

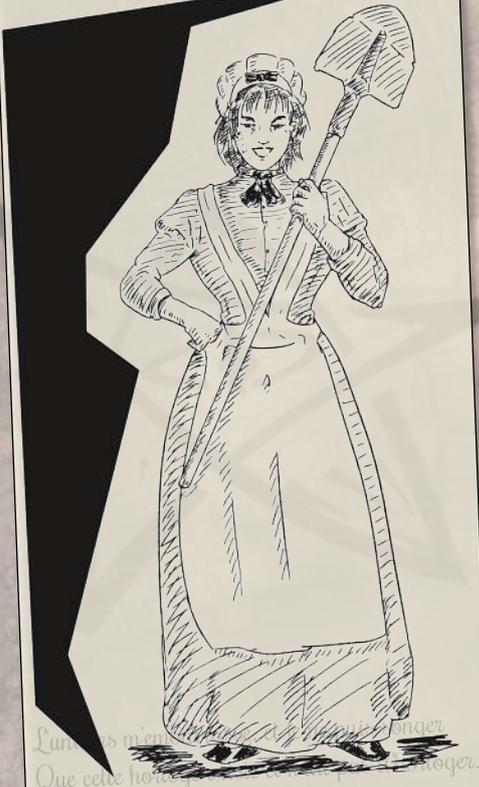
Moral

Flegme

MAX : 5+1

MAX : 5+1

germaine



L'univers m'embarrasse, et je ne puis songer
Que cette horloge existe et n'ait pas d'horloger.
Voltaire

Big Ben Tentacule

Domaines	
Vigueur	+3
Investigation	+1
Société	0
Éducation	0
Psychisme	+2
Pugilat	+2
Chasse	0
Occultisme	0
Encaissement	7

Germaine est la femme à tout faire de Lord/Lady Minute comme sa mère avant lui, et la mère de sa mère.
Elle connaît parfaitement le domaine, et est capable de gérer tout le quotidien à elle toute seule.

Taciturne, c'est plutôt une taiseuse qui fait son travail sans se poser de question ni trop réfléchir. Très croyante, elle pense que tout ce qu'elle fait et tout ce qu'elle voit n'est que l'œuvre de Dieu et qu'il convient de suivre le Destin que le tout-puissant a prévu pour elle. Et si ça implique de taper sur des trucs bizarres à coups de pelle, elle le fera bien volontiers.

Capacité : Force d'Hercule

Équipement : Pelle à charbon de l'enfer

Moral	Flegme
MAX : 5	MAX : 5

rex et lady



L'univers m'embarrasse, et je ne puis songer
Que cette horloge existe et n'ait pas d'horloger.
Voltaire

Big Ben Tentacule

Domaines	
Vigueur	+2
Investigation	+2
Société	0
Éducation	0
Psychisme	+2
Pugilat	+2
Chasse	0
Occultisme	0
Encaissement	7

Ces deux grands et magnifiques bergers allemands jumeaux ont toujours été dans le domaine, d'aussi loin que Minute se rappelle. Même si Minute pense être leur maître, Rex et Lady n'en ont toujours fait qu'à leur tête mais semblent toujours être là quand on a besoin d'eux.

Extrêmement intelligent, ils sont capables de communiquer entre eux comme s'il n'était qu'un seul et même esprit, et peuvent communiquer avec les humains par aboiement, regards ou attitudes mais arrivent toujours à se faire comprendre.

Doté d'un flair très développé, ils peuvent suivre des pistes incessibles aux autres et leur agressivité et leur capacité à s'entraider en permanence en cas de combat en fait de redoutables adversaires.

Capacité : Esprit partagé

Équipement : Mâchoires d'acier

Moral	Flegme
MAX : 5+1	MAX : 5+1