

Castle Falkenstein

Nom Leslie Cavanaugh	Corpulence 1,80 m / 72 k Assez entretenu Fait un peu de sport	Foi A tendance à ne plus croire en rien. Vaguement Spirite.	Sexualité Hétérosexuel, assez coureur, plutôt volage, aime les exotiques	Qualités Empathie, Médium véritable, Ouverture d' esprit, Curieux
Race / Age 31 ans, demi Fae, demi Lord Britannique	Style Brun, court Yeux clairs Beau garçon	Principes Ne jamais refuser une conversation. Tjs enjoliver. Aller de l' avant. Etre curieux.	Phobies Les Thugs. Les sociétés secrètes ésotériques. Les oies.	Défauts Complexe du héros, Joueur, Mythomane, Anarchiste, Rancunier.

Héroïsme :	Cartes :	Evolution :	Liquidités :
-------------------	-----------------	--------------------	---------------------

Talents	Niv.	Talents	Niv.	Talents	Niv.
Agilité	♣	Interprétation	♥		♥
Aisance Sociale	♠ Bon	Médecine	♦		♥
Attraction	♥ Bon	Mêlée	♣		♥
Bricolage	♦ Fai	Perception	♦ Bon		♥
Charisme	♥ Bon	Physique	♣		♣
Charme (Faë)	♥ Bon	Pouvoirs Faë	♣ Fai		♣
Courage	♥	Relations	♠ Bon		♣
Discrétion	♣	Sorcellerie	♦ Bon		♣
Escrime	♣ Fai	Tir	♣		♠
Ethérité (Faë)	♠ Fai		♦		♠
Finances	♠ Bon		♦		♠
Instruction	♦ Bon		♦		♠

Santé	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
E-C-B														

Equipement, armes, etc : _____ _____ _____	
Ennemi Juré : Son cousin (qui a tout eu de son père) Bien le plus précieux : anneau en or blanc (vient de sa mère) Personne la plus estimée : Sa mère, qui fait tout pour l'aider Principaux alliés : Un guru indien, un dilettante prusse, un homme d'affaire russe, un Lord britannique, un diplomate français, sa mère, un antiquaire anglais, un nain compagnon. Vie Romantique : Affreusement célibataire... Classe Sociale : issu de la noblesse, homme d'affaire. Aime : Parler, jouer au golf, voyager, jouer aux cartes. Déteste : Ne pas avoir sa fortune, les sociétés secrètes. Principal regret : Ne pas avoir pu mieux connaître sa sœur. Principale fierté : Etre capable de lire dans la tête des gens.	Autres notes : - Sensibilité au fer (dom+1) - Ne peut développer les autres pouvoirs de Fae au-delà de moyen - Pouvoirs de sorcier (Télépathie, Onirisme, Voyage astral, Soins) mais les rationalise. - Pouvoirs de Faë mais les « banalise ». - Possède une marque entre les omoplates. - Ne peut refuser une conversation si l'interlocuteur souhaite débattre d'un sujet. - Guérit vite (talent de sorcier rationalisé).

La Famille...

- William, père noble, riche propriétaire de plantations de thé, armateur de quelques navires et financier pour la réouverture de quelques mines de fer...
- Elisabeth, mère un peu sorcière (plutôt d'un genre druidique, voyez) qui a fait un mariage de convenance. Elle s'ennuie ferme et découvre l'amour dans les bras d'un sidhe qui emporte la belle dans quelques mois de folles romances. Elle est exilée ensuite dans une maison de campagne...
- Audalien, père sidhe qui veut peut-être voir ce que donnera une progéniture entre une sorcière et un sidhe. Le petit aura-t'il le pouvoir des deux ? Et puis il y a aussi une vengeance à accomplir sur la personne de Lord Cavanaugh. Un bâtard dans la famille, quoi de plus drôle ? On peut aussi soupçonner un mystérieux agenda. : le petit ne pourrait-il pas avoir les moyens d'échapper à la malédiction du fer et ne pourrait-il pas apporter un sang neuf dans la cour Seelie, voir égaler un jour le pouvoir d'Obéron (ha ha ha ha).
- Clarence, grand frère aîné qui est interné (2 ans après la naissance des jumeaux). Ha ben oui, mon vieux. Il ne faut pas mettre le feu à des églises... Hé, il ne fallait pas non plus qu'un curé soit trop proche des enfants.
- Margaret, sœur jumelle qui est rentrée dans les ordres, pensant que ses étranges pouvoirs venaient de Dieu (elle a de la chance, elle ne manifeste pas de traits sidhes apparents).
- Winston, cousin très proche de William, fils du frère (défunt) de ce dernier. Il a été élevé comme le fils véritable et c'est lui qui a touché toute la fortune familiale ou en a acquis la gestion lorsque William a eu une attaque cérébrale qui l'a laissé sérieusement handicapé.
- Miss Rose. Nounou, gouvernante et tout le tralala. Elle a veillé à l'éducation des petits et à ce que ces derniers puissent voir leur mère.
- Girmdon le « Spirite ». C'est pas de la famille. Mais bon. C'est comme un frère hein. Même école en Inde, même école de la vie, même passion pour le jeu et certains faux-semblants. Même penchants mythomanes. On n'est pas toujours capables de se trouver un frère comme ça.

Les années...

- De la naissance à 3 ans. Le petit est élevé avec sa mère, séparé de sa sœur.
- A l'âge de 3 ans, le père emmène le petit aux indes avec toute la famille. La mère est astreinte à résidence mais – hé hé hé hé – elle parvient à voyager par le monde des rêves pour s'occuper des enfants chaque nuit.
- De 3 à 17 ans, l'ostracisme est moins sévère en Inde. On regarde d'un moins mauvais œil le bâtard. Le père, qui n'est pas non plus un chien fini, donner une solide éducation aux enfants. Leslie travaille son don avec sa mère. Sa sœur préfère s'intéresser à la religion. Le grand frère, resté avec la mère en Grande Bretagne, fait plusieurs fugues avant de finir par disparaître lorsque Leslie à 13 ans. Les contacts oniriques avec sa mère sont rompus également à ce moment là
Leslie considère ses dons comme naturels. Il manque cependant être enlevé deux fois par une secte de fous furieux hindous et par leurs redoutables hommes de main : des thugs.
- 17 ans, le père a une attaque pendant qu'il est en Grande Bretagne. Il confie toutes les affaires à son neveu au grand dam de Leslie qui reste exilé en Inde et qui a appris de quoi gérer l'exploitation familiale.
- 17 à 21 ans. Fin des études de commerce et début de la vie active. Leslie décide de parcourir un peu l'Inde, de vivre un peu une vie d'aventure. Il confie les affaires à un jeune compagnon de l'école, un nain qui a été recueilli dans une mission. C'est une période où Leslie s'invente une vie d'aventure. Il rêve, en fait, de voyages. Gérer la fortune familiale pour le compte de son cousin qu'il déteste alors qu'il pourrait vivre de ses rentes l'exaspère.
- 22 à 26 ans. Leslie et son collègue Girmdon (le nain orphelin) pillent une partie de la caisse familiale (avant que le cousin ne démette Leslie de ses fonctions) et s'en vont cinq ans sur les chemins. Ils sont capturés par des pirates en Indonésie, vendus à un riche homme d'affaires prusse qui leur rend leur liberté. Ils participent à de nombreux safaris et rencontrent aussi beaucoup de sages. Leslie se rend compte qu'il a un talent plus que sérieux pour embobiner les gens et lire dans leurs esprits. La mode du spiritisme étant en marche, il met au point quelques tours avec son pote le nain pour manipuler les gogos ou des gens de la haute en Australie, Nouvelle Zélande ou Amérique.
- 27 ans. Gros revers de fortune aux jeux (Ha oui, Leslie est accro à ces choses là), un scandale avec la fille d'un maire, deux sectes qui essaient d'enlever Leslie (et la mère de celui-ci qui réapparaît dans les rêves), les deux compères repartent vers la vieille Europe. Le cousin Winston accepte de reprendre les deux « voyous » sous l'aile familiale à condition qu'ils remboursent leur emprunt d'il y a

Fiche d' alter ego pour Castle Falkenstein

cinq ans. Et zoup. Voilà nos deux compères qui utilisent trucages réels, trucages magiques et télépathie pour monter un show sans pareil de voyants médiums extraordinaires. Ils exagèrent leurs exploits et aventures, prétendent avoir rencontré des grands initiés de nombreux pays et on peut dire que les affaires reprennent.

- 28 à 31 ans... De nouvelles relations se nouent. Le frère de Leslie réapparaît, il n'a presque pas vieilli et il est à nouveau interné. La sœur est bien dans les ordres en France. La reprise des affaires familiales en Inde est un lointain souvenir. La mère de Leslie le met parfois en garde contre certains dangers inhérents à l'utilisation de sa télépathie ou à trop étaler ses talents dans des cercles mondains. Leslie échappe de peu à un mariage, deux duels, trois accusations de fraude et la frayeur de sa vie le jour où des esprits se sont vraiment manifestés à la table. Mais peut-être était-ce là l'œuvre d'un sidhe invité à la réunion.

- Dernière année, à voir...

Si c'était un personnage de Cthulhu (hou) à 120 points.

Fo 13 (entretenu), Dex 13, Con 13, Tai 14, App 16, Int 15, Pou 19, Edu 16