

Elle marche, Elle embrasse... Elle tue
[simulacre V6/V7]

Les personnages sont réunis lors d'une soirée mondaine. La soirée a lieu dans la maison de Joseph Whemple, archéologue de renom qui vient de ramener une nouvelle momie d'une de ses fouilles. La maison est éloignée de tout, au milieu des bois.

Un agent d'Apophis possède le corps de la momie et se met à aspirer l'énergie vitale des individus présents.

Malgré 6 personnages jouables, limiter le groupe entre 1 et 4 joueurs ?

Steven est le personnage le plus important. Il est central à l'intrigue même s'il est un PMJ. Elizabeth et Jake seront toujours présents même si en tant que simple PMJ, ils feront partie des victimes. Kelly, Thomas et Julia peuvent très bien être coupés du scénario sans problèmes.

Acte I : Une soirée mondaine qui dérape.

Le MJ peut lire ou paraphraser:

Avril 1924

Depuis la découverte de Carter, les anglais raffolent de momies, parfois littéralement. Vous êtes présents chez Joseph Whemple pour voir les dernières trouvailles de cet archéologue et son collègue/ami Steven Benning, tout droit revenus d'Égypte. Tout le monde qui est important est présent. Pardonnez-moi. Il n'y a que l'élite de la région et des domestiques affairés à leur tâche, dans l'un des rares moments de l'année où cette maison de campagne voit de l'activité. Et puis il y a toi/vous. Vous ne vous sentez pas à l'aise dans cet

environnement. Vous sentez des regards dédaigneux sur vous, et les conversations se réduisent à des murmures quand vous vous rapprochez d'un groupe.

Laissez vos joueurs se promener et interagir avec la foule. Ils commencent dans la family room ou la salle d'exposition. Par contre, leurs déplacements sont limités: des hommes se sont enfermés dans la salle de billard, il n'est pas convenable d'aller dans la cuisine, les chambres et le bureau à l'étage sont verrouillés.

Les PJ vont probablement se rencontrer parce qu'ils sont seuls et cherchent de la compagnie : John n'ose pas parler et on l'ignore, Sylvia prend toute l'attention et tous se fiche de sa sœur Elizabeth. Jake, Thomas et Julia sont de classe plus basse tandis que Kelly est irlandaise.

Ce que personne ne sait, c'est qu'un esprit à la solde d'appuis, dieu du Chaos, est enfermé dans l'un des coffres. Une des dames, probablement Lady Fairfax ou miss Brent va l'ouvrir par curiosité, et va condamner toutes les personnes présentes. Anna Jones, l'une des domestiques, voit l'esprit sortir de la boîte mais à trop peur de ce que les gens pensent pour le dire. Elle est dans un état de panique pour tout le reste de la soirée, ce qui se remarque facilement malgré ses tentatives de ne rien laisser paraître.

Des éléments étranges se manifestent: la fille du maître des lieux est absente, un personnage observant le temps remarqué que des nuages apparaissent au-dessus de la maison et semblent s'étendre sur la forêt (test "Résistance folie" difficulté +2). Les boissons semblent se réchauffer dans des lieux froids alors qu'il est 19 heures...

Parmi les détails étranges que les PJ peuvent remarquer, le chat des Whemple,

Câline, feule et refuse de rentrer dans la salle d'exposition. Quelqu'un connaissant la maison sait qu'elle mange dans la cuisine et qu'elle passe sans problème d'habitude. Elle finit par être enfermée en dehors de la maison pour avoir agacé Lady Fairfax.

Au bout d'un moment, on appelle les sœurs Westenra pour faire de la musique. Sylvia chante, Elizabeth joue au piano. Si elle est un PMJ, Elizabeth tentera de chanter. Les PJ remarquent qu'elle a une magnifique voix, mais sa famille la regarde d'un mauvais œil, ce qui la fait taire.

Une fois le chant terminé, Sylvia se rend à l'extérieur. Un personnage se demandant comment elle va la verra s'affaïsser. Elle est exténuée physiquement et émotionnellement. Si elle remarque le personnage (test opposé Corps + Action + humain PJ), elle tente de se composer. Test "Convaincre" ou "Persuader" (difficulté -2) pour la calmer. Si le test réussi, elle admet qu'elle a l'impression que ses tentatives de protéger sa sœur l'on éloigner d'elle et que l'on veut les séparer. Elle se sent si responsable de sa jeune sœur. Dans tous les cas, elle demande fermement d'être laissée seule.

Un autre événement va distraire l'attention des PJ: La jeune Margaret entre dans la salle de réception habillée "à l'égyptienne". Elle va causer des remous en montrant ses chevilles et son nombril. Madame Brent l'insulte. Bon moyen de montrer le côté "père protecteur" et "excentrique qui se moque des conventions" de Joseph.

S'il est là, Thomas va se manifester et défendre l'honneur de "mamzelle Margaret". S'il est joué par un de vos joueurs, rappelez-lui que tous sauf lui le voit comme le beau de la demoiselle, mais

qu'il la voit comme une simple amie. Qu'il/elle parte dans une tirade avec un langage ambigu qu'on peut lire romantiquement ou platoniquement.

Avant que l'on n'en vienne aux mains, un bruit de verre brisé attire l'attention. Il vient de la salle d'exposition (test "Chercher un indice", règne humain, difficulté -2). On découvre une fenêtre brisée de l'extérieur, et le vent est fort d'un coup à l'extérieur.

Le serviteur a déclenché une tempête pour cacher le bruit de l'ouverture du sarcophage. Bientôt, il y aura des grêlons et un brouillard forçant les personnages à retourner dans la maison. (Tous les 15 minutes à l'extérieur dans le jeu, test Corps + Résistance + humain + difficulté (0), dégâts [A])

Un autre effet, involontaire, est qu'une vitre, fragile suite aux travaux de thématization, s'est brisée, avec les bouts de verre à l'intérieur. La momie est sortie par là. Les personnes présentes vont penser que quelqu'un a tenté de s'introduire dans la maison. Joseph va envoyer un serviteur avec l'Inspecteur-chef Alberty chercher des *bobbies* (des agents de police). A la consternation probable des PJ/joueurs, cela suffit à calmer les esprits, et les mauvaises langues commencent à murmurer que ce vol était efficace pour distraire les regards loin de Margaret, qui a disparu.

Tenant par la porte de derrière, Sylvia tombe sur la momie qui la tue dans la véranda, son cri étant couvert par le bruit d'un éclair fortuit. La créature retourne ensuite dans son sarcophage pour digérer son âme.

Ne voyant pas sa fille revenir, le comte Westenra part à sa recherche. Il crie en voyant l'état de sa fille, attirant toutes les personnes présentes.

Découvrant le corps de sa fille aînée, lady Westenra tombe dans les pommes. Son mari la dépose dans une chambre et veille sur elle. Si les PJ réussissent un test "Chercher un indice" (règne humain, difficulté -1), ils entendront Lady Fairfax dire "qu'elle tristesse, c'était la plus jolie."

Acte II : Exploration d'une tombe.

La plupart des invités fuient. Les domestiques abandonnent leurs postes en majorité aussi. Restent les Whemple, les Westenra, Jake Brunner, les Fairfax, Vera Brent, Sean Cooper ou Edwin Bryne, le père Fisher, les Jones et quelques autres invités selon votre bon vouloir. Il faut que les personnages puissent interagir avec un cast restreint. A ce stade, ils ne savent pas qui a tué Sylvia et doivent pouvoir suspecter un ou deux invités.

Steven Benning décide d'aller dans les bois pour chercher des traces, pensant que le coupable est un Wafd (indépendantiste égyptiens) qui veut se venger de leurs exactions. Il interdit à son fils de sortir ou de rester seul. Steven charge Jake de surveiller John. Test "Convaincre" ou "Persuader" (difficulté +1) pour permettre à PMJ Jake de laisser John chercher des indices.

A partir de là, exploration libre dans la maison. Un majordome à laisser un trousseau de clé à côté de la porte d'entrée. Sinon, monsieur Whemple a toujours un double sous une brique du porche ("Remarquer un indice", règne minéral, difficulté -1) si un autre invité a récupéré le trousseau.

Les PJ (ou le PMJ investigateur, cf paragraphe "Edwin ou Sean") vont trouver des indices inquiétants :

-Dans la salle d'exposition, des bâtons d'encens utilisés sont cachés maladroitement derrière la statue d'Isis ("Chercher un indice", règne mécanique, difficulté +1). Un coffre avec des figures de serpents et de chats se battant a été ouvert, et son contenu est vide. Un test de connaissance sur l'Égypte ancienne difficile permet de supposer un combat entre Apophis et Bastet (déesse protectrice des femmes enceintes et des enfants, déesse de la famille).

-En visitant la véranda, un morceau de chair en décomposition est derrière une rangée de pétunia. Test "Remarquer un indice" (difficulté +1, à cause de l'odeur) ou "Chercher un indice" (règne végétal, difficulté -2). Cette découverte cause un test "Résistance folie" (difficulté +1)

-En allant dans la chambre d'amis 1 (Si Thomas fait partie des PJ, Margaret veut lui indiquer sa chambre), les PJ peuvent ("Remarquer un indice" règne végétal, difficulté -1) se rendre compte que des symboles de faucon ont été gravés sur les murs, certains à la hâte.

Un test "Chercher un indice" règne mécanique (difficulté -2) ou le fait de regarder attentivement le lit, révèle également que des yeux ont été gravés sur des lattes. Il y en a d'autres sur la tête de lit, cachés par le matelas. Les yeux sont dessinés à l'égyptienne. Un personnage qui connaît la mythologie et la magie égyptienne saura que ce sont des signes de protection, mais les autres personnages seront perturbés.

-Une fenêtre de la salle à manger est cassée au bout d'un peu de temps. En réalité, Câline est rentrée de force pour protéger ses maîtres, mais les personnes présentes vont s'agiter en pensant que le meurtrier est revenu (il/elle n'a jamais quitté les lieux).

-Une personne présente récupère le fusil de la salle d'exposition si personne ne les surveille (probablement Lord Fairfax ou Sean Cooper). Elle le cache dans le placard de la salle de bal.

-Les PJ vont vouloir fouiller le bureau de monsieur Whemple pour comprendre ce qu'il se passe. Ils trouvent l'homme en plein délire: en prenant de l'opium, il reçoit une vision d'Osiris, dieu des morts, qu'il est en danger et qu'un serviteur d'Apep(le nom original d'Apophis) est dans la maison. Il gribouille des chats, des crocodiles et des yeux. Le tout est très mal fait, il faut réussir un test Esprit + Perception + végétal + difficulté (-1) pour comprendre ce qu'il dessine. Voir la scène cause un test "Résistance folie" (difficulté +0).

Un des rouleaux sur le bureau montre le coffre qui a été ouvert. Les personnages doivent faire un test "Chercher un indice" s'ils cherchent la salle. Un personnage capable de déchiffrer les hiéroglyphes lit qu'un magicien a enfermé un démon à l'intérieur et que les dieux doivent être invoqués si le monstre reprend des forces.

-Si les PJ posent des questions, Anna fuit et s'enferme dans sa chambre. Toute tentative de la faire sortir est un échec. Une tentative de la faire parler la fait divaguer sur le démon du coffre. Elle croit que ce qu'elle a vu est Asmodée, roi-démon de la luxure.

Durant tous ces événements, Margaret est introuvable. Elle s'est cachée au grenier. Pour voir les trappes, il faut être dans la chambre du maître ou la chambre de Margaret. Réussir un test "Remarquer un indice" (règne mécanique, difficultés (-4) et (-2) selon si les personnages ne regardent pas le plafond). Elle invoque Isis et Horus pour protéger les invités.

Alors que les blagues recommencent à être dites, et que les personnes restées dans la salle de réception et la family room se croient en sécurité, un/une inconsciente se rend sur le porche pour respirer. La momie l'entend, le démon étant capable de comprendre l'anglais, entend et ressort par la fenêtre. Elle tombe à la place sur Lord Fairfax, qui fait une ronde pour s'assurer que rien n'est dehors. Le corps du Lord n'est pas trouvé de suite, car sa femme est en pleine discussion avec Véra Brent et le père Fischer.

Acte III : Hécatombe

L'esprit à l'intérieur de la momie devient plus audacieux et décide de rentrer par la fenêtre du couloir. Véra va aux toilettes et tombe sur la momie. Tétanisée par la peur, elle est tuée sans bruit et la momie dépose son cadavre sur le toit du porche.

Il commence à faire très froid, les personnages se regroupent dans le billard et un peu la family room. Les parents Westenra, restés à l'étage, entendent un râle et se barricadent.

Le PNJ investigateur va aux toilettes et tombe sur la momie, mais réussit à s'enfuir. La momie parvient à tuer Joseph Whemple. Ses cris sont entendus alors que Sean/Edwin dit ce qu'il a vu. Test "Résistance folie" (difficulté -2). Jasper fonce pour protéger son maître. Les autres invités tentent de fuir en étant informés de la présence d'un bateau et de la cabane par un domestique ou une Margaret qui surgit. Celle-ci reste dans la maison..

À partir de là, les événements sont plus libres.

-Si les PJ vont dans la forêt, la momie poursuit le groupe. Une course-poursuite dans les bois s'engage, avec la momie tuant un PMJ qui ralentit en surgissant de derrière un tronc. Test "Résistance folie" (difficulté -4) en voyant cette scène.

Anna et les parents Westenra s'enfuient en voiture.

Une fois arrivés à la cabane, les personnages se rendent compte que la clé du cadenas du bateau manque. Les PMJ qui restent sauf l'investigateur refusent de revenir à la maison. Si au moins un PJ ne reste pas, vous pouvez présumer qu'ils meurent. Sinon, la momie va devoir séparer ses attaques, ce qui va la ralentir. Tomber sur le massacre, test "Résistance folie" (difficulté -4). En retournant à la maison, les PJ tombent sur les cadavres de Margaret et Jasper dans l'entrée. Test "Résistance folie" (difficulté -2). La momie les attaque dans le bureau. La survie du PNJ investigateur est optionnelle.

Après avoir survécu de justesse à la momie, l'affaiblissant au passage, et en retournant au bateau, les PJ sont bloqués lorsque la momie se téléporte sur le ponton. Steven Benning sauve la situation en tirant sur la momie, la tuant. Les PJ voient l'esprit, une créature humanoïde couvert d'écailles et à tête d'oiseau, s'évaporer dans l'atmosphère. La créature est repartie dans l'au-delà, dans la douât, auprès de son maître Apophis. Les dieux envoient une vision expliquant ceci aux personnages.

Test "Résistance folie" (difficulté -2 ou -4 si vous voulez traiter cette vision comme un avertissement des dieux qui veulent que les PJ deviennent leurs agents stoppant d'autres entités ou une punition pour avoir laissé l'esprit fuir).

Ou bien, les PJ s'enfuient en barque, et voient Steven Benning être tué par la momie. Dernier test "Résistance folie" (difficulté -2) pour avoir laissé cet être libre de tuer.

-Si les PJ restent dans la maison pour affronter la momie, ils découvrent la momie se tenant au-dessus du cadavre de Jasper. Test "Résistance folie" (difficulté -2). La momie attaque les PJ et Margaret. Au bout d'un moment, elle part en retraite et Margaret va à la salle d'exposition pour invoquer les dieux.

Les personnages vont tomber sur les cadavres des autres individus tués. Test "Résistance folie" (difficulté -1) à chaque découverte. [Vous pouvez diminuer la difficulté à chaque découverte, l'homme s'habitue à tout.]. La momie a tenté de récupérer un peu d'énergie sur les cadavres, mais, ne trouvant que peu de pitance, elle attaque Anna à l'étage. Celle-ci ne doit sa survie qu'à l'intervention de Câline. Les parents Westenra n'ont pas cette chance. Margaret se rend compte qu'elle appelait la mauvaise déesse (Isis) pour régler le problème. Mais il lui faut du temps pour faire un dessin de chat suffisant, et il lui faut la momie de chat du bureau de son père pour donner un hôte à la déesse.

S'ensuit donc un combat extrême contre la momie, qui veut stopper le rituel. L'esprit finit par sortir du corps de la momie lorsque celui-ci est quasiment mort (ou avant si un PJ est sur le point de mourir). Les personnages ont à peine le temps de voir des mains couvertes d'écailles et griffues sortant de la bouche. A ce moment, la momie de chat devient vivante et l'avale, avant de brûler. L'esprit à l'intérieur hurle alors qu'il est tué. Test "Résistance folie" (difficulté -1.)

Personnages Jouables



John Benning

Historique: Fils de Steven Benning, le jeune John n'a pas le physique requis pour participer aux fouilles de son père malgré sa connaissance des hiéroglyphes et son intelligence.

Soumis à ses parents, timide, il est aussi extrêmement inconfortable avec la gent féminine.

Caractéristiques

CORPS	4
INSTINCT	5
COEUR	4
ESPRIT	5

PERCEPTION	4
ACTION	2
DÉSIR	2
RÉSISTANCE	2

Minéral	2	Végétal	1	Animal	1
Humain	0	Mécanique	2	Néant	-1

Puissance	0	Rapidité	1	Précision	1
-----------	---	----------	---	-----------	---

5 PV, 4 PS, 4 EP

Règles de base:

Âge: 19 ans. *Métier*: Apprenti archéologue. *Talents*: discrétion, bagarre. *Hobbies*: jardinage, réparation.

Règles de campagne (talents de métiers): *Lecture hiéroglyphes* (X), mécanique (-4), coutumes anciennes : Egypte (-4), langue ancienne : latin (-2), fouille (-2), géographie (-2), mémoire (-2)

Possède 200£, une lampe-torche, une loupe, et des livres sur l'égypte.



Elizabeth Westenra

Historique: Elizabeth vit étouffée par la nature protectrice de sa sœur depuis la mort de maladie mystérieuse de leur cousine Lucy. Leurs parents les voient comme des outils à contrôler. Elle compte profiter de cette sortie que le Comte Westenra a imposé pour échapper à l'oppression le temps d'un soir, malgré sa nature fragile.

Elizabeth a un talent au piano et une belle voix mais elle n'a aucun respect en elle-même et sa famille la rabaisse.

CORPS	3
INSTINCT	5
COEUR	5
ESPRIT	5
PERCEPTION	3
ACTION	2
DÉSIR	3
RÉSISTANCE	1

Minéral	1	Végétal	1	Animal	1
---------	---	---------	---	--------	---

Humain	1	Mécanique	2	Néant	-1
--------	---	-----------	---	-------	----

Puissance	0	Rapidité	1	Précision	1
-----------	---	----------	---	-----------	---

4 PV, 4 PS, 4 EP

Règles de base:

Âge: 24 ans. Métier: Fille de noble.

Talents: piano, équitation. Hobbies: lecture, peinture

Règles de campagne (talents de métiers):

Couture (-2), discours (-2), connaissance mondaine (-4), langue étrangère proche : français (-2), chant (-2), écriture (-2), science : économie (-4)

Possède 300£, un piano, un cheval (chez elle), une trousse de maquillage, plusieurs tenues à la mode et une robe de bal



Jake Brunner

Baroudeur né d'un père américain et d'une mère allemande non mariés. Un grand ami de Steven Bennings et le parrain de son fils John. Il est celui qui croit le plus en le petit.

Il est dénigré par une société "bien-pensante" pour avoir refusé le service militaire et son côté mercenaire.

CORPS	6
INSTINCT	3
COEUR	5
ESPRIT	4

PERCEPTION	2
ACTION	3
DÉSIR	2
RÉSISTANCE	3

Minéral	1	Végétal	1	Anima l	1
Humain	0	Mécaniqu e	1	Néant	-1

Puissance	1	Rapidité	2	Précision	1
-----------	---	----------	---	-----------	---

6 PV, 4 PS, 4 EP

Règles de base:

Âge: 35 ans. *Métiers*: Pilote. *Talents*: pistolet, survie. *Hobbies*: golf, alcool

Règles de campagne (talents de métier):

Mécanique (-4), *pilotage: avions (X)*, armes lourdes: mitrailleuse d'avion (-4), sang-froid (-2), parachutisme (-4), langue étrangère proche: allemand (-2), orientation (-2)

Possède 200£, un tenue de pilote, une tenue de randonnée, du matériel d'alpinisme, un biplan, une caisse à outils, un derringier (Dégâts [F] PV, [C] PS], deux balles) et une voiture (il reste au départ pour garder un œil sur les autres. Trouvez un moyen d'empêcher les PJ de s'enfuir avec lorsque ça commence vraiment à dérapier).



Kelly O 'Sullivan

Exportatrice de textile irlandaise. Elle se déclare Loyaliste (Irlande rattachée à l'Angleterre), mais on la suspecte d'être une républicaine (Irlande indépendante) depuis la mort de son mari qui était un républicain. Elle clame pour sa part que ses accusation sont un moyen d'affaiblir une femme entrepreneuse et indépendante. Elle a ses entrées malgré la médisance des femmes "rangées".

CORPS	4
INSTINCT	5
COEUR	4
ESPRIT	5

PERCEPTION	3
ACTION	2
DÉSIR	3
RÉSISTANCE	2

Minéral	1	Végétal	2	Animal	1
Humain	1	Mécaniqu	1	Néant	-1

		e			
--	--	---	--	--	--

Puissance	1	Rapidité	0	Précision	1
-----------	---	----------	---	-----------	---

5 PV, 4 PS, 4 EP

Règles de base:

Âge: 38 ans. *Métier*: Exportatrice de textile. *Talents*: pilotage de bateau, archerie. *Hobbies*: poterie, promenade

Règles de campagne (talents de métiers):

Marchandage (-4), psychologie (-4), discours (-2), économie (-4), authentification textile (-4), Coutumes étrangères (-4), géographie (-2)

Possède 200£, un costume, une robe de bal et des contacts.



Thomas Glenn

Un travailleur écossais qui habite dans un village à une demi-heure de voiture de la villa. Il est là parce que Margaret, qui l'a rencontré lors d'un jour de marché et vient le voir sur les chantiers, veut le présenter à son père. Il est le seul qui n'a pas deviné les sentiments de cette dernière et la vraie raison de ses visites. Il est honnête, franc et toujours prêt à aider.

CORPS	6
INSTINCT	4
COEUR	5
ESPRIT	3

PERCEPTION	1
ACTION	3
DÉSIR	2
RÉSISTANCE	4

Minéral	1	Végétal	0	Animal	1
Humain	1	Mécanique	2	Néant	-1

Puissance	2	Rapidité	1	Précision	0
-----------	---	----------	---	-----------	---

6 PV, 4 PS, 4 EP

Règles de base:

Âge : 32 ans. *Métier*: Ouvrier/homme à tout faire. *Talents*: combat au couteau, conduite bateau. *Hobbies*: randonnée, cornemuse.

Règles de campagne (talents de métiers): Bricolage (-2), charpenterie (-2), conduite de charette (-2), *résistance à l'effort* (0), langue étrangère parlée par des migrants au choix (-4 ou -2), connaissances de la rue (-4), survie (-4)

Les compétences (-2) ne coûtent qu'un point à mettre au niveau (0).

Possède 100£, un costume (acheté par Margaret), une casquette, un couteau (Dégâts [C] PV) et une caisse à outils.



Julia Moore

Psychotérapeute. La profession est récente, méconnu, et nombreux sont ceux "blagant" qu'une femme ne s'y intéresserait que pour comprendre des fantasmes "qu'elle ne ressentirait pas". Madame Moore sait rester digne malgré les moqueries et le langage vulgaire. Monsieur Whemple, féru de nouvelles sciences, l'a invité.

CORPS	5
INSTINCT	4
COEUR	3
ESPRIT	6

PERCEPTION	4
ACTION	3
DÉSIR	1
RÉSISTANCE	2

Minéral	1	Végétal	1	Animal	1
Humain	2	Mécanique	0	Néant	-1

Puissance	1	Rapidité	1	Précision	1
-----------	---	----------	---	-----------	---

5 PV, 4 PS, 4 EP

Règles de base:

Âge: 46 ans. *Métier*: Thérapeute. *Talents*: danse, géologie. *Hobbies*: thé, fléchettes.

Règles de campagne (talents de métiers):
science : *psychologie* (-4), premiers soin (-2), médecine (-4), dialogue (0), observations (0), culture générale (-2)

Possède 200£, plusieurs costumes, une robe de soirée, des textes sur la psychologie (+1 aide psychologique) et une automobile. (seulement si vous êtes sûr que le/la joueur/joueuse ne se barrera pas avec)

Personnages Maître du Jeu



Joseph Whemple

Grand nom de l'égyptologie. Un excentrique qui pense que les égyptiens étaient en avance sur la société actuelle. Ne comprend rien aux intrigues et à la politique. Il est l'une des rares bonnes personnes présentes, mais il est trop niais et manipulable pour être utile.

PMJ simple

Métier: Archéologue

Talent: conduite

Hobby: chats



Margaret Whemple

La mystérieuse fille de Joseph. Elle semble avoir des connaissances et ambitions occultes. En fait, ses intentions sont purement bénignes. Grande fille à papa qui a plus d'autorité, de prestance et de perspicacité que lui.

CORPS	4	PERCEPTION	3
INSTINCT	5	ACTION	3
COEUR	5	DÉSIR	3
ESPRIT	4	RÉSISTANCE	1

Minéral	2	Végétal	1	Animal	1
Humain	2	Mécanique	1	Néant	-1

Puissance	0	Rapidité	1	Précision	0
-----------	---	----------	---	-----------	---

5 PV, 4 PS, 5 EP

Métier: fille d'archéologue

Talents: occulte, discrétion

Hobby: harpe

Possède une dague (dégâts [D] au contact et [C] à distance), un livre de sortilèges et des bâtons d'encens.



Steven Benning

Un autre grand archéologue. Beaucoup plus égocentrique. Un grand partisan de la violence pour résoudre les conflits qui croit en la nécessité de la domination britannique.

PMJ fort

Métier: Archéologue

Talents: bagarre, pistage

Hobby: échecs

Possède un pistolet moyen calibre



Sylvia Westenra

La grande sœur d'Elizabeth. Elle a bon fond mais est trop stricte. Après la mort de leur cousine malgré les efforts de plusieurs médecins, elle panique à l'idée que sa sœur dépérisse. Ses parents, voyant d'un mauvais œil cette sur-protection, veulent la marier et l'éloigner d'Elizabeth.

PMJ moyen

Métier: Fille de noble.

Talent: chant.

Hobby: violon



Comte et Comtesse Westenra

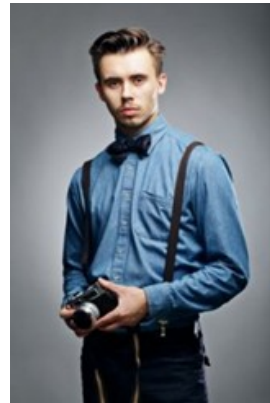
Les parents d'Élisabeth et Sylvia. Aiment contrôler la vie de leurs filles. Extrêmement préoccupés par leur réputation et n'hésitent pas à réprimer les marques d'individualités ou à rabaisser leurs enfants pour être obéis.

PMJ faibles.

Métiers: Nobles

Le compte a *un talent* en chasse,

La comtesse *un hobby* en peinture



Edwin Byrne

Journaliste envoyé pour reporter sur les nouvelles découvertes de Whemple et Benning. Il reste sur place une fois le cadavre de Sylvia découvert car des domestiques ont pris sa voiture. Le plus terrifié des invités.

PMJ faible

Métier: journaliste

Talent: discrétion

Possède un appareil photo



Sean Cooper

Noble, écrivain de "penny dreadfuls". Une disgrâce pour beaucoup mais le seul propriétaire d'une immense fortune, ce qui oblige les nobles et les bourgeois à l'inviter. Il est venu pour chercher de l'inspiration. Il aime le style de Maupassant.

PMJ moyen

Métier: écrivain d'horreur

Talent: connaissance mondaines

Hobby: séduction

Possède un bloc-note et une lampe-torche.

Edwin ou Sean ?

Les deux PNJ tiennent un rôle similaire : Un personnage qui va chercher des indices, indépendamment du groupe principal. Mais ils ne vont pas avoir le même rapport avec les enquêteurs. Edwin veut survivre et est prêt à la collaboration, croyant à un criminel en cavale. Sean se la joue solo et se croit suffisamment connaisseur de l'horreur, qu'il sent surnaturelle.

Il est préférable de n'en garder qu'un en fonction de vos envies et du style que vous recherchez. Edwin donnera des fausses pistes. Sean est prêt à sacrifier les autres pour son livre.



Père Fischer

Un prêtre de la ville. Il va rester pour soutenir les époux Westenra. Et que ceux qui l'ont amenés sont partis sans lui.

PMJ faible

Métier: prêtre

Hobby: pêche



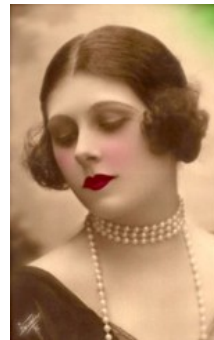
Jasper et Anna Jones

Les domestiques chargés spécifiquement de cette maison. Lui restera dans la maison jusqu'à sa mort. Elle lui est trop soumise pour le contester malgré son envie de partir.

PMJ faible

Métier: domestiques

Jasper à un *talent* en économie, sa sœur un *talent* en écriture.



Lady Susan Fairfax

Une duchesse et la coqueluche des salons/rencontres mondaines. On demande son opinion et on cherche à l'imiter. Non qu'elle soit agréable, elle est juste la noble la plus puissante aux alentours et elle a des contacts partout.

PMJ fort

Métier: noble

Talents: connaissance mondaine, discours

Hobby: cuisine, flûte



Duc/Lord Frank Fairfax

Le mari sanguin de Lady Fairfax. Il se croit au-dessus de tous les dangers de par son passé militaire (éloigné des combats) et son prestige. Pas aussi haughty que sa femme mais ne supporte pas "l'incompétence".

PMJ faible

Métier: noble

Talent: chasse



Vera Brent

Une vieille fille nationaliste, élitiste et conservatrice. Elle est intraitable avec ses valeurs et standards, mais on ne peut ignorer la responsable des bonnes œuvres, des écoles et de l'orphelinat des environs.

PMJ faible

Métier: directrice d'écoles

Hobby: religion



Câline

La chatte pur sang des Whemple. Les dieux ont chargé la chatte d'être leur agents, car il y a une forte concentration d'artefacts et parchemin égyptien dans les maisons des Whemple, suite aux fouilles.

Test combat

Dégâts: [C] PV. Inflige [E] dégâts à un esprit maléfique

Test perception; 9

PV: 5 PS: 7

Réserve: 6

Puissance: 1

Rapidité: 2

Précision: 2



La momie.

En vue du contenu de sa tombe, la momie (déclaré mâle sans la moindre vérification) était un individu important, mais son rôle est impossible à connaître pour les PJ. Un prêtre, peut-être? Ses organes sont exposés dans leurs canopes sur une table.

Le vrai danger est un esprit malfaisant, un démon, à la solde du dieu Apophis, le dieu-serpent. L'objectif de l'esprit va être d'invoquer son maître et ses autres serviteurs dans notre monde, afin d'avalier le soleil.

Tout d'abord, l'esprit va devoir aspirer de l'énergie pour soi. L'esprit a mangé le cœur de la momie, siège de l'âme qui n'était pas enlevé, afin de pouvoir contrôler le corps. Mais maintenant, le corps se décompose. La momie va donc tuer pour survivre, puis emmagasiner de l'énergie afin d'invoquer les autres esprits.

La simple présence de la momie cause une montée de la température. Si les PJ avaient plusieurs jours devant eux, ils observeraient l'apparition d'un désert.

Caractéristiques PMJ

CORPS	5	PERCEPTION	3
INSTINCT	6	ACTION	2
COEUR	3	DÉSIR	2
ESPRIT	4	RÉSISTANCE	3

Minéral	2	Végétal	1	Animal	0
Humain	0	Mécanique	0	Néant	-1
Puissance	2	Rapidité	1	Précision	2

Caractéristiques Monstre

Test combat (étranglement): 7

Dégâts: [B] PV [F] PS

Test Perception: 9

PV: 14 (commence avec 6) PS: 5

Réserve: 7

Puissance: 3

Rapidité: 1

Armure: 0/2

Capacités spéciales:

Attaque aspire-vie: Test combat 10.

Dégâts [E] PV. La momie récupère le nombre de PV qu'elle a aspiré, avec le maximum de PV comme limite. Peut aspirer l'énergie d'un cadavre, dégâts [B].

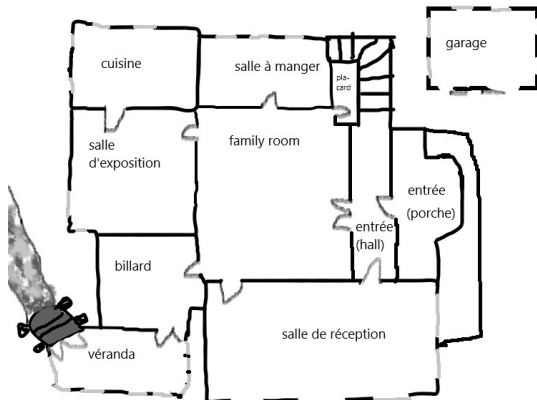
Téléportation: Peut se déplacer à un endroit où la momie est déjà venue sur une distance de 100 m en sacrifiant 2 PV. Temps de rechargement de 10 minutes.

Zone d'obscurité: contre 1 PV, la momie crée un espace d'obscurité totale dans un rayon de 10 m autour de son emplacement à la levée du sort.

Rappel des caractéristique de PMJ

Type	Test	PV, PS, EP	Métiers & autres
Faible	6	4 PV, 3 PS, 3 EP	1 métier, 1 talents et/ou 1 hobby
Moyen	8	5 PV, 4 PS, 4 EP	1 métier, 1 talent, 1 hobby
Fort	9	6 PV, 4 PS, 4 EP	1 métier, 1 ou 2 talents, 1 ou 2 hobbies
Exceptionnel	11	6 PV, 5 PS, 4 EP	1 métier, 2 talents, 2 hobbies

Description des lieux:



Rez-de-Chaussé

Salle d'exposition

Une grande salle décorée à l'égyptienne. Des alcôves ont été creusées pour y placer des statues de dieux égyptiens. Les Whemple y exposent les découvertes les plus incroyables du père. Pièce bien plus meublée que le reste de la maison. La tentative de refroidir la pièce comparé au reste de la maison pour la préservation et les travaux d'aménagement ont rendu les fenêtres et murs fragiles. On peut y entendre parfaitement ce qu'il se passe à l'extérieur.

Les dieux présents sont: Iris (déesse de la magie, mère d'Horus), Horus (roi des dieux, dieux du ciel), Seth (ennemi et oncle d'Horus, dieu des tempêtes) et Osiris (dieu des morts, père d'Horus, mari d'Iris et frère de Seth). Secrètement, Margaret fait des rituels dans cette salle quand il n'y a personne.

On pourrait s'attendre à ce qu'il y est foule, mais le fait que l'événement est une excuse pour échanger et que l'ambiance qu'affectionnent les Whemple donne un autre type de frisson aux invités rend l'endroit calme. On y verra peu de monde après un bout de temps.

Quand il n'y a personne à part quelque domestique, Margaret y accomplit des rituels magiques.

Family room

Ce type de salle est supposé être un grand lieu où de grandes familles mangent, mais avec 2 propriétaires atypiques, ils en ont fait une salle de bal. Il y a un tourne-disque près de la porte et un coin discussion avec des fauteuils et des bibliothèques (livres sur l'antiquité seulement). Il y a un placard dans le coin, qu'est-ce que les PJ espèrent trouver à l'intérieur?

Salle de réception

Le lieu formel. On y a mis le buffet et les boissons, tout de même. La seule arme de la maison: un fusil Lee-Enfield qui appartenait à Joseph durant la grande guerre. (Dégâts [G] PV [D] PS)

Cuisine

Ce lieu incroyable, prisé des domestiques, farouchement gardé des jeunes nobles... est en sérieux manque de mobilier. Il y a du saucisson, au moins?

Entrée

Un porche permet d'observer les alentours en évitant de se mouiller. Un petit Hall donne sur la family room et la salle de réception, avec un escalier pour aller à l'étage. Un meuble du hall contient 2 lampes-torches et une lanterne.

Salle de Billard

Une salle beaucoup plus typique que le reste de la maison. Le billard est richement sculpté

personnelle dans la chambre, étrange vu le propriétaire.

Véranda

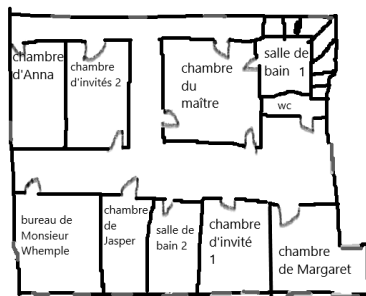
Une salle remplie de plantes resplendissantes. Très peu appartient à la faune britannique.

Le cadavre de Sylvia, qui paraît étrangement vieilli, est bien visible. Test "résistance folie" (difficulté -2)

Un endroit avec des murs très fin. On peut bien voir/entendre ce qu'il se passe en général, mais avec la tempête, test Esprit + Perception + humain + difficulté (-2) pour entendre ce qu'il se passe.

Garage

Un grand espace vide où mettre des voitures. Des meubles avec des babioles au fond. Le seul objet qui peut intéresser les PJ est une clé anglaise (Dégâts [D] PV, [E] PS)



Premier étage

Chambre du maître

Une salle simple avec un double-lit, un bureau et une armoire. Un test "Remarquer un détail" (difficulté 0) remarque qu'il y a très peu de marque

Mène à une petite salle de bain. Monsieur Whemple se lavant avec un gant, Margaret a mis une baignoire à faire remplir d'eau. Il y a de l'eau au rez-de-chaussé, donc à moins que les PJ ne demandent, ils ne comprendront pas cette antique.

Chambre d'Anna

La seule description qu'auront les PJ est qu'on dirait un placard qu'on a étendu un peu pour l'appeler une chambre.

Chambre de Jasper

Un petit lit, un coffre (qui contient des vêtements et du matériel de nettoyage dans deux compartiments différents) et une table sur laquelle tient un journal et une bouteille de grand cru français.

Chambre de Margaret

La porte est bloquée, une chaise est calée derrière. Test Corps + action + difficulté (-1) pour enfoncer. A l'intérieur, des figures humanoïdes étranges



Test Esprit + Perception + difficulté (-2) + connaissance égyptienne pour reconnaître le symbole d'Isis.

De l'encens près de la fenêtre, une harpe. Un bureau et un lit ordinaire, mais il y a un nombre impressionnant de papyrus.

Chambre d'ami 1

Une chambre qui est près du toit, le plafond rétrécit vers la fenêtre. Lit, pot-de-chambre. Le bureau a des livres pour apprendre la lecture aux enfants et il y a un lavabo avec un miroir.

Margaret à rénover la chambre qui tombait dans l'oubli par elle-même et à refusé que les domestiques l'aident, ce qui est surprenant. Elle a demandé à Jasper une de ses trousse de toilettes, donc il ricane sous cape en sachant pourquoi elle y mais tant d'importance.

Chambre d'ami 2

Il semble qu'il y avait une salle en trop, donc c'est devenu une chambre pour des invités inexistantes.

W.C

Une cuvette, un lavabo et une armoire avec des médicaments.

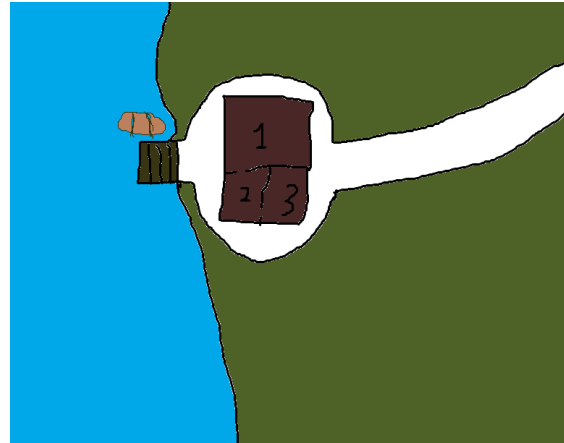
Bureau de Monsieur Whemple

La seule pièce dont la clé n'est pas dans le trousseau des PJ, mais Monsieur Whemple s'y rend dès la découverte du cadavre de Sylvia et ne ferme pas la porte.

Une bibliothèque et un bureau massif recouvert de papiers, livres et parchemins. Dans des étagères en verre et un peu partout, des petits objets égyptiens qui n'ont pas d'intérêt pour le commun. Les PJ remarquent une momie de chat.

Grenier

Un lieu de culte égyptien: de l'encens à en perdre la tête, des statuette chipées des recherches du papa Whemple. Margaret a dessiné des cercles et sur un bureau qui semble incongru dans le lieu, des tomes ésotériques.



Une cabane en mauvais état au bord du lac. Il faut une vingtaine de minutes pour aller de la maison à la cabane.

La cabane étant très peu utilisée, les murs en bois pourrissent et il y a plein de toiles d'araignée. Elle est constituée d'un hangar vide à part des meubles cassés (1), d'un établi rempli d'appâts et de cannes à pêche qui laissent des traces là où elles ont été placées (2) et d'une pièce où des bûches et une hache (Dégâts [F] PV [B] PS) poireaute.

Sur le lac, un bateau est attaché au ponton. Mais on ne peut y mettre que 3 personnes, 5 en serrant. Le cadenas du lien est encore solide, malgré les intempéries. Test Corps + Action + difficulté (-4) pour casser la chaîne. La clé est dans le bureau de Joseph.

Liste de test communs			
Se cacher	Instinct + Action + humain + difficulté	résister aux grêlons	Corps + Résistance + difficulté (-1)
Convaincre	Esprit + Action + humain	Remarquer un détail	Esprit + Perception + humain + difficulté
Persuader	Coeur + Désir + humain	Regagner un EP (optionnel)	Esprit + Résistance + humain + (-2). Tentative possible toutes les demi-heures dans le jeu, dans une zone calme.
Chercher un indice	Corps + Perception + règne + difficulté		
Combat	Corps + Action + règne + armure adverse (contact), Corps + Perception + mécanique + armure (distance)		
Chercher un lien	Esprit + Action + humain		
Résistance folie	Coeur + Résistance + humain + difficulté OU Esprit + Résistance + humain + difficulté. Difficulté +1 pour un événement similaire proche dans le temps		