

## **Elle Marche, Elle embrasse... Elle tue**

Les personnages sont réunis lors d'une soirée mondaine. La soirée à 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 PNJ. Elizabeth et Jake seront toujours présents, même si en tant que simple PNJ, ils feront partie des victimes. Kelly, Thomas et Julia peuvent très bien être coupés du scénario sans problèmes.

MJ : tout niveau

Joueurs : tout niveau

Action :

Ambiance :

Interaction :

Enquête :

### **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/amie 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 salle d'exposition ou la family room. 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 que les autres invités 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 (test PER difficulté 12)

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 PER diff 13. Test Choc difficulté 5. 1 PC). Les boissons semblent se réchauffer dans des lieux froids et 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 PNJ, 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. En tant que PJ, Elizabeth à un test DEX de difficulté 10 pour voir la qualité de sa pratique.

Une fois le chant terminé, Sylvia se rend à l'extérieur. Un personnage se demandant comment elle va la verra s'affaisser. Elle est exténuée physiquement et émotionnellement. Si elle remarque le personnage (test opposition PER contre DEX), elle tente de se composer. Un test CHA difficulté 18 permet de l'amadouer. 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 PER difficulté 18, avec tout le bruit ambiant). 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 (test CON difficulté 10. Un échec cause la perte d'1 PV) à retourner dans la maison.

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). A la consternation probable des PJ, 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 PER difficulté 15, ils entendront Lady Fairfax dire "quelle 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 CHA pour convaincre PNJ 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 (test PER difficulté 13) si un autre invité a récupéré le trousseau.

Les PJ (ou le PNJ 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 (test PER difficulté 8). Un coffre avec des figures de serpents et de chats se battant a été ouvert, et son contenu est vide. Un test INT de connaissance sur l'Égypte ancienne difficulté 16 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 PER difficulté 16 pour la sentir, 18 pour la voir. Cette découverte cause un test Choc de difficulté 10. (Perte d'1 PC en cas d'échec.)

-En allant dans la chambre d'amis 1 (Si Thomas fait partie des PJ, Margaret veut lui indiquer sa chambre), les PJ peuvent (test PER 18) se rendre compte que des symboles de faucon ont été gravés sur les murs, certains à la hâte.

Un test PER 20, ou le fait de regarder attentivement le lit, révèle également que des yeux ont été gravés sur des lattes, et 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, Celine 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 (principalement Lord Fairfax ou Sean Cooper). Il/Elle le cache dans le placard.

-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 d'INT difficulté 13 pour comprendre ce qu'il dessine. Voir la scène cause un test Choc difficulté 14 (1 PC). Un des rouleaux sur le bureau montre le coffre qui a été ouvert. Les personnages doivent faire un test PER difficulté 12 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, et réussir un test PER difficulté 20 ou 18 respectivement pour les remarquer si les personnages ne cherchent 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 dans 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 Choc difficulté 14 (1 PC). 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 PNJ qui ralentit en surgissant de derrière un tronc. Test Choc difficulté 18 (2 PC) 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 PNJ 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 Choc 17 (2 PC). En retournant à la maison, les PJ tombent sur les cadavres de Margaret et Jasper dans l'entrée. Test Choc difficulté 16 (1 PC). 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 Choc difficulté 25 (1 PC) ou 18 (2 PC) 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 Choc difficulté 20 (1 PC) 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 Choc difficulté 18 (2 PC). 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 Choc difficulté 15 (1 PC) 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 pour invoquer Bastet, 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. Margaret monte dans le grenier pour échapper à la momie, mais celle-ci la poursuit en priorité.

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 avale l'esprit, avant de brûler. L'esprit à l'intérieur hurle alors qu'il est tué. Test Choc difficulté 20 (1 PC).

## Personnages Jouables

Les voies en gras sont les voies présélectionnées. Une \* indique que la voie est au rang 2. Ces choix sont subjectifs et vos joueurs peuvent les ignorer.



**John Benning**

Le 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.

Âge : 19 ans

Langues parlées : Anglais, Latin, lit les hiéroglyphes

FOR (10) +0 DEX (15) +2 CON (11) +0

INT (17) +3 PER (14) +2 CHA (8) -1

ATC +1 ATD +2 ATM +3

Init 15 DEF 12 PV 8 PC 3

Équipement : 200 £, tenue civile, costume, loupe, lampe-torche, livres sur l'Égypte, sac à dos avec de la nourriture, romans en latin

**Voie de l'archéologie (Égypte ancienne), voie de l'investigation (documentation), voie des voyages**



**Elizabeth Westenra**

Depuis que leur cousine est morte d'une mystérieuse maladie, la grande sœur d'Elizabeth ne la laisse plus sortir. Pour sa défense, Elizabeth est d'une santé fragile. Elizabeth profite donc d'une des rares sorties qu'impose leur père pour tenter d'échapper à l'oppression qu'elle subit dans son manoir.

Elizabeth a du talent au piano mais elle ne trouve pas que sa voix chante assez aigüe et sa famille à tendance à l'infantiliser.

Âge : 24 ans

Langues parlées : Anglais, Français

FOR (10) +0 DEX (14) +2 CON (9) -1

INT (13) +1 PER (14) +2 CHA (15) +2

ATC +0 ATD +2 ATM +1

Init 14 DEF 12 PV 5 PC 4

Équipement : 300 £, 2 tenues à la mode, robe de chambre, robe de bal, trousse de maquillage, piano, cheval

**Voie de l'art (musique)\*, voie des corporations (show-biz), voie du discours**



**Jake Brunner**

Malgré sa tenue de baroudeur, il est un pilote. L'un des amis de Steven Benning et le parrain de John. Il apprécie le petit malgré sa timidité et est le seul à ne pas le rabaisser.

Il est peu aimé de la société "bien-pensante" pour avoir ignoré son service militaire et offrir ses services à qui paye mieux.

Âge : 35 ans

Langues parlées : Anglais, Allemand  
FOR (12) +1 DEX (13) +1 CON (14) +2  
INT (13) +1 PER (12) +1 CHA (11) +0  
ATC +2 ATD +2, ATM +1  
Init 13 DEF 11 PV 12 PC 2

Équipement : 200 £, tenue de pilote, tenue de randonnée, matériel d'alpinisme, petit pistolet, biplan neuf, automobile de base (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), caisse à outil

**Voie du danger**, voie de la mécanique,  
**voie du pilotage**



**Kelly O'Sullivan**

Une exportatrice de textile irlandaise ouvertement unioniste (L'Irlande du Nord = Royaume-Uni) mais suspectée de sympathie républicaine (pro-Irlande unie) depuis la mort suspecte de son mari. Elle déclare que ces accusations viennent de mauvaises langues qui ne veulent pas d'une femme riche et indépendante.

Âge : 38 ans

Langues parlées : Anglais, Gaélique Irlandais  
FOR (11) +0 DEX (15) +2 CON (12) +1  
INT (13) +1 PER (13) +1 CHA (12) +1  
ATC +0 ATD +2 ATM +1  
Init 15 DEF 12 PV 7 PC 3

Équipement : 200 £, costume, tenue de bal, contrats, livres de psychologie

**Voie des corporations (marchands)\*,**  
**voie du discours, voie de la**  
**psychologie**



**Thomas Glenn**

Travailleur écossais. Il est là parce que Margaret veut le présenter à son père. Ironiquement, Thomas est le seul à ne pas avoir compris que les sorties de Margaret pour le retrouver ne sont pas par simple amitié. Il est toujours très amical.

Âge : 32 ans

Langues parlées : Anglais, Gaélique Ecossais (Ne sait pas écrire)

FOR (15) +2 DEX (12) +1 CON (14) +2

INT (8) -1 PER (13) +1 CHA (13) +1

ATC +3 ATD +1 ATM -1

Init 12 DEF 11 PV 10 PC 3

Équipement : 100 £, vêtements de travail, costume (acheté par Margaret), boîte à outils, couteau, casquette

Voie des corporations (gamins des rues),  
**Voie des exploits physiques, voie de la mécanique**



**Julia Moore**

Une psychothérapeute. La profession a du mal à être reconnue et beaucoup "blague" qu'elle veut explorer des fantasmes "qu'une femme ne ressentirait pas".

Monsieur Whemple, féru d'avancées en tout genre, l'a invité.

FOR (13) +1 DEX (11) +0 CON (12) +1

INT (14) +2 PER (13) +1 CHA (12) +1

ATC +1 ATD +0 ATM +2

Init 11 DEF 10 PV 7 PC 3

Équipement : 200 £, plusieurs costumes, robe de soirée, trousse de secours, manuels de psychologie, livres de science, automobile (seulement si vous êtes sur le/la joueur/joueuse ne se barre pas avec)

Âge : 46 ans

Langues parlées : Anglais

**Voie de la médecine\***, voie des sciences,  
**voie de la psychologie\***



## Personnages non-joueurs



**Sir 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 naïf et manipulable pour être utile.

NC 1/2

FOR +0 DEX +0 CON +1  
INT +1 PER +0 CHA +1  
ATC +1 ATD +0 ATM +1  
Init 14 DEF 11 PV 9

Voie de l'archéologie rang 2



**Margaret Whemple**

La mystérieuse fille de Joseph. Elle semble avoir des ambitions occultes. En

fait, ses intentions sont purement bénignes.

NC 1

FOR +0 DEX +1 CON +0  
INT +2 PER +2 CHA +2  
ATC +0 ATD +1 ATM +2  
Init 14 DEF 12 PV 8

Équipement : dague (1d4 DM), livre de sortilèges.

Voie de l'occulte rang 1



**Steven Benning**

Un autre archéologue de renom. Assez égocentrique. Pense que la violence résout les conflits et farouche partisan de la domination anglaise sur les "sauvages" égyptiens.

NC 2

FOR +2 DEX +1 CON +2  
INT +1 PER +0 CHA +1  
ATC +3 ATD +2 ATM +1  
Init 15 DEF 14 PV 12

Voie de l'archéologie rang 2  
Voie des armes à feu rang 1  
Voie du corps à corps rang 1

Équipement : pistolet moyen



## Sylvia Westenra

La sœur d'Élisabeth. Elle ne veut pas être méchante mais elle est trop stricte. Depuis que leur cousine Lucy est morte de manière étrange malgré les tentatives de ses prétendants, elle vit dans la peur que sa sœur tombe raide sans prévenir. Les difficultés respiratoires causées par les corsets n'aident pas. Mais les parents commencent à voir d'un mauvais œil cette tendance protectrice et veulent marier leur fille aînée.

NC 1/2  
FOR +0 DEX +1 CON +1  
INT +1 PER +2 CHA +2  
ATC +0 ATD +1 ATM +1  
Init 13 DEF 11 PV 7

Équipement : violon, cheval

Voie de l'art (chant) rang 1



**Comte George et Comtesse "lady" Charlotte 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.

Comte George

NC 1/2  
FOR +1 DEX +0 CON +1  
INT +0 PER +0 CHA +1  
ATC +2 ATD +0 ATM +0  
Init 13 DEF 11 PV 7

Voie des armes à feu rang 1

Comtesse Charlotte

NC 1/2  
FOR +0 DEX +1 CON +0  
INT +1 PER +0 CHA +1  
ATC +0 ATD +1 ATM +1  
Init 12 DEF 11 PV 6

Voie des arts (peinture) rang 1



**Edwin Byrne**

Journaliste qui a été dépêché pour faire la couverture avec un article sur les découvertes. Très peureux mais un valet va voler sa voiture, le bloquant dans la maison. (Prétendons qu'on passait déjà les clés aux valets, à l'époque).

NC 1  
FOR +0 DEX +1 CON +0  
INT +0 PER +2 CHA +0  
ATC +0 ATD +1 ATM +0  
Init 12 DEF 11 PV 6

Voie de l'investigation rang 1

Voie de la furtivité rang 1

Équipement : caméra, lampe-torche, parapluie (1d4 DM)



**Sean Cooper**

Écrivain de "penny dreadfuls", Sean est traité comme une disgrâce mais il est seul héritier d'une fortune colossale. Il s'est forcé à l'événement pour écrire une nouvelle dans l'esprit d'un auteur français nommé Maupassant...

NC 1

FOR +0 DEX +1 CON +0

INT +2 PER +2 CHA +1

ATC +0 ATD +1 ATM +2

Init 12 DEF 11 PV 6

Voie de l'art (écriture) rang 1

Voie du discours rang 1

Équipement : bloc-notes, 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**

Prêtre. Reste pour aider les parents Westenra et parce que les personnes qui l'ont emmené sont parties sans lui malgré ses cris.

NC 1/2

FOR +0 DEX +1 CON +0

INT +1 PER +0 CHA +1

ATC +0 ATD +1 ATM +1

Init 13 DEF 10 PV 5

Équipement : bible, gourde d'eau bénite

Voie des corporations (église protestante) rang 1



**Jasper Jones**

Majordome et frère d'Anna. Il restera dans la maison jusqu'à sa mort.

NC 1/2  
FOR +0 DEX +1 CON +0  
INT +1 PER +1 CHA +0  
ATC +0 ATD +1 ATM +1  
Init 13 DEF 11 PV 6

Voie des corporations (domestiques) rang 1



**Anna Jones**

Servante et sœur de Jasper. Facilement effrayée. Elle souhaite partir mais est trop dominée par son frère pour l'exprimer.

NC 1/2  
FOR +0 DEX +1 CON +1  
INT +0 PER +0 CHA +1  
ATC +0 ATD +1 ATM +0  
Init 13 DEF 11 PV 7



**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.

NC 1/2  
FOR +0 DEX +1 CON +0  
INT +1 PER +2 CHA +3  
ATC+0 ATD+1 ATM+1  
Init 15 DEF 9 PV 6

Voie des corporations (nobles) rang 1  
Voie du discours rang 1



**Duc/Lord Frank Fairfax**

Le mari de Lady Fairfax est un homme sanguin. Il est moins hautain mais ne supporte pas "l'incompétence". Il reste imbu de lui-même et reste avec sa femme car rien ne pourrait lui arriver.

NC 1/2  
FOR +2 DEX +1 CON +0  
INT +0 PER +0 CHA +0  
ATC +3 ATD +2 ATM +0  
Init 14 DEF 12 PV 10

Voie des armes à feu rang 1





**Vera Brent**

Une vieille fille, grande nationaliste ultra-moralisatrice. Elle juge tout mais on ne peut ignorer la responsable de l'orphelinat et des écoles avoisinantes lors des invitations à un événement mondain.

NC 1/2

FOR +0 DEX +0 CON +0

INT +2 PER +1 CHA +1

ATC +0 ATD +0 ATM +2

Init 12 DEF 10 PV 5

Voie des corporations (écoles) rang 2



**Câline**

Le chat des Whemple. Avec tous les artefacts ramenés par Joseph et les cérémonies de Margaret, les dieux se sont penchés sur ce petit cottage insignifiant et Bastet a décidé de faire de ce chat son espionne et une protectrice de ce petit lieu qui lui semble être un temple moderne.

FOR +1 DEX +4 CON +2

INT +2 PER +3 CHA +1

ATC +2 ATD +0 ATM +1

Init 18 DEF 15 PV 6

Voie de la furtivité rang 1

Coup de griffe +3 DM 1d4. Inflige le double des dégâts de façon permanente sur un mauvais esprit.



**La momie**

En vue des richesses ramenées avec la momie, cet individu (arbitrairement déclaré "homme" en attendant des études plus poussées) était une personne de haut rang durant sa vie. Mais sans le tombeau, il va être difficile pour les personnages, même John, d'identifier quel rôle ! Les organes ont été retirés et mis dans des vases canopes, qui sont exposés sur une table.

La vraie menace est un démon à la solde d'Apophis le serpent, dieu du Chaos, ce qui se rapproche le plus d'un dieu du mal dans la mythologie égyptienne. Une fois libéré, son but est de permettre à son maître de manger le soleil (Râ).

L'esprit mange le cœur (l'âme pour les égyptiens, l'un des rares organes qui reste dans le corps durant le processus de momification) de la momie afin d'avoir une coquille vide à manipuler dans notre monde, mais maintenant le cadavre se décompose.

L'esprit doit aspirer l'énergie des individus présents pour maintenir son corps en état. Il cherche donc à survivre, puis

emmagasine plus d'énergie pour faire venir d'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.

NC 3

FOR +3 DEX +0 CON +3

INT -1 PER +2 CHA -3

ATC +4 ATD +0 ATM +4

Init 12 DEF 13 PV 23 (Commence avec 13 PV)

RD 3 (Diminution de 3 DM lorsqu'une attaque les touche)

Voie de la furtivité rang 1

Attaques :

**Étranglement** +4 DM 1d4+3

**Absorption d'énergie vitale** +5 DM 1d6+2

La momie aspire la vie d'un individu et regagne les DM affligés, avec le maximum de PV comme limite. Peut aspirer l'énergie d'un cadavre récent avec 1d3+1

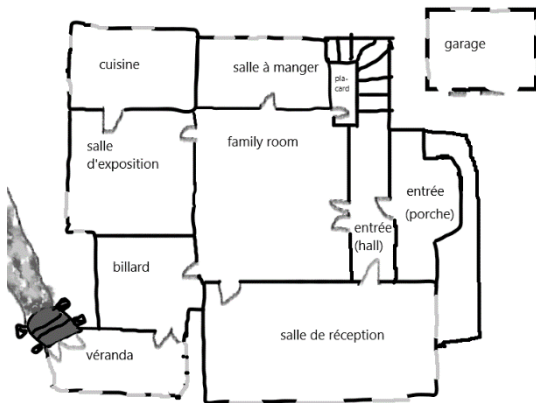
Sorts maîtrisés :

Déclenchement de tempête,

Zone d'obscurité (lui coûte 1 PV, il est impossible de voir quoi que ce soit dans un rayon de 10 mètres autour de la position de la momie lors du lancement de sort pendant un quart d'heure),

Téléportation (distance de 100 m, un endroit que l'esprit connaît, prend 10 minutes pour être recharger.)

## Description des lieux :



Rez-de-chaussée

**Salle d'exposition :** Cette grande salle a été peinte pour ressembler à une tombe égyptienne. Les Whemple semble vraiment l'apprécier, vu que les serveurs doivent sans cesse y passer et que la salle est plus meublée que n'importe qu'elle autre dans la maison. Les murs ont été légèrement creusés pour y placer des statues de dieux égyptiens.

Plus spécifiquement, il y a 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 à part quelques domestiques. Les tentatives d'humidité artificielle et tout ce qui se passe dans cette salle ont rendu les fenêtres fragiles et les murs fins. On peut entendre ce qui se passe à l'extérieur comme si l'on était dans la véranda.

C'est ici que les momies et la plupart des reliques ramenées de la dernière expédition sont entreposées. Étonnement, une fois que la momie a été vue, la plupart des invités sont allés dans d'autres salles pour parler. Il est donc simple durant la soirée de rentrer dans ce lieu et de ne voir presque personne.

**Family room :** Un grand espace vide. Un tourne-disque situé près des portes de l'entrée diffuse une musique de slow.

Même si quelques couples dansent, vous voyez surtout des discussions, assises ou debout.

Normalement, c'est le lieu où la famille se réunit et où l'on fait différentes activités. Bien qu'il y ait un recoin avec des bibliothèques (Égypte ancienne, moderne et monde gréco-romain uniquement) et des fauteuils pour fumer un cigare et boire, la salle est devenue une belle salle de bal avec lustre. Les Whemple utilisent peu cette maison et il n'y a personne durant une grande partie de l'année à part les Jones qui habitent à l'étage et Margaret qui vient tous les week-ends. Il y a un placard dans un coin.

**Salle de réception :** Le lieu le plus formel de la maison. C'est ici que l'on accueille les invités en général. Une buvette est près des fenêtres sud ce soir. Des tables pour manger sont présentes, avec leurs nappes. C'est ici qu'est la seule arme de la maison : un fusil Lee-Enfield qui appartenait à Sir Whemple durant la grande guerre. 1d10 de DM, portée de 80 m.

**Hall :** Une petite salle d'entrée qui permet d'accéder à la family room et la salle de réception. Un escalier mène à l'étage. Un meuble contient une lanterne et deux lampes-torches.

**Salle à manger :** une table dénudée. Il y a de la poussière sur un cabinet solitaire à gauche. Une petite bibliothèque d'ouvrages de géographie est sur la droite.

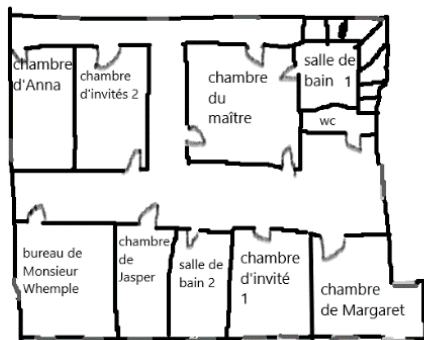
**Cuisine :** un endroit sobre. Un réfrigérateur contient des victuailles qui sont préparées à côté de l'évier. Du saucisson pend du plafond. Vous voyez un placard ouvert, avec du poisson placé dans du sel.

**Garage :** Ce lieu avec deux grandes portes coulissantes et de nombreuses fenêtres ne sera d'utilité au scénario. Il sera vidé de voitures à part une ou deux qui appartiennent aux personnages joueurs. Quelque meuble rempli de babioles. Un établi au fond contient une clé anglaise parmi des outils (DM 1d4)

Billard : Une salle remarquablement typique d'une maison de bourgeois. Le billard est richement sculpté. Il y a une cheminée et une table sur laquelle traîne une bouteille de whisky et des verres à moitié remplis.

Véranda : Il y a énormément de plantes en pleine santé. La plupart ne semble pas venir d'Angleterre, étonnamment. Vous avez la sensation d'être dans l'un de ces jardins botaniques.

Le lieu où Sylvia meurt. Voir son cadavre, bizarrement vieilli, est dur pour l'esprit. Test choc difficulté 18 (1 PC). Il y a de nombreuses plantes exotiques. Les vitres légères en verre en font un lieu où l'on entend et voit bien ce qui se passe à l'extérieur. Mais avec la pluie, il faut réussir un test de PER difficulté 15 pour entendre des personnes dehors. Un chemin rocailleux s'efface dans la forêt. Il conduit à la cabane.



## Étage

Chambre du maître : Une salle avec un double lit. Un petit bureau avec une lampe à huile sert de table de chevet. Une armoire. Un test d'INT difficulté 15 permet de remarquer le manque de marque de présence du lieu. Monsieur Whemple dort dans son bureau lorsqu'il habite sa maison de campagne.

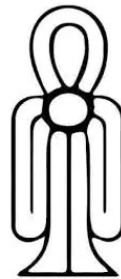
Une petite salle de bain avec baignoire à remplir. Il y a pourtant de l'eau courante au rez-de-chaussée. Monsieur Whemple

ne s'est pas vraiment préoccupé de son habitation. Margaret utilise plus sa salle de bain, elle le révèle si on lui en parle.

Chambre de Margaret : La porte est fermée par une chaise placée de l'autre côté de la porte en plus d'être verrouillée. Test FOR difficulté 14. A l'intérieur, les PJ découvrent :

Une salle décorée de nombreux personnages dessinés de manières étranges, avec un creux pour visage.

Un test d'INT difficulté 14 (connaissance mythes égyptiens) reconnaît le symbole d'iris.



Un lit dans un coin. Vous voyez de l'encens brûler près de la fenêtre. De nombreux textes en égyptiens sont rangés sur une étagère au-dessus d'un bureau recouvert de papyrus. Il y a une harpe.

Chambre d'ami 1 : Une chambre sous le toit, le plafond rétrécit vers la fenêtre. Elle est décorée d'un lit, un pot de chambre, un bureau sur lequel ont été placés des livres pour enfants et d'un lavabo avec un miroir.

Cette salle a été à l'abandon durant un moment, puis Margaret s'est occupée de la remettre en ordre par elle-même. Elle refuse l'aide des domestiques, ce qui les surprend. Il y a une trousse de toilettes que Margaret a demandée à Jasper Jones, ce qui lui donne une bonne idée de ce que la maîtresse de maison veut faire de la chambre.

Chambre d'ami 2 : Une petite pièce qui a été transformée en chambre par manque de créativité, semble-t-il.

Chambre d'Anna : Les chambres de domestiques ne sont jamais très bien



fournies, mais ceci ressemble à un placard qu'on a élargi !

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.

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

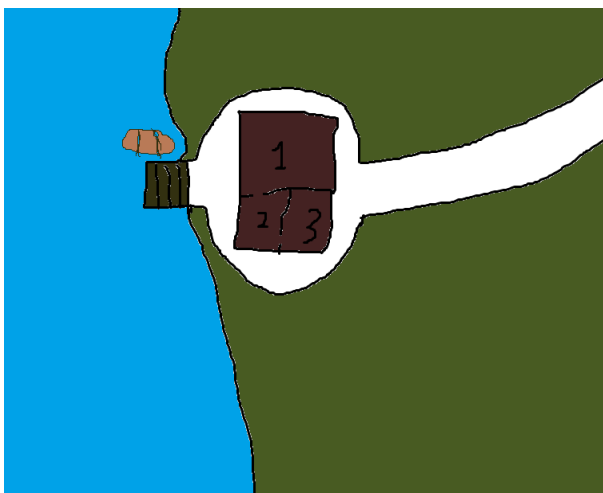
Bureau de Monsieur Whemple : La porte est fermée par une clé que Joseph a, mais il va aller dans son bureau rapidement après la découverte du corps de Sylvia. Une salle remplie de plus petits objets égyptiens qui n'intéresserait guère les invités. Les artefacts mis le plus en valeur sont un chat momifié et un ensemble de rouleau. Un bureau et une bibliothèque remplis à ras bord de cartes, livres et papiers.

Grenier : Vous ne vous seriez jamais rendu compte de la présence de cette salle. Vous voyez toujours plus d'encens à brûler, des petites statuettes égyptiennes vraisemblablement récupérées de différentes fouilles et un bureau sur lesquels s'étalent des tomes apparemment ésotériques. Margaret s'active à psalmodier des incantations.

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 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 FOR de difficulté 18 pour le casser. La clé est dans le bureau de Joseph.



Cabane de pêcheur :