



# Elisa Winsworthy

## Sa Vie, Son Oeuvre

Vous êtes Elisa Winsworthy, la femme de ce pauvre Charles. Dieu ait son âme. De toute façon, cela vous arrange: vous n'aurez ainsi pas à le tuer vous même.



Vous êtes une Vampe (Vampire au féminin). Votre goût du luxe vous force à côtoyer des hommes riches. Vous les éliminez, puis profitez de leur fortune. Le dernier en date s'est "malheureusement" électrocuté en laissant tomber son rasoir dans la baignoire...quel dommage. Ces meurtres vous procurent des petits frissons de plaisir dans le dos. Vous êtes ce que l'on appelle "une mutation". Le soleil ne vous gêne plus tant que ça (vous devez tout de même porter des lunettes de soleil). Pour le sang, vous n'utilisez plus ce moyen éculé qu'est celui des dents dans le cou. Vous avez toujours avec vous de petites capsules d'hémoglobine que vous absorbez au rythme d'une par jour. Quant à l'ail, vous avez été traitée et cela ne vous inflige plus qu'une petite démangeaison. Cependant, parfois vous ne pouvez vous retenir à la vue d'une gorge bien tiède.

Il y a donc six mois que vous êtes sur l'affaire Winsworthy. Vous aviez prévu de l'éliminer, mais quelqu'un s'en est chargé à votre place. Vous allez toucher l'héritage, tout semble parfait. Vous avez même préparé votre future victime: Elias Saphir. Apprenant qu'il était riche, vous en avez fait votre amant. Vous l'avez amené sur le Hettie en le faisant passer pour votre frère. Charles n'y a vu que du feu.

Vous êtes même allée, le soir du meurtre, chez Elias (où vous avez fait des choses que la morale réproouve).

Mais au petit matin, vous avez fait une horrible découverte: quelqu'un vous avait volé vos bijoux...et laissé une carte de visite: AP... Une bonne soirée en perspective

## Vos objectifs

- Retrouver vos bijoux, et punir le coupable.
- Ne pas qu'on découvre votre véritable nature
- Préparer votre avenir: En cachant votre liaison avec Elias...



## Comment se la jouer ?

Vous êtes une jeune femme charmante, habillée avec beaucoup de classe. Vous êtes également assez mystérieuse et discrète, comme un chat traquant sa proie. Vous devez impérativement apporter des lunettes de soleil (à mettre lorsque vous êtes proche d'une source lumineuse). Vous avez 120 ans, mais en paraissez 20. Vous souriez facilement de toutes vos dents lorsque vous êtes seule avec une personne (essentiellement mâle).

A la vue d'une bible ou d'un crucifix, vous êtes prise de légers tremblements, et reculez. L'ail, nous l'avons vu, ne vous procure plus qu'une simple gêne. Le seul moyen de vous tuer est de vous planter un pieu dans le coeur. Vous n'avez plus besoin de cercueil, mais conservez toujours un peu de la terre de votre pays natal.

## Vos Répliques

- "Cette coupure, c'est en vous rasant?"
- "Ahh, quel soleil de plomb!"
- "SAIGNEUR, que j'ai soif !!!"

## Vous savez en faire des Choses !

A part les Actions dites normales, vous avez certaines facultés spéciales:

**Charmer une victime:** Si vous parvenez à rester plus de cinq minutes avec la personne (mâle) de votre choix, vous aurez tout loisirs de lui faire effectuer une action simple (et tout a fait inoffensive pour lui...)

Allez voir l'Organisateur, Il se chargera de faire transférer votre ordre

Coût: 2PA

**Boire le sang:** Si vous parvenez à boire le sang d'une personne morte, vous pourrez récupérer 2PA

Coût: 0

**Radiophoner:** A un ami de longue date, un peu vieux jeu: Comte Dracula  
1PA

**Suivre quelqu'un:** A la trace d'un individu louche, vous pouvez le suivre et l'espionner (s'il entre dans une pièce simulée). Vous pouvez entendre et voir ce qu'il fait.

Coût: 1PA