

Ethan Potley :

53 ans, homme d'affaire

Apparence et attitude : Un homme d'une cinquantaine d'année, qui semble avoir été sportif mais un début de bedaine a fait son apparition, ses tempes sont légèrement grisonnantes et il est un peu dégarni. Lorsqu'il parle son ton est ferme et décidé

APP : 12 CON : 9 DEX : 13 FOR : 13 TAI : 12
EDU : 18 INT : 17 POU : 14
SAN : 70 PV : 11

Impact : 1D4

Armes :

Corps à Corps 55%

Arme de poing: 65%

Compétences :

Athlétisme 65%, Lire/écrire Anglais : 55%, Dissimulation : 70%, Psychologie : 65%, Baratin : 55%, Perspicacité : 75%, Iroit: 85%, Comptabilité 90%

Connaissance :

Self-made man, dynamique, ambitieux et peu scrupuleux parfaitement , Spécialiste du droit et de la finance.

Connaissances spécifiques :

A peut être trempé dans quelques affaires louche rien n'a jamais été prouvé, peut-être grâce à son solide carnet d'adresses.

Intrigue :

Il a acheté une maison réputée hantée. Il compte la débarasser de cette réputation et la revendre avec de très gros profits. Il enbauches les personnages à cette fin. Les détails l'indifères, tout ce qu'il veut entendre c'est un des personnage le prévenir dans quelques jours qu'il peut faire venir la presse interroger les chasseurs de fantômes déçus.

Si les Pjs ne débarassent pas la maison de lka présence d'Ebby, il y aura un nouveau drame. Potley rendra en représaille la vie impossible aux personnages,

Mathias Schmitt :

93 ans, bibliophile misantrope

Apparence et attitude : Un homme très agé, aux cheveux et à la barbe longs et négligés. Il parle d'une voie basse et chuchotante sauf lorsqu'il se laisse emporter pas un conversation très interessante où il use d'une voix posé et puissante.

APP : 7 CON : 6 DEX : 13 FOR : 9 TAI : 12
EDU : 23 INT : 18 POU : 14
SAN : 65 PV : 9

Impact : -1D4

Armes :

Corps à Corps 35%

Compétences :

Lire/écrire Anglais : 95%, Lire/écrire Latin: 85%, Lire/écrire Grec ancien: 75%, Lire/écrire Allemand: 65% Lire/écrire, Bibliothèque:90%, Psychologie : 55%, Baratin : 85%, Perspicacité : 45%, Occultisme: 65%, Se faire passer pour un vieux fou 55%

Connaissance :

Aucune

Connaissances spécifiques :

Est connu de quelques rares occultistes et libraire avec lesquels il entretient un correspondance occasionelle.

Intrigue :

Voisin de la maison hantée, il est la personne vivant à Arkham qui connais le mieux sont histoire, cependant il ne sera pas facile pour les investigateurs de lui parler. S'ils réussissent à le rencontrer et partagent sa passion pour les livres, ils pourraient bien gagner l'amitié du vieux sage.

Ebby March :

7 ans (age apparent), ex-sorcière, désormais fantôme maléfisant et manipulateur

Apparence et attitude : Une petite fille aux cheveux châtains et bouclés, vêtue d'une robe à dentelles, le visage même de l'innocence, si elle est contactée elle affirmera agir peur des habitants de la maison.

APP : 15 CON : N/A DEX : N/A FOR : N/A TAI : 7
EDU : 12 INT : 15 POU : 21
SAN : 0 PV : N/A PM: 21

Impact : N/A

Armes :

Poltergeist 35% dommages: voir sortilèges

Compétences :

Lire/écrire Anglais : 95%, Baratin : 85%, Perspicacité : 45%, Persuasion: 85%, Se faire passer pour une innocente victime d'un sort horrible 95%

Connaissance :

Aucune

Connaissances spécifiques :

Aucune

Intrigue :

L'esprit maléfisant lié à la maison. Elle a été très perturbé par sa transformation en fantôme et découvre ses pouvoirs petit à petit. Le déplacement de la maison l'a rendu furieuse car elle se doute que sa mère a aussi obtenue une forme de vie éternelle et elle cherche comment la rejoindre.

Il pourrait sembler logique de servir de ce pouvoir pour organiser le retour de la maison à Salem mais Ebby est, quelque part toujours, une enfant impatiente, incapable de réfréner ses pulsions homicides. Cependant la longue période qu'elle vient de passer seule dans la maison l'incite à réfréner plus que de coutume ses instincts.

Elle n'apparaît qu'en reflet dans les surfaces réfléchissantes. Elle peut aussi apparaître sous une forme fantomatique "classique" au prix d'1 point de magie par minute.

S'ils réussissent à engager par un moyen quelconque la conversation avec elle (elle ne peut parler que par le biais d'un médium ou d'une des victimes de sa possession), elle jouera à la perfection le rôle de la petite fille perdue qui ne comprend pas ce qui lui arrive et veut

juste "retrouver maman".

C'est un esprit fourbe, retord et manipulateur en plus de ses autres qualités.

Pouvoirs et sortilèges:

Possession: Si Ebby l'emporte sur une lutte POU contre POU sur une cible, elle prend alors possession de sa victime, elle laisse ensuite cette dernière agir normalement, inconsciente de la présence du fantôme dans son esprit, sauf dans les cas où elle désire accomplir une action spécifique où sa personnalité remplace instantanément celle de l'hôte sur une nouvelle lutte de POU contre POU (mais si elle est alors vaincue elle n'est pas chassée de l'esprit du possédé pour autant). Elle peut être chassé par le moyen d'un exorcisme réussi. Elle n'a pas encore pris conscience qu'elle n'est pas limitée aux cibles humaines lorsqu'elle utilise ce pouvoir.

Poltergeist: Ebby peut déplacer les objets à raison d'1 point de magie par point de TAI de l'objet. Habituellement elle anime plusieurs menus objets qu'elle déplace afin de tourmenter ses victimes. Elle peut aussi animer de gros objets et s'en servir de projectiles pour blesser quelqu'un, les dommages sont alors d'1D6 par 5 points de TAI de l'objet.

Nouer les chemins : Sort qui fait perdre à ses victimes leur chemin, elles tournent alors en rond pour la durée du sort. Ce sort perturbe les boussoles et toutes les marques éventuellement laissées pour retrouver son chemin. Coût 2 points de magie par ½ heure.

Charmer les esprits humains : sorte d'hypnose systématique qui affecte les humains en leur imposant une suggestion ou en manipulant leurs pensées ou perceptions. Toutefois il est impossible d'obliger un humain à agir contre sa nature ou à se mettre en danger. Il faut de plus vaincre la volonté de la victime dans une lutte POU contre POU. Coût 4 points pour la 1ère cible + 1 par personne supplémentaire. Dure jusqu'à exécution de la suggestion ou la prochaine nouvelle lune.

Mauvais œil : Donne une pénalité à tous les jets de la cible de -20% ou -30%. Coût : 4 ou 8 points de magie durée 1 journée.