



DOCTOR WHO AVENTURES DANS LE TEMPS ET L'ESPACE



UNE BIEN ÉTRANGE MOMIE

GERONIMO !

Une bien étrange momie est un scénario clés en main pour le jeu de rôles DOCTOR WHO, ADVENTURES IN TIME AND SPACE édité par *Cubicle 7*.

Jouable en 3-4 heures, il vous emmènera du British Museum à Londres jusqu'à l'apogée de l'Empire Egyptien dans l'antiquité, à la poursuite d'extraterrestres sanguinaires voulant conquérir le monde.

Ce scénario a été écrit dans le cadre du concours de scénarios de la convention *Eclipse XII* à Rennes, où il a remporté la première place. Le thème du concours était **UNE PORTE VERS...** La porte en question est naturellement celle du TARDIS découvert par les joueurs au cours de la première moitié de l'histoire. Les portes de cette étrange machine vont propulser les personnages de surprise en surprise, et leur permettre d'explorer les confins de l'espace et du temps.

L'histoire ne demande aucune connaissance du jeu de rôle ou de la série DOCTOR WHO de la part des joueurs. Il pourra donc être joué par des fans du Docteur et par des personnes n'ayant aucune connaissance particulière de cet univers. En tant que meneur, les choses sont différentes mais vous devriez vous en sortir avec une simple lecture du jeu de rôles, inutile de connaître chaque réplique par cœur.

Alors poussez donc cette porte ! Derrière elle se trouve un univers d'aventures que vous ne soupçonnez même pas.

Allons-y !

Textes : Julien « Selpoivre » Rothwiller

Playtests et conseils : Udo Femi, Go@t, Gabzeta

Design des fiches de personnage : Kobayashi

Un grand merci aux organisateurs de la convention Eclipse XII et aux joueurs rencontrés sur place !

Geronimo !	1
Premier acte : Une nuit au musée.....	2
Petits fours et champagne	2
Le réveil de la reine	3
N'est pas mort ce qui a jamais dort ?.....	4
Et maintenant ? Courez !.....	5
Deuxième acte : Au delà de ces portes, l'histoire !	7
Régénération.....	7
Sur la route de Memphis.....	7
Palais Royal.....	8
Gizeh	10
Retour à l'envoyeur !.....	11
Plans et cartes	12

UNE BIEN ETRANGE MOMIE est une production du *Studio Gobz'Ink*



<http://www.shamzam.net>

PREMIER ACTE : UNE NUIT AU MUSEE

PETITS FOURS ET CHAMPAGNE



Londres, de nos jours.

Une soirée presque ordinaire au British Museum. Dehors, une petite pluie tape fine sur les carreaux. Les personnages sont tous présents au musée pour la soirée d'inauguration d'une exposition exceptionnelle sur le thème de l'Egypte antique.

Rien ne manque à l'appel : petits fours et champagne accueillent les photographes, journalistes et universitaires venus en nombre. Ainsi que les pique-assiettes venus pour l'alcool et le repas de luxe gratuit.

Les visiteurs déambulent nonchalamment au milieu des fresques, poteries et sarcophages exposés derrière des vitres blindées. Seule une pièce de l'exposition

est encore dissimulée dans sa vitrine, derrière un lourd drap blanc et protégée par quatre agents de sécurité patibulaires. D'après le programme, cette fameuse pièce surprise serait une momie jamais encore exposée au public : celle de la reine Nitocris du Nouvel Empire.

La momie doit être révélée lors du discours d'ouverture qui doit être donné par le Professeur Noble et tout le monde attend ce moment avec impatience. Noble est un vieil érudit américain immigré à Londres depuis les années 80 qui s'est spécialisé au fil du temps dans la XXIème Dynastie du Nouvel Empire égyptien.

Le Professeur Noble est responsable de cette exposition et a pris énormément de soin pour que tout soit parfait, et pour que personne en dehors de ses plus proches collaborateurs ne puisse voir la momie avant l'ouverture de l'exposition. L'impatience est donc à son comble.

Faites un tour de table pour déterminer avec les joueurs ce que les personnages sont venus chercher à cette soirée. Si vous séchez, voici quelques pistes pour vous débloquer :

- Le Professeur Smith est peut être venu pour voir la momie et découvrir la « surprise » de son rival le professeur Noble...
- Sarah Cooper est peut être venue dans le cadre de ses cours d'histoire...
- Adam Jones a probablement été traîné de force dans cette soirée par sa petite amie. A moins qu'il ne se soit découvert une passion pour l'Egypte...
- Mike Tyler est peut être venu à la demande de Torchwood...
- Susan Oswin a peut-être été attirée par la combinaison « Egypte ancienne + mystérieuse surprise ». A moins qu'elle n'espionne les communications de Torchwood...

Lorsque vous avez terminé ce tour de table, laissez les joueurs prendre leurs marques dans la soirée et discuter un peu avec les invités.

Voici quelques invités potentiels si vous manquez d'idées :

- Un étudiant en histoire de l'art qui prend des pages et des pages de notes, en mélangeant les dates
- Une journaliste du journal télévisé qui se prépare à tourner un petit reportage sur la soirée
- Un célèbre footballeur récemment transféré à Arsenal, venu à cette soirée entraîné par sa petite amie
- Une professeure de lycée venue accompagnée des 3 meilleurs élèves de sa classe (en uniforme s'il vous plait)
- Une universitaire en train de préparer son prochain cours magistral
- Un passionné d'art qui passe son temps à essayer d'estimer la valeur marchande de chacun des objets
- Un bien étrange photographe qui semble photographier d'avantage l'agencement des lieux que les pièces elles-mêmes

Si les personnages cherchent à impressionner la galerie, demandez des tests de Persuasion, d'Arts ou d'Erudition, cela permettra aux joueurs de se familiariser avec le système.

LE REVEIL DE LA REINE

Lorsque la scène a assez duré, passez au discours du professeur Noble. Contre toute attente, le bon professeur semble décidé à abrégé le suspense.

Mesdames et messieurs, bienvenue et merci à vous d'être venus à cette soirée exceptionnelle. La personne avec laquelle nous allons faire connaissance ce soir n'a pas vu la lumière du jour depuis des millénaires. Et pourtant, l'état de conservation de cette momie est en tout point remarquable et défie toutes les explications.

Sans plus attendre, je vous présente la Reine Nitocris !

Le drap qui recouvrait la vitrine de la momie tombe alors, révélant une jeune femme en parfait état de conservation. Après quelques instants consacrés à la multitude de flashes qui mitraillent la momie, le professeur Noble commence à reprendre son discours lorsque l'impossible se produit. La momie de Nitocris ouvre les yeux !

Les personnages doivent réussir un test d'**Ingéniosité + Perception** contre une difficulté **Délicate (15)** pour le remarquer immédiatement. Si personne ne réussit, un photographe s'écrie brusquement « Regardez ! Elle a ouvert les yeux ! ».

Nitocris se réveille alors complètement et observe la foule d'un air inquiet. Les flash d'appareils photos reprennent de plus bel, transformant l'inquiétude de la jeune femme en panique complète. Elle se met à crier et frapper frénétiquement la vitre, comme si elle étouffait.

La libérer de cette prison de verre demande de réussir :

- un test de **Force + Athlétisme** contre une difficulté **Difficile (21)** si le personnage tente de briser la vitre
- un test de **Coordination + Discrétion** contre une difficulté **Dure (18)** s'il souhaite forcer la serrure de la vitrine

Les flashes se déchaînent toujours alors que les personnages sortent la magnifique jeune femme de sa vitrine. Celle-ci les regarde avec gratitude et les remercie dans une langue morte depuis des millénaires. La « momie » s'adresse ensuite à la foule et commence à prononcer un discours enflammé.

Un test d'**Ingéniosité + Erudition** contre une difficulté **Très difficile (24)** permet d'identifier la langue parlée comme du démotique, une langue morte depuis l'antiquité égyptienne. Un personnage réussissant le test pourra comprendre le sens général des propos de Nitocris mais aura quand même des difficultés à initier un quelconque dialogue. Nitocris semble perdue et exige des explications sur ce qui lui est arrivé.

N'EST PAS MORT CE QUI A JAMAIS DORT ?

Quelque chose d'encore plus étrange se produit à mesure que Nitocris continue de parler. Des mots d'anglais commencent à apparaître dans son discours. Après quelques phrases supplémentaires, Nitocris finit par s'exprimer dans un anglais parfait. Avec un léger accent du sud du Pays de Galles.

Vous m'entendez ? J'EXIGE une explication ! Vous savez QUI je suis ? Je vous ferais décapiter et rôti dans le sable du désert pour avoir osé m'enlever de la sorte ! Ramenez-moi à mon palais de Memphis immédiatement !

Convaincre Nitocris qu'elle n'a pas été kidnappée dans son sommeil ne sera pas une mince affaire. Les joueurs peuvent utiliser leur **Présence** et leur **Persuasion** pour tenter de la calmer ou s'appuyer sur leur Ingéniosité et leur Erudition pour utiliser le protocole royal de l'Égypte ancienne pour lui faire comprendre qu'ils ne sont pas des ennemis. Dans tous les cas, la tâche sera **Difficile (21)**.

Une traduction à retardement ? Sérieusement ?

L'explication derrière cette traduction miraculeuse est une petite facilité scénaristique : Nitocris n'est plus tout à fait elle-même depuis sa conversion en marionnette Dalek, mais elle retire de cette transformation un traducteur cérébral universel capable de s'adapter à toutes les langues connues à travers l'histoire. Et après quelques millénaires passés à dormir, ce circuit de traduction est tout simplement un peu long à la détente.

Une fois calmée, Nitocris commence à faire réellement attention au décor autour d'elle et se réalise à quel point elle est loin de chez elle. Les joueurs peuvent la laisser en plein choc temporel ou faire leur possible pour lui permettre de s'y faire petit à petit. Récompensez-les d'un Point d'Aventure s'ils font preuve de compassion pour la Reine.

Le choc temporel passé, les souvenirs de Nitocris se font un peu plus précis. Jusqu'à ce qu'elle annonce d'un air terrifié :

Je me souviens maintenant. J'ai été empoisonnée. Je suis... morte...



Un bruit de craquement se fait alors entendre. Le front de la Reine commence à gonfler et éclot comme un œuf. Un œil mécanique émettant une lueur bleutée s'extrait de son crâne. Puis la momie reprend, froidement :

Je suis morte. Je me souviens. Mais cette information n'a plus d'importance. Transmission des coordonnées temporelles vers la base en cours. Cette époque appartiendra bientôt aux Daleks !

Elle se tourne alors vers la foule en tendant la main. Le canon métallique d'une arme s'extrait de sa paume. Elle annonce calmement la suite du programme.

EXTERMINER !

Maintenant qu'elle se souvient de sa mort, sa conversion en marionnette Dalek est complète et toute émotion semble avoir disparu de son cœur mécanique. Les personnages vont devoir trouver un moyen de la neutraliser. S'ils sèchent transmettez-leur les possibilités suivantes en échange d'un point d'Aventure :

- Argumenter pour faire ressortir son humanité et briser son conditionnement de tueuse psychotique
- Lui échapper en fuyant à travers les salles du musée puis la prendre à revers en lui tendant un piège que ne renieraient pas Scooby-doo et Sammy
- La désactiver en utilisant le système anti-incendie et un câble électrique pour l'électrocuter
- La plaque au sol pour l'empêcher d'utiliser son rayon exterminateur (au risque d'être touché par le dit rayon à bout portant)

REINE NITOCRIS (MARIONNETTE DALEK)

Aplomb 4, Coordination 3, Force 3, Ingéniosité 3, Perception 3, Présence 3

Athlétisme 3, Combat 3, Erudition 3, Persuasion 1, Survie 2, Technologie 2, Tir 3, Transport 2

TRAITS

Cyborg

Volonté de fer (+2 pour résister aux tentatives de persuasion)

Facteur de peur 2 (+4 aux tests pour effrayer)

Réseau (peut communiquer mentalement avec d'autres Daleks par le réseau neuronal sans-fil)

ARME NATURELLE : Rayon exterminateur Dalek (L – 4/L/L)

POINTS D'AVENTURE : 5

ET MAINTENANT ? COUREZ !

A peine ont-ils réglé le problème Nitocris, les personnages doivent faire face à une menace plus grande encore. Quatre Daleks apparaissent en plein musée, suivant le signal envoyé par la marionnette Nitocris à travers l'espace-temps. Ils hurlent :

SAUT TEMPOREL REUSSI. CETTE PERIODE SERA PARFAITE POUR RELANCER LA CONSTRUCTION DU PLUS GRAND EMPIRE DALEK. LA MISSION EST UN SUCCES !

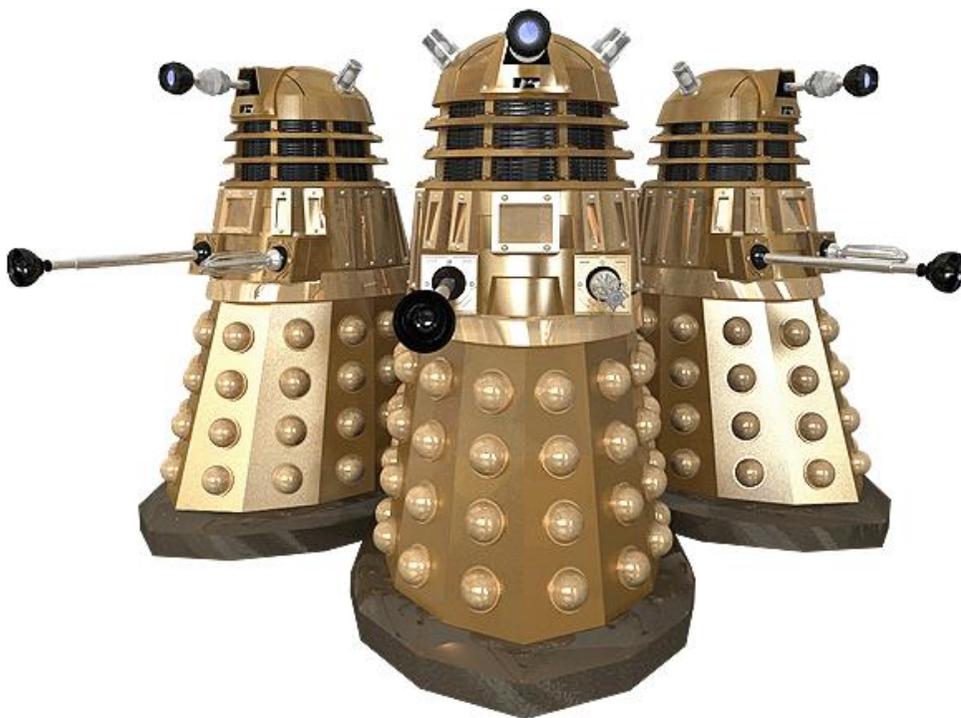
Puis les extraterrestres commencent à tirer à vue sur la foule. Chaque coup fait mouche et tue un innocent. Faites comprendre aux joueurs que cette fois il n'y a pas d'autre solution que la fuite puis mettez à profit les règles de poursuite.

Echapper temporairement aux Daleks ne devrait pas être un problème pour nos héros, étant donné la faible vitesse de leurs adversaires dans un terrain aussi exigü. Lors du tout dernier tour de la poursuite, donnez aux personnages une planque potentielle pour échapper aux Daleks : une remise dont la porte s'entrouvre spontanément lorsqu'ils s'en approchent. Les joueurs viennent de pousser la porte d'un TARDIS abandonné sur terre depuis des années et habilement camouflé en placard à balais.

Les personnages découvrent une salle immense, bien plus grande à l'intérieur qu'à l'extérieur. Au centre de la salle se trouve une étrange console hexagonale émettant une douce lueur bleue.

Mais le répit est de courte durée : le Professeur Smith est touché par un tir de Dalek à l'instant où il passe la porte du TARDIS. Il se tord de douleur et s'effondre pendant que la porte du vaisseau claque derrière lui. Puis une lueur dorée se dégage de Smith. Son corps se répare et son visage commence à changer.

Tendez la fiche du Professeur au joueur concerné et annoncez à la table qu'ils ont désormais un Seigneur du Temps avec eux !



DALEKS

Aplomb 4, Coordination 2, Force 7, Ingéniosité 4, Perception 3, Présence 4

Combat 4, Médecine 1, Persuasion 2, Science 3, Survie 4, Technologie 4, Tir 3

TRAITS

Armure (réduit les dégâts de 10)

Champ de force (dégâts réduits de 2 niveaux)

Cyborg

Environnemental (peut survivre aux grands fonds et au vide spatial)

Facteur de peur 3 (+6 aux tests pour effrayer)

Scan (peut communiquer avec tout système informatique et absorber de grandes quantités de données)

Vol (vitesse 1 pour léviter au dessus du sol, vitesse 6 en plein vol)

Réseau (peut communiquer mentalement avec d'autres Daleks par le réseau neuronal sans-fil)

ARME NATURELLE : Rayon exterminateur Dalek (L – 4/L/L)

POINTS D'AVENTURE : 6

Le stratagème des Daleks (1^{ière} partie)

La Reine Nitocris n'est plus humaine. Elle a été tuée par un essaim de nano-machines d'origine Dalek qui ont fait d'elle un cyborg programmé pour rester en hibernation jusqu'à ce qu'elle atteigne une époque propice à l'invasion de la terre par les Daleks coincés en Egypte Ancienne.

Ces Daleks n'ont pratiquement plus d'énergie et ne peuvent effectuer qu'un saut temporel à l'aveugle. Pour repartir à la conquête du monde, les extraterrestres doivent avant tout s'assurer d'arriver dans une époque où le voyage dans le temps a été découvert.

La marionnette Nitocris a été programmée pour attendre sagement cette époque en restant à l'affût des radiations spécifiques émises par tout voyageur temporel. C'est donc la rencontre avec le Professeur Smith, qui l'a sorti de son hibernation millénaire.

DEUXIEME ACTE : AU DELA DE CES PORTES, L'HISTOIRE !

REGENERATION

Le processus de régénération a eu un effet aussi inattendu que providentiel sur notre Seigneur du Temps amnésique. Lorsque son nouveau visage prend forme, les blocages mentaux qui l'empêchaient de connaître son passé et sa véritable identité sautent les uns après les autres. Le Professeur est de retour !

Mais les Daleks n'ont pas abandonné pour autant et ouvrent le feu sur le TARDIS dans l'espoir de forcer les portes. Pour l'instant le champ de force entourant le vaisseau tiens le coup mais cela ne durera pas. Il est temps de mettre les voiles !

Le sixième sens du Professeur (ses Traits *Vortex* et *Sentir l'univers tourner*) lui confirment ce dont les joueurs se doutent peut être déjà : la présence des Daleks à ce point de l'histoire de l'humanité sonne « faux ». Le premier contact ne doit pas avoir lieu avant des siècles. S'ils veulent empêcher l'histoire de l'humanité d'être bouleversée, ils doivent faire quelque chose.

Pour empêcher les Daleks d'envahir leur époque, les personnages doivent créer un paradoxe : ils doivent tout d'abord empêcher Nitocris de devenir une marionnette Dalek pour qu'elle ne puisse pas envoyer pas le signal à travers le temps. Ils doivent ensuite mettre les Daleks qui l'ont transformée hors d'état de nuire pour éviter qu'ils ne trouvent un autre pantin.

Si les joueurs se sentent perdus, demandez au Professeur un test d'**Ingéniosité + Erudition** contre une difficulté **Dure (18)** puis aidez-les à compléter les morceaux qui leur manquent.

SUR LA ROUTE DE MEMPHIS...

Une fois le plan mis sur pieds, direction l'Égypte Ancienne ! Le Professeur doit réussir un test d'**Ingéniosité + Transport** contre une difficulté **Difficile (21)** pour réussir à poser le TARDIS au bon endroit et à la bonne époque. En cas d'échec, n'hésitez pas à envoyer les joueurs faire un très bref détour dans un terrible futur dominé par les Daleks pour leur rappeler les enjeux de leur mission.

S'ils consultent les instruments du vaisseau, les personnages apprennent que l'embaumement de la Reine doit avoir lieu 2 jours plus tard. Selon les recherches menées par les historiens du British Museum, Nitocris doit être terrassée par un poison aussi fulgurant qu'inconnu puis embaumée dans la nuit (chose inhabituelle pour l'époque).

Lorsqu'ils poussent les portes du TARDIS, les personnages découvrent les ruelles étroites de Memphis et le marché du quartier portuaire. Leurs narines sont immédiatement envahies par les odeurs caractéristiques des épices mêlées à celles du poisson frais et des évacuations urbaines. Pour éviter d'attirer l'attention, leur vaisseau s'est automatiquement camouflé en minuscule cabine servant de stock de poissons. A leur grande surprise, les voyageurs réaliseront bien vite que tout le monde semble parler un anglais parfait, avec un léger accent gallois (remercions au passage les circuits de traduction du TARDIS).

N'hésitez pas à prendre quelques instants pour jouer sur le décalage temporel entre les personnages et ce décor tout droit sorti de l'Histoire. Puis reprenez le cours de la partie en leur demandant comment ils comptent s'y prendre pour approcher la Reine et empêcher sa mort.

NOMS EGYPTIENS INSTANTANES

Les joueurs insistent pour discuter à tout va et vous galérez pour trouver un nom à chacun des PNJs peuplant les rues de Memphis ? Pas d'inquiétude ! Lancez simplement 3d6 et consultez la table suivante :

3d6	Masculin	Féminin
3	Chäfulumisa	Bennu
4	Lateef	Fukayna
5	Donkor	Habibah
6	Chigaru	Theoris
7	Jumoke	Umayma
8	Edjo	Walidah
9	Baniti	Acenath
10	Fenuku	Jamila
11	Kalfani	Mert
12	Maskini	Panya
13	Ngozi	Sagira
14	Quasshie	Masika
15	Sadiki	Rehema
16	Tsekani	Nabirye
17	Azibo	Oseye
18	Gyasi	Meht-urt

(Extrait de *Story Games Name Project*)



PALAIS ROYAL

La première chose que tenteront sûrement les personnages est d'en apprendre plus sur la Reine. Un test de **Présence + Survie** ou **Discrétion** contre une difficulté **Délicate (15)** rapportera aux voyageurs les informations suivantes :

- Nitocris vit dans le luxe et sort très rarement de ses appartements du petit Palais du Nord
- L'intermédiaire de choix de la Reine est son intendant, un petit homme d'apparence ordinaire nommé Nakhti
- Les gardes de la ville sont nerveux depuis ce matin

S'ils réussissent ce jet, ils peuvent tenter de pousser encore les recherches pour obtenir plus d'informations. Pour cela, faites-leur tester leur **Présence + Persuasion** contre une difficulté **Difficile (21)** et donnez-leur les informations suivantes :

- La rumeur parle d'un cambriolage dans les réserves d'or de la ville perpétré par des hommes-porcs
- Ce n'est un secret pour personne : Nakhti méprise Nitocris et son train de vie spendideux

Une complication obtenue sur ces tests signifiera probablement que les personnages ont attiré l'attention des hommes de Nakhti à force de poser des questions. L'intendant ne voulant rien laisser au hasard, il utilisera le premier prétexte venu pour ordonner leur arrestation et les fera jeter dans les geôles du Palais du Nord.

Une fois ces informations en leur possession, les joueurs sont libres de mettre au point un plan pour sauver Nitocris. Pour cela, ils peuvent par exemple :

- Entrer au palais par la grande porte en se faisant passer pour des dignitaires venus d'un lointain pays

- Profiter de la nuit pour s'introduire discrètement
- Se faire passer pour des hommes du peuple et tenter de se faire embaucher pour le service du banquet prévu le soir même

En cas de besoin, les annexes du scénario contiennent les plans de la Memphis et du palais de Nitocris.

Le stratagème des Daleks (2^{ème} partie)

Les Daleks à l'origine des problèmes des personnages se sont écrasés dans le désert de Gizeh pour échapper au verrou temporel jeté sur les champs de bataille de la Guerre du Temps. Leur problème principal est le manque d'énergie pour repartir : leur vaisseau consacre toute son énergie à éviter de replonger dans la Guerre et ils ont à peine assez d'énergie en surplus pour envoyer une poignée de Daleks dans un voyage temporel. Constatant l'étendue des dégâts, ils ont dissimulé leur appareil à l'intérieur du Sphinx et mis au point leur plan pour envoyer des éclaireurs chercher des pièces et du renfort.

Les Daleks ont créé des esclaves homme-porc pour interagir avec la population locale et éviter de trop se montrer directement. Ils ont fait voler l'or de la couronne pour s'en servir pour corrompre l'intendant Nakhti. En début de soirée, celui-ci doit retrouver les esclaves des Daleks dans une ruelle non loin du palais pour y recevoir son paiement et une fiole d'un liquide étrange.

Cette fiole ne contient pas un poison mais un essaim de nano-machines destinées à transformer celui qui le boit en marionnette Dalek dotée d'instructions précises (en l'occurrence, attendre de rencontrer un voyageur temporel et renvoyer ses coordonnées au vaisseau dissimulé dans le Sphinx).

Une fois arrêté et interrogé, Nakhti craque et révèle avoir rencontré les hommes-porcs pour la première fois à Gizeh, non loin du Temple de la vallée de Khéphren.

REINE NITOCRIS (AVANT SA MORT)

Aplomb 3, Coordination 3, Force 1, Ingéniosité 3, Perception 3, Présence 4

Arts 2, Athlétisme 1, Erudition 2, Persuasion 4, Survie 1, Transport 1

TRAITS

Volonté de fer (+2 pour résister aux tentatives de persuasion)

Voix de l'autorité (+2 pour convaincre et commander par l'autorité)

POINTS D'AVENTURE : 2

NAKHTI, INTENDANT TROP AMBITIEUX

Aplomb 4, Coordination 2, Force 2, Ingéniosité 4, Perception 3, Présence 2

Arts 1, Athlétisme 3, Combat 1, Discrétion 3, Erudition 1, Médecine 2, Persuasion 2

TRAITS

Voix de l'autorité (+2 pour convaincre et commander par l'autorité)

Un visage dans la foule (+2 en Discrétion pour passer inaperçu)

POINTS D'AVENTURE : 4

SOLDATS DE LA MILICE URBAINE

Aplomb 3, Coordination 3, Force 3, Ingéniosité 1, Perception 2, Présence 2

Athlétisme 3, Combat 3, Discrétion 1, Persuasion 1, Survie 3, Tir 2, Transport 2

POINTS D'AVENTURE : 0

ESCLAVE HOMME-PORC

Aplomb 3, Coordination 3, Force 4, Ingéniosité 1, Perception 2, Présence 1

Arts 1, Athlétisme 3, Combat 3, Survie 1, Technologie 1

TRAITS

Apparence extra-terrestre (tête de cochon greffée sur un corps d'homme)

POINTS D'AVENTURE : 1

GIZEH

Une fois Nitocris hors de danger, l'invasion des Daleks au le British Museum est évitée avant même d'avoir pu se produire. Les compagnons du Professeur doivent régler un dernier détail : empêcher les Daleks de recommencer leur plan avec une autre victime. Malheureusement, une attaque frontale contre de tels adversaires, il va falloir ruser.

Demandez au Professeur un test d'**Ingéniosité + Science** contre une difficulté **Dure (18)**. S'il réussit, révélez-lui le stratagème des Daleks en le présentant comme le plan le plus probable qu'ils puissent suivre dans leur situation.

Débusquer la planque des Daleks à Gizeh se révélera beaucoup plus facile que prévu : leur vaisseau est dissimulé à l'intérieur du Sphinx grâce à un générateur d'anomalies dimensionnelles. Et l'avantage de ce générateur, c'est qu'il émet de fortes perturbations électromagnétiques qui peuvent être détectées sans problème d'un coup de stylo sonique et un test d'**Ingéniosité + Technologie** contre une difficulté **Délicate (15)**.

L'entrée du vaisseau est dissimulée dans la roche entre les deux pattes avant de l'animal de pierre, juste sous son nez. Ce nez est d'ailleurs toujours en place met le Professeur très mal à l'aise. Son trait *Sentir l'univers tourner* lui permet de savoir instinctivement que quelque chose ne va pas avec ce nez.

Ouvrir la porte d'entrée du vaisseau ne nécessite pas de test particulier une fois celle-ci localisée, c'est un jeu d'enfant pour le stylo sonique du Professeur. A l'intérieur, les personnages doivent se rendre à l'évidence : le vaisseau est immense, bien plus grand à l'intérieur que l'extérieur du Sphinx ne le laisse supposer.

Les personnages peuvent tenter de pirater l'un des terminaux informatiques qui parsèment les couloirs noirs circulaires du vaisseau en réussissant un test d'**Ingéniosité + Technologie** contre une difficulté **Improbable (27)**. En cas d'échec, il ne leur reste plus qu'à explorer les lieux au petit bonheur la chance.

Parmi les innombrables pièces du vaisseau, seules 3 peuvent retenir leur attention :

- La salle de contrôle du vaisseau où se trouvent la majorité des Daleks présents
- L'armurerie et le centre de maintenance des armures Dalek, qui contrôle les communicateurs utilisés par l'équipage du vaisseau
- La salle des machines, qui abrite le stabilisateur de causalité temporelle et qui coïncide avec le nez du Sphinx.



Pendant que les personnages jouent aux touristes, les Daleks ne restent pas sans rien faire : ils observent les intrus sur le système de surveillance du vaisseau et attendent le moment idéal pour leur tendre un piège. A l'instant où les personnages localisent la salle des machines, lancez deux Daleks à leurs trousses ! Et arrangez vous pour que nos héros puissent à peine atteindre la salle des machines avant que les Daleks ne fondent sur eux.

RETOUR A L'ENVOYEUR !

La salle des machines est le point du vaisseau Dalek le plus proche de la dimension d'origine des personnages. Elle se situe ainsi à l'intérieur du nez du Sphinx. Le système qui intéresse de près les joueurs est le stabilisateur de causalité temporelle. Cet assemblage étrange de machines semble avoir été bricolé à la hâte par les Daleks lorsqu'ils ont réussi à s'évader de la Guerre du Temps dans l'espoir de garantir la survie de la race Dalek en cas de victoire des Seigneurs du Temps.

Malheureusement pour eux, le stabilisateur de causalité n'a pas une puissance suffisante pour maintenir définitivement le vaisseau hors du verrou temporel. Cela signifie que l'arrêt de ces systèmes entraînerait une violente explosion qui expulserait immédiatement les Daleks de l'antiquité égyptienne pour les replonger en pleine guerre.

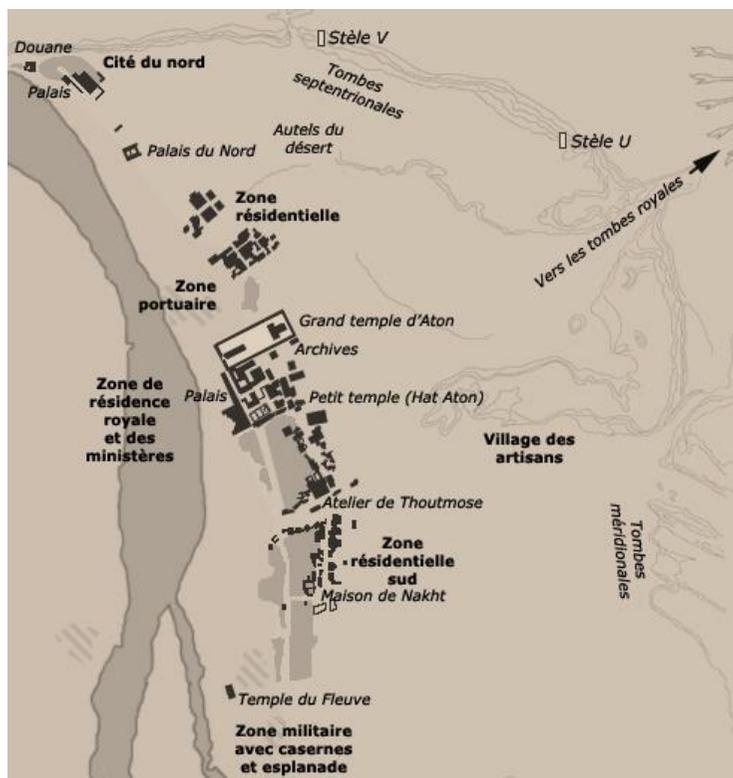
Saboter cette machine sans pour autant faire sauter l'intégralité de la pièce demande un test d'**Ingéniosité + Technologie** contre une difficulté **Improbable (27)**. A la seconde où le stabilisateur de causalité cesse de fonctionner, une réaction en chaîne se propage dans tout le vaisseau, faisant exploser pratiquement tous les panneaux de contrôle du vaisseau dans de grandes gerbes d'étincelles. Le vaisseau commence alors à quitter ce plan d'existence et menace d'abandonner nos héros sur place, le corps fusionné dans la roche du Sphinx. Lorsque tout espoir semble perdu, une violente explosion secoue la salle des machines, la coupant du reste du vaisseau.

Le nez du Sphinx éclate et les personnages sont ramenés à l'air libre, projetés dans le vide. Un test de **Coordination + Athlétisme** contre une difficulté **Improbable (27)** leur permettra de se réceptionner dans le sable de Gizeh sans trop de bobos.

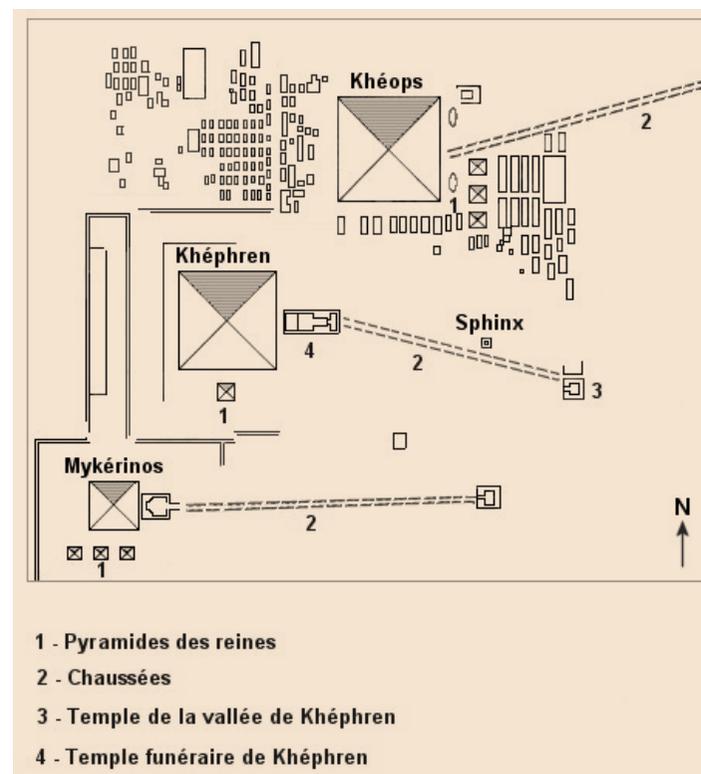
Lorsque la poussière retombe enfin, le Sphinx est défiguré mais les envahisseurs ont définitivement quitté l'histoire de l'humanité. Félicitez vos joueurs pour cette réussite éclatante, et posez-leur la question suivante :

L'humanité est sauvée et vous avez une machine voyageant dans l'espace et le temps. Quelle sera votre prochaine destination ?

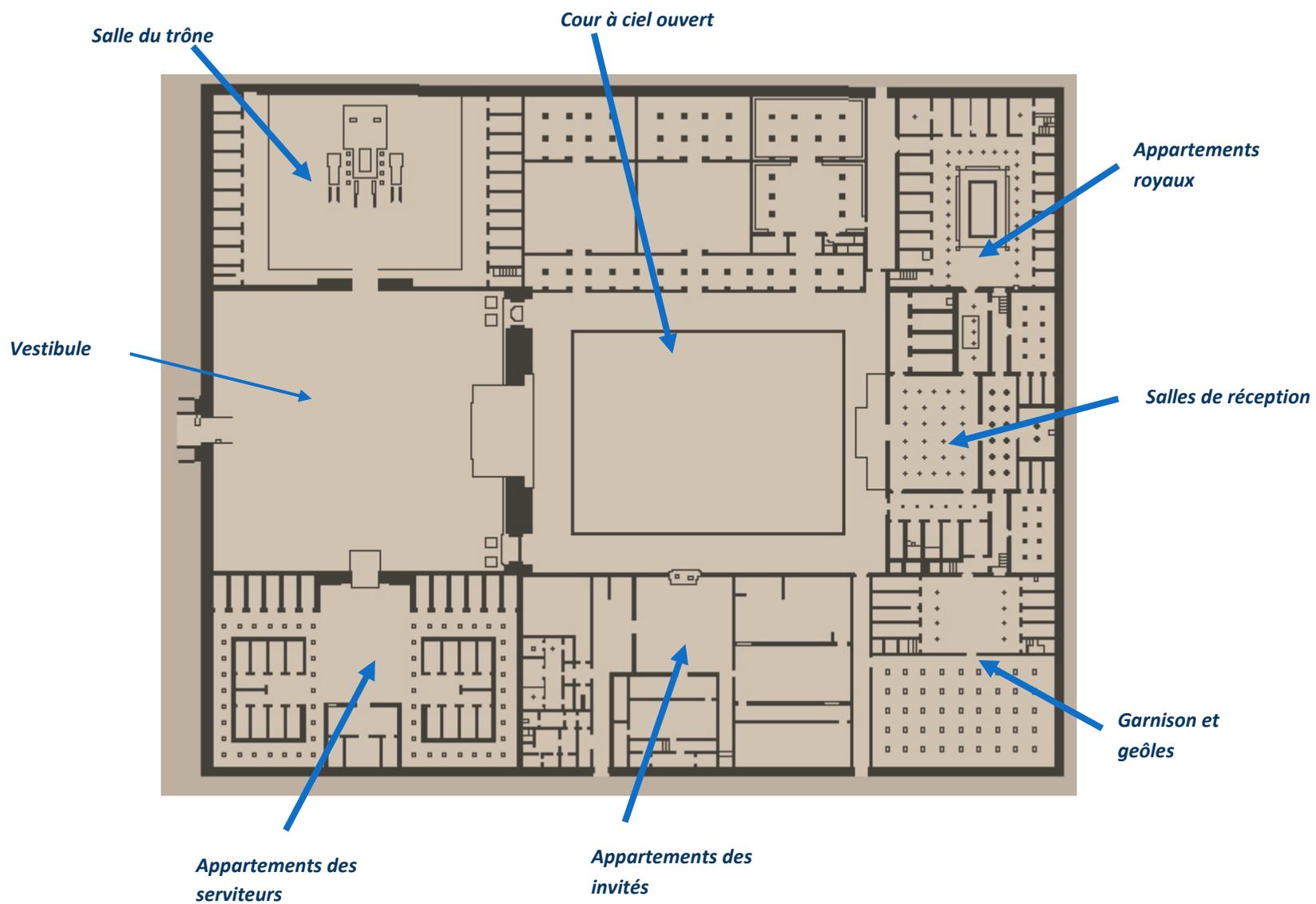
CENTRE-VILLE DE MEMPHIS



GIZEH



PALAIS DU NORD (RESIDENCE DE NITOCRIS)



ATTRIBUTS

 4	APLOMB	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 3	COORDINATION	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 2	FORCE	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 6	INGÉNIOSITÉ	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 5	PERCEPTION	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 4	PRÉSENCE	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

COMPÉTENCES

 0	ARTS	 2	PERSUASION
 2	ATHLÉTISME	 2	SCIENCE
 0	COMBAT	 0	SURVIE
 2	DISCRÉTION	 4	TECHNOLOGIE
 4	ÉRUDITION	 0	TIR
 0	MÉDECINE	 2	TRANSPORT

HISTORIQUE

NOM

Prof. John Smith

DESCRIPTION



Vous êtes un vieil homme qui a su garder une âme d'enfant. Le grand père idéal dont tous les enfants rêvent.

Aussi loin que vous puissiez vous souvenir, vous avez toujours été passionné par l'histoire, et plus particulièrement par l'Égypte Ancienne. C'est cette passion qui vous a mené à ce poste de Conservateur au British Museum et qui vous pousse à vouloir découvrir la vérité derrière l'histoire de la reine Nitocris.

Si seulement vous pouviez retrouver vos souvenirs d'avant 1996...

TRAIT

Avantages :

A l'aise avec la technique
(+2 en Technologie pour réparer)

Défauts :

Amnésie
(Impossible de vous souvenir de votre vie d'avant 1996)

Maladroit
(Perception + Coordination pour éviter l'accident bête)

ÉQUIPEMENT

Un stylo fétiche qui ne vous quitte jamais

Une canne finement ouvragée

Une montre à gousset

NIVEAU TECHNOLOGIQUE D'ORIGINE

5

ATTRIBUTS

 3	APLOMB	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 4	COORDINATION	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 3	FORCE	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 4	INGÉNIOSITÉ	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 5	PERCEPTION	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 5	PRÉSENCE	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

COMPÉTENCES

 3	ARTS	 3	PERSUASION
 4	ATHLÉTISME	 2	SCIENCE
 1	COMBAT	 1	SURVIE
 0	DISCRÉTION	 0	TECHNOLOGIE
 2	ÉRUDITION	 0	TIR
 1	MÉDECINE	 1	TRANSPORT

HISTORIQUE

NOM

Sarah Cooper

DESCRIPTION



Fraîchement débarquée dans la capitale en provenance de votre petite ville natale de Leadworth, vous n'avez qu'une idée en tête : faire la fête et découvrir le monde. Bon, d'accord, ça fait deux idées.

A votre arrivée au University College de Londres, vous avez rencontré d'Adam Jones. Vous sortez ensemble depuis ce jour malgré vos caractères diamétralement opposés. Vous étudiez l'histoire, non par réelle passion pour le passé mais parce que cela vous semblait le sujet le moins ennuyeux.

Jour après jour, vous n'attendez qu'une chose : pouvoir enfin prendre votre envol et parcourir la planète. Alors en attendant, vous contemplez les étoiles en vous demandant si vous aurez un jour le privilège de les voir de plus près.

TRAITIS

Avantages :

- Charmante**
(+2 lorsque vous usez de votre charme naturel)
- Voix de l'autorité**
(+2 en Présence + Persuasion pour convaincre / commander)
- Sens affutés (vue)**
(+2 en Perception lorsqu'il s'agit de la vue)

Défauts :

- Phobie (noyade)**
(-2 pour approcher de l'objet de sa phobie)
- Ergoteuse**
(Ne peut s'empêcher de défendre son point de vue)
- Mauvaise mémoire**
(Ingéniosité + Aplomb -2 pour se souvenir d'un détail crucial)

ÉQUIPEMENT

- Smartphone
- Livres d'histoire

NIVEAU TECHNOLOGIQUE D'ORIGINE 

ATTRIBUTS

 5	APLOMB	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 5	COORDINATION	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 3	FORCE	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 4	INGÉNIOSITÉ	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 4	PERCEPTION	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 3	PRÉSENCE	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

COMPÉTENCES

 1	ARTS	 2	PERSUASION
 2	ATHLÉTISME	 0	SCIENCE
 2	COMBAT	 2	SURVIE
 3	DISCRÉTION	 0	TECHNOLOGIE
 2	ÉRUDITION	 2	TIR
 1	MÉDECINE	 1	TRANSPORT

HISTORIQUE

NOM

"Susan Oswin"

DESCRIPTION



Passionnée d'égyptologie, vous vous destiniez depuis toute petite à parcourir le désert à la recherche des mystères du passé. Mais la vie en a décidé autrement.

A votre sortie de l'université, vous avez été recrutée par U.N.I.T. (UNified Intelligence Taskforce), la branche militaire secrète de l'ONU chargée de protéger la Terre des extraterrestres hostiles. Vous enquêtez sur les traces laissées par les aliens sur terre dans l'Antiquité jusqu'à ce qu'on vous accuse, à tort, d'avoir volé des artefacts aussi rares que puissants.

Depuis, vous parcourez le monde incognito à la recherche des artefacts disparus et du responsable de votre déchéance.

TRAITIS

Avantages :

Attirante

(+2 lorsque votre apparence joue pour vous)

Courageuse

(+2 en Aplomb lorsque vous faites preuve de courage)

Sens de l'orientation

(+2 pour trouver votre chemin et vous ne vous perdez jamais)

Défauts :

Malchanceuse

(Lorsque vous faites un double-6, relancez le)

Impulsive

(Ingéniosité + Aplomb -2 pour y résister)

Sombre secret (recherchée par U.N.I.T.)

(Votre véritable identité vous jouera des tours si révélée)

ÉQUIPEMENT

Lunettes de soleil

Téléphone portable

Pistolet 9mm (dégâts 2/5/7)

NIVEAU TECHNOLOGIQUE D'ORIGINE

5

ATTRIBUTS

5	APLOMB	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
3	COORDINATION	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
2	FORCE	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
5	INGÉNIOSITÉ	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
5	PERCEPTION	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
4	PRÉSENCE	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

COMPÉTENCES

0	ARTS	5	PERSUASION
3	ATHLÉTISME	2	SCIENCE
1	COMBAT	0	SURVIE
5	DISCRÉTION	1	TECHNOLOGIE
2	ÉRUDITION	0	TIR
0	MÉDECINE	0	TRANSPORT

HISTORIQUE

NOM

Mike Tyler

DESCRIPTION



Vous êtes journaliste au Mirror, un tabloïd de seconde zone spécialisé dans les faits divers aussi étranges qu'incroyables. Votre talent naturel pour l'investigation vous permettrait normalement de travailler dans un véritable journal mais le Mirror vous offre la couverture parfaite, puisque vous êtes payés pour satisfaire votre obsession : découvrir la vérité sur les extraterrestres.

Il y a quelques temps, votre curiosité vous a placé dans une situation très délicate. Vous en avez trop appris sur les magouilles entre le gouvernement et les martiens. En échange de votre liberté, vous êtes devenu informateur pour la branche occulte du gouvernement de Sa Majesté : l'Institut Torchwood.

TRAITIS

Avantages :

Un visage dans la foule
(+2 en Discrétion pour passer inaperçu)

Mémoire photographique
(Passez un instant pour graver un souvenir en mémoire.
Sinon, dépensez un Point d'Aventure pour vous en souvenir quand même)

Défauts :

Obsession (découvrir la vérité sur les extraterrestres)
(Ingéniosité + Aplomb -2 pour y résister)

Obligation (indic pour Torchwood)
(Torchwood devient un Adversaire en cas de trahison)

Curiosité malade
(Ingéniosité + Aplomb -2 pour y résister)

ÉQUIPEMENT

- Magnétophone
- Appareil photo
- Téléphone portable

NIVEAU TECHNOLOGIQUE D'ORIGINE

5

ATTRIBUTS

 4	APLOMB	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 5	COORDINATION	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 3	FORCE	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 5	INGÉNIOSITÉ	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 4	PERCEPTION	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 3	PRÉSENCE	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

COMPÉTENCES

 1	ARTS	 3	PERSUASION
 2	ATHLÉTISME	 1	SCIENCE
 1	COMBAT	 0	SURVIE
 1	DISCRÉTION	 2	TECHNOLOGIE
 3	ÉRUDITION	 0	TIR
 4	MÉDECINE	 0	TRANSPORT

HISTORIQUE

NOM

Adam Jones

DESCRIPTION



Vous êtes un jeune étudiant en médecine au University College de Londres. Brillant sur le papier, vous avez beaucoup de mal à vous adapter au stress de la réalité du terrain. Une fois confronté aux véritables urgences médicales, vous prenez des décisions impulsives et faites des erreurs qui ne vous ressemblent pas.

Cette difficulté vous pose un problème de taille : idéalement, vous exerceriez à votre meilleur niveau sans patient en face de vous, mais si vous avez choisi cette voie c'est surtout pour aider votre prochain.

Vous êtes également le petit ami de Sarah Cooper. Votre côté (très) casanier tempère sa soif d'aventures et tout va pour le mieux entre vous.

TRAITIS

Avantages :

Un visage dans la foule
(+2 en Discrétion pour passer inaperçu)

Empathie
(+2 pour faire preuve d'empathie et rassurer quelqu'un ou pour « lire » une autre personne)

Défauts :

Casanier
(Ingéniosité + Aplomb -2 pour y résister)

Impulsif
(Ingéniosité + Aplomb -2 pour y résister)

ÉQUIPEMENT

Stéthoscope

Smartphone

NIVEAU TECHNOLOGIQUE D'ORIGINE

5

ATTRIBUTS

 4	APLOMB	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 3	COORDINATION	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 2	FORCE	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 8	INGÉNIOSITÉ	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 5	PERCEPTION	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 4	PRÉSENCE	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

COMPÉTENCES

 0	ARTS	 2	PERSUASION
 2	ATHLÉTISME	 2	SCIENCE
 0	COMBAT	 0	SURVIE
 2	DISCRÉTION	 4	TECHNOLOGIE
 4	ÉRUDITION	 0	TIR
 0	MÉDECINE	 2	TRANSPORT

HISTORIQUE

NOM

Le Professeur

DESCRIPTION



Vous êtes un Seigneur du Temps, un extraterrestre venu de la planète Gallifrey dans la constellation Kasterboros. Malheureusement, vous êtes aussi l'un des derniers encore en vie dans tout l'espace-temps.

Tous vos semblables ont péri dans la dernière Guerre Temporelle qui opposa votre peuple aux Daleks. Vous n'y avez échappé que grâce à un plongeon à l'aveugle dans le Vortex Temporel qui priva de tous vos souvenirs.

Arrivé sur Terre, vous êtes devenu un être humain ordinaire. Un vieux conservateur de musée.

Jusqu'à maintenant.

Si seulement vos souvenirs exacts pouvaient revenir...

TRAITES

- Avantages :**
- Seigneur du Temps
Sentir l'univers tourner
(+2 pour sentir les perturbations du continuum espace-temps)
 - Vortex
(+2 pour naviguer dans le vortex temporel)
 - A l'aise avec la technique
(+2 en Technologie pour réparer)
- Défauts :**
- Code de conduite (Respect de l'histoire passée)
(Perte de Points d'Aventure en cas d'infraction)
 - Curiosité malative
(Ingéniosité + Résolve -2 pour y résister)
 - Maladroit
(Perception + Coordination pour éviter l'accident bête)
 - Amnésie
(Vos souvenirs de Gallifrey et de la Guerre sont très incomplets)

ÉQUIPEMENT

Stylo sonique (gadget majeur) :

Le couteau-suisse *made in Gallifrey*, astucieusement déguisé en stylo.

Traits : Ouvrir/Fermer, Analyser, Transmettre, Souder, Restriction
(Inefficace sur les verrouillages électroniques, contrôles complexes)

Points d'Aventure



NIVEAU TECHNOLOGIQUE D'ORIGINE 