Elisa Winsworthy

Un peu de contexte

Notre aventure a lieu en 1920 à l’époque de la prohibition en Amérique du Nord. Charles Winsworthy, un riche entrepreneur extravagant vous a invité sur un yacht de croisière, le Hottie, allant de Halifax au Canada à New York aux USA.

Sa Vie, Son Oeuvre

Vous êtes Elisa Winsworthy, la femme de Charles Winsworthy. 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 gène 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, un yacht en direction de New York, 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 réprouve). 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

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 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...) ou de lui soutirer une information particulière. Il vous suffit d’aller voir après avoir charmé votre victime le MJ et de lui indiquer quelle action ou information vous souhaitez faire ou connaitre.

Coût: 2PA

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

2PA

Coût: 0

Ce que vous avez en jeu :

**-Sur Vous**: des capsules d’hémoglobine, clef de votre coffre

**-Dans votre cabine**: votre coffre