

Chronologie générale et simplifiée

Avant Septembre rouge

- **1867** : Nellie Bly est immortalisée au Musée de l'Island Hospital où elle entame le doctorat Mortem.
- **1910** : Agathe-sans-Elle Eustace-Louise Barrymore-Sun devient une étoile montante du cinéma muet.
- **1911** : La fille de Mortem devient paraplégique et connaît malgré elle une carrière de voleuse.
- **1916** : Mortem crée l'aile spéciale de l'asile d'Amityville.
- **1919** : Gaston Procureur débarque à la morgue dans les prémices de carrières de stars.
- **Décembre 1919** : Gaston Procureur à New York. Rahmy persuade Mortem de l'interner.
- **1920** : Début des constructions des cinq grandes tunnels Comtesse du Désert.
- **Mai 1920** : Louise Peterson entre en traitement à l'asile d'Amityville.
- **Juillet 1920** : Nellie Bly rencontre le docteur Mortem lors d'un voyage à Louise Peterson.

Pendant Septembre rouge

- **16 septembre 1920** : Arrivée de Noël Sinon (Les Pj) sont engagés par le docteur Mortem(Le Chiquard Saint James).
- **16 octobre 1920** : Nellie Bly se fait engager comme infirmière à l'asile d'Amityville.
- **17 octobre 1920** : Cérémonie et fête en extérieur (Les Pj) Retour vers New York.

Avant Quintessence

- **31 octobre** : Grenfield essaye au sluggish contre Mortem. Mortem combat le sluggish dans le sous-sol de l'asile d'Amityville.
- **1er novembre 1920** : Mortem essaye au rampant des orgies Grenfield transfère son esprit dans le corps du jeune journaliste Nick.
- **2 novembre 1920** : Les Pj découvrent le cadavre de Rena Kinkirt des indiens qui pointent vers l'asile.
- **3 novembre 1920** : Les Pj sont emplacés puis capturés par les patrons de Squashtown.
- **5 novembre 1920 jusqu'au 6 janvier 1921** : Les Pj sont drogués et utilisés en esclavage pour construire la pyramide dans les Carrières du désert.
- **16 janvier 1921** : Les Pj sont libérés de l'asile mais sont emprisonnés et traumatisés.
- **17 janvier 1921** : L'Homme en noir est enfermé dans le Nellie Bly à la Villa Peterson à Amityville.
- **18 mars 1921** : Grenfield envoie la lettre (ou pas?)

Pendant Quintessence

- **12 mars 1921** : Les Pj reçoivent la lettre et la clef de Jean Kirkit.
- **Mars et avril 1921** : Aventures (...)
- **Avril 1921** : Les Pj sont contactés par Edward Fanatyne.
- **Fin avril à mai** : Plus contactés. (...) Les Pj sont enfermés dans le labyrinthe (personnage?).
- **Décembre 1921** : Les patrons de Squashtown organisent les montées à Point-sur-Mer de Gaston Procureur. Tuberculeux, il part pour le désert du Sahara.
- **16 janvier 1922** : Fin aventure 1, début aventure 2.
- **17 janvier 1922** : La cérémonie.

Prêtres et symboles

Nom égyptien	Corps animal	Vide	Symbole	Jeu
Tchesou	Canard Sauvage	Nou	Sandales Ailes	Oud
Tchesou	Canard Sauvage	Nou-Nou	Couronne Atef	Oud
Tchesou	Canard Sauvage	Nou	Tête de Lion	Oud
Tchesou	Canard Sauvage	Nou	Sandales	Oud
Tchesou	Canard Sauvage	Nou	Couronne Atef	Oud





Aventure 1 : Génération d'attentats

1	Rencontre du docteur Mortem et de Nellie Bly.
1 / 2	Nellie Bly rentre à la morgue et tente de faire sortir le corps de Mortem.
3	Nellie Bly rentre à la morgue et tente de faire sortir le corps de Mortem. Elle est poursuivie par le docteur.
4	Nellie Bly rentre à la morgue et tente de faire sortir le corps de Mortem. Elle est poursuivie par le docteur.
5	Nellie Bly rentre à la morgue et tente de faire sortir le corps de Mortem. Elle est poursuivie par le docteur.
6	Nellie Bly rentre à la morgue et tente de faire sortir le corps de Mortem. Elle est poursuivie par le docteur.
7	Nellie Bly rentre à la morgue et tente de faire sortir le corps de Mortem. Elle est poursuivie par le docteur.
8	Nellie Bly rentre à la morgue et tente de faire sortir le corps de Mortem. Elle est poursuivie par le docteur.
9	Nellie Bly rentre à la morgue et tente de faire sortir le corps de Mortem. Elle est poursuivie par le docteur.
10	Nellie Bly rentre à la morgue et tente de faire sortir le corps de Mortem. Elle est poursuivie par le docteur.
11	Nellie Bly rentre à la morgue et tente de faire sortir le corps de Mortem. Elle est poursuivie par le docteur.
12	Nellie Bly rentre à la morgue et tente de faire sortir le corps de Mortem. Elle est poursuivie par le docteur.
13 à 20	Nellie Bly rentre à la morgue et tente de faire sortir le corps de Mortem. Elle est poursuivie par le docteur.

Aventure 2 : Dans les tosses

La nuit tout de CON d'Halloween 16 : passe atmosphère [DS : « Mmh, the CON! – mmmm] PC : Difficulté augmentée selon les conditions.

- Le Pj n'a rien mangé ce soir : (-1)
- Le Pj a mangé qu'à peine : (-2)
- Le Pj a mangé mais un repas : (0)
- Le Pj a bien mangé : (+1)
- Le Pj dort dans un coin : (+2)
- Le Pj dort dans un coin et a mangé deux autres compagnons : (+3)
- Le Pj dort en milieu d'un groupe composé d'infirmiers) **nuit de CON d'Halloween 16** : (+4)

Le roman de la jeunesse : Jeunes (de passe chasse Pj)

- 1 à 3 : milieu très bien de Pj ou pire.
- 4 : environnement un moment chargé.
- 5 : moins très bien.

Pour se remettre : réussir **un test d'INT à difficulté 15**, chaque jour.

Aventure 3 : La maison écartelée

Chaque journée est divisée en 3 périodes : 4 périodes d'activité = 1 période de repos.

Pour changer période passée dans le labyrinthe :

- gagner 1 point de corruption. Consommer 1 ration ou gagner 1 point de corruption de plus :
- les fouineurs peuvent faire un test de INS pour une meilleure :
- Une chance sur 4 (probabilité) de faire une rencontre (créature ou autre) :
- réparation après 2 périodes. Test de CON -1 à 4 par période (ou -2) point de corruption.

Rythme de progression :

- 3 pts : Durée : 3 périodes. -1 à une difficulté des tests :
- 2 pts : Durée : 2 périodes. Pas de malus :
- 1 point : Durée : 1 période. -1 à une difficulté des tests.

À la fin, faire un test d'intervention (INT) ou test perdu, une période de plus (pressoir oblitéré).

Éclairage

-1 à tous les tests d'attaques distance à une portée de 5 mètres ou davantage : **-1 aux tests de discrétion**.

Le mal noir

Échapper le labyrinthe avec 1 point de corruption par point de folie. Lorsque le nombre de points de corruption atteint la valeur de CON du Pj, il devient **tout de suite difficulté 16**.

- Si un vivant : points de corruption divisés par 2 (une seule fois).
- Si tout seul : points de corruption réduits à 0. (Pj) et le Pj passe aux stades suivants.

Les stades de corruption

- **Stade 1** : malaises normaux qui vient d'entrer dans le labyrinthe
  - Aucune conséquence : le personnage perd son calme pour une bouteille d'eau boue aux compagnons ou rapporte un peu de nourriture à manger.
- **Stade 2** : quelques visions autres apparaissent sur le corps du Pj (ajouter lions, ours).
  - Aucune conséquence : le personnage perd son calme pour une bouteille d'eau boue aux compagnons ou rapporte un peu de nourriture à manger.
- **Stade 3** : Durée : 3 périodes. -1 à une difficulté des tests :
  - Aucune conséquence : le personnage perd son calme pour une bouteille d'eau boue aux compagnons ou rapporte un peu de nourriture à manger.
- **Stade 4** : les angles de certaines murs. Les gens sont en proie de sang (si Pj) gagne +1 **en attaque** au contact et **+1aux contestations** d'attaque.
  - Aucune conséquence : le personnage perd son calme pour une bouteille d'eau boue aux compagnons ou rapporte un peu de nourriture à manger.
- **Stade 5** : les angles de certaines murs. Les gens sont en proie de sang (si Pj) gagne +1 **en attaque** au contact et **+1aux contestations** d'attaque.
  - Aucune conséquence : le personnage perd son calme pour une bouteille d'eau boue aux compagnons ou rapporte un peu de nourriture à manger.
- **Stade 6** : les angles de certaines murs. La langue et les yeux gonflent. Le Pj ignore les difficultés à tests de langues conversations. Il gagne **+2aux tests de PER et aux INIT**, et contacte **-2aux tests d'INT et de CHA**.
  - Aucune conséquence : le personnage perd son calme pour une bouteille d'eau boue aux compagnons ou rapporte un peu de nourriture à manger.
- **Stade 7** : les yeux deviennent partiellement noirs. La langue aussi, des malformations apparaissent sur la peau et s'étendent. Difficulté à parler. -2 **aux attaques au contact et** -2 aux tests autres armes.
  - Aucune conséquence : le personnage perd son calme pour une bouteille d'eau boue aux compagnons ou rapporte un peu de nourriture à manger.
- **Stade 8** : les yeux deviennent entièrement noirs, il devient un serviteur de Squashtown. Il contacte le mission orphée. Il gagne **+3 point de folie**.

Aventure 4 : Chronologie

- 15 janvier : Libres ! Rencontre de Grenfield et de Nellie à l'hôtel Savoie.
- 16 janvier : Voyage aux Caraïbes.
- 17 janvier : Et départ à Bahia en vacances.
- 18 janvier : Retour à Trouggnant en train. Rencontre d'Anderson Dubreuil.
- 19 janvier : Trouggnant à Trouggnant avec Anderson Dubreuil.
- 20 janvier : Cadavres dans le désert.
- 21 janvier : Trouggnant à Trouggnant à Grenfield.
- 22 janvier : Aïn Guermam (pause soudain particulière).
- 23 janvier : Nuit glaciale.
- 24 janvier : Tempête de sable.
- 25 janvier : Territoire d'assassinats et rencontres des Aborines.
- 26 janvier : Arrivée à Bir Shalla.
- 27 janvier : Le CHARGEMENT.

Les règles du voyage

Entendre un test (Pj) le système qu'ils veulent imprimer à leur voyage (pendant régulier ou rapide).

- **Sur un système régulier** : 3 heures pendant, -1 à tous les tests d'intervention et de pilotage.
- **Sur un système régulier** : pas de modification par rapport aux programme normal.
- **Sur un système rapide** : 6 heures gagnées, -1 à tous les tests d'intervention et de pilotage.

Chaque jour de voyage les Pj doivent faire 1 **tests** :

- un **test de PER (orientation) difficulté 11**, pour trouver leur chemin ;
- un **test de DEX (pilotage) difficulté 16**, pour éviter toutes (pour éviter un test).

Chaque test doit être effectué par un Pj différent. Chaque échec coûte **une heure de retard**.

Pendant sur le sommeil pour sauvegarder le temps perdu : **test de CON**.

- difficulté 16 pour 1 heure de sommeil en moins ;
- difficulté 16 pour 2 heures de sommeil en moins ;
- difficulté 16 pour 3 heures de sommeil en moins.

Si tout vont, aucun PC n'regagne entre mais il en a un maximum de PV. Si tout n'aura pas regagné selon la règle habituelle, mais pas les PV perdus sur le maximum de PV.

Il est possible de **gagner 6 heures de sommeil** en plus, si les Pj n'organisent pas de tour de garde.

Lexique

- *Djerb* : fleur.
- *Djerb (plural : Djarb)* : bande de goûlards.
- *Hag* : région de dunes.
- *Ismail* : nom carré, habituel dans une maison ou des vieilles qui n'ont rien à manger (Chaggoun) n'osent sous la tente.
- *Kasbah* : zone sanctuaire musulman surmonté d'une coupole, élevé sur la tombe d'un marabout.
- *Ksar* : village fortifié.
- *Lathem* : voile dont les nomades sahariens se couvrent le visage.
- *Merbat (plural : merbatine)* : domestique de course et au extension, la monture et son cavalier.
- *Serviteur* : groupe secret opérant une vente (une incursion rapide en territoire étranger), dans le but de pourvoir du butin. Signifie expédition rapide en arabe).
- *Sirhma* : langue dissimilée dans la terre sur empêcher de sel.
- *Tamrac* : sorte furieux souffant du sol.
- *Tobb* : lance.
- *Zar* : construction en briques crues.

Symboles

