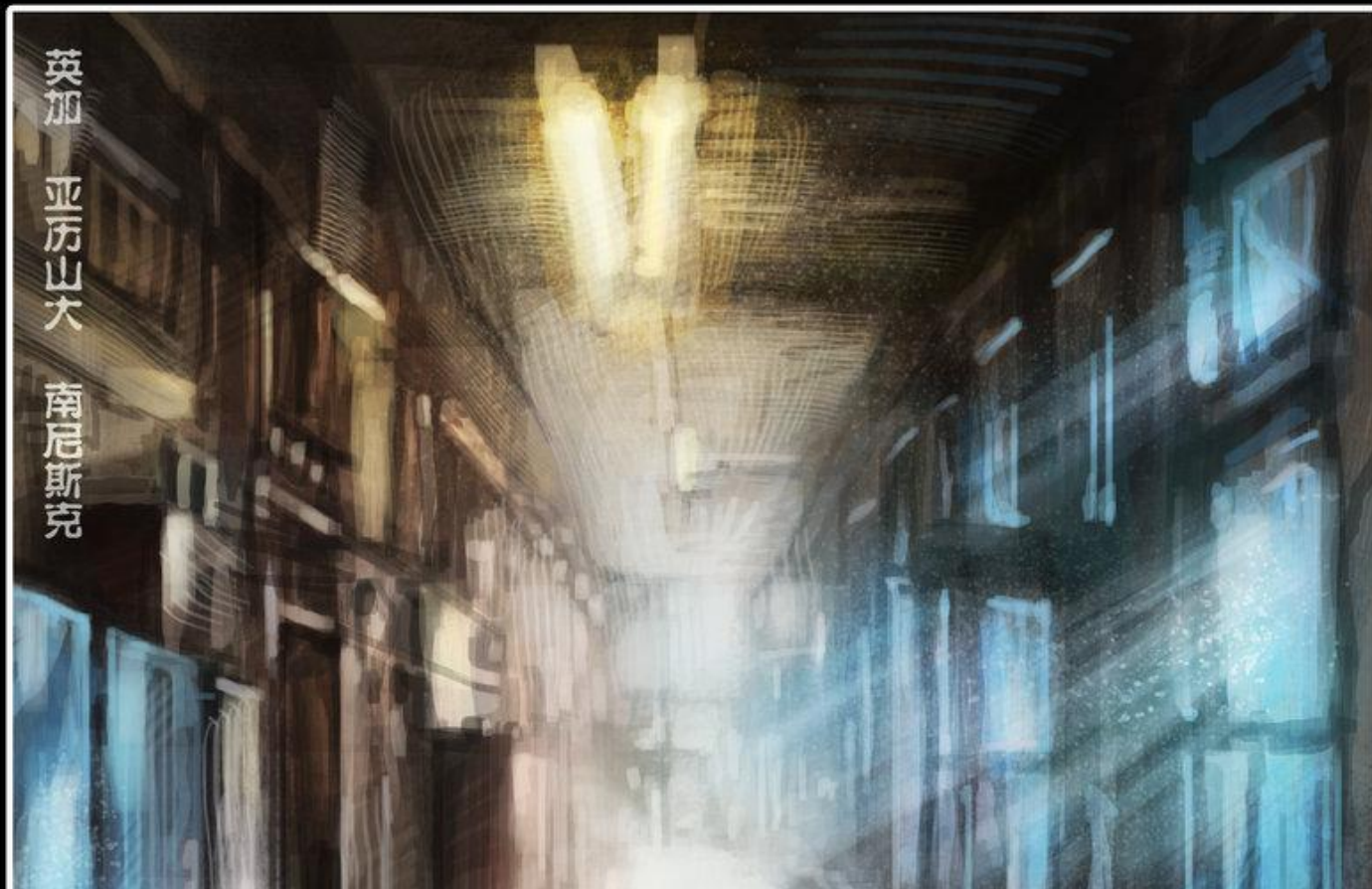


英加 亚历山大  
南尼斯克



**PROJECT:**  
**ERIS**

ARCHIVES



*Par Alexandre "Sephirel" Gruat*

Artofinca @ Conceptart.org



# Archives

Les Archives sont une introduction en douceur (?) au monde de Project: Eris. Ce sont des flashbacks destinés aux six personnages prétirés de la chronique, revenant sur tel ou tel point de leur histoire. Elles vous proposent de revivre deux éléments importants de l'histoire des membres du groupe. La première amène Mathias, Joana et Ephraïm dans un hôpital peu recommandable, et la seconde prend place lors de l'attaque du manoir de Scarlett, impliquant directement Mikahil et Eirika dans le combat. Ces deux scènes introduisent les premiers mécanismes de Project: Eris, et permettent une première prise en main des règles du jeu. Ici, il ne sera pas question pour les personnages d'utiliser leurs atouts et autres manœuvres de combat. Les seules règles dont vous aurez besoin sont celles concernant les tests simples, étendus et en opposition, ainsi que les règles d'état psychologique. Chaque scène se termine par un moment d'action mettant en jeu les règles de combat, mais l'utilisation des techniques de combat n'y est pas indispensable. Contentez-vous de lancer des attaques normales et de vous familiariser avec le système de Santé.

Ces flashbacks sont très dirigistes et offrent peu de choix aux personnages, car c'est leur objectif: mettre les joueurs dans l'ambiance, leur faire découvrir le système et leur faire partager quelque chose qui est déjà écrit dans leurs histoires respectives. Il prendront des décisions importantes juste après.

Trêve de bavardages, commençons.

## ARCHIVE I: MOONLIGHT DRIVE

---

### **Introduction**

Depuis que Mathias et Joana collaborent, les pistes menant au Tueur de la miséricorde n'ont pas été légion. A peine quelques informations parcellaires, mais rien de beaucoup plus concluant que ce qui avait été obtenu au moment de l'enquête. La mort de Terence Marquel dans des circonstances terribles n'a pas arrangé les choses, même si Mathias reste persuadé que son vieil ami avait découvert quelque chose avant de mourir, et que c'est cela qui l'a mené à sa perte.

Les choses n'avancent pas réellement jusqu'à ce que Joana décide enfin d'ouvrir à nouveau les dossiers de son père, chose qu'elle s'était promise de ne pas faire. Les nuits d'étude acharnées sans progrès se multiplient, mais la jeune femme reste persuadée qu'elle a manqué un élément important, quelque chose qui éclairerait l'ensemble des pièces qu'elle a sous les yeux et qui expliquerait l'étrange classification des dossiers opérée par son père. C'est en remarquant que le plupart des victimes avaient de sérieux ennuis de santé et qu'ils avaient été suivis par une même clinique privée malgré leurs revenus souvent inexistantes au cours des 5 dernières années qu'elle décide d'aller sur place, emmenant Reed avec elle.

Le docteur James est le responsable de la clinique du même nom. Il s'agit d'un établissement placé dans les quartiers pauvres de Lucèn, et dont l'apparence extérieure ne paye pas de mine: une vaste maison de 3 étages, à l'extérieur décrépi et dont le nom est à moitié

effacé, suggérant que la publicité n'est pas le premier souci du lieu. Cependant, l'intérieur est tout à fait propre, sain, digne de la plupart des établissements de soin bien cotés. Trois médecins y travaillent en permanence, les infirmières sont agréables, et les dossiers des patients sont bien rangés et faciles d'accès, à tel point que les personnages pourront facilement les voir, moyennant un peu d'astuce. Beaucoup de marginaux viennent ici se faire soigner pour des tarifs réduits, grâce au financement de la clinique par quelques amis du docteur James. Ce dernier est en effet connu pour être un philanthrope, brillant chirurgien de surcroît, qui paye les soins des plus pauvres grâce à ses opérations de haut vol pour le compte des plus fortunés.

Les dossiers en eux-mêmes ne comportent rien d'extraordinaire: telle prostituée est venue pour un avortement rapide, tel clochard s'est fait opérer après un accident grave. Le nombre de décès suite aux opérations importantes est assez peu élevé au regard des pathologies et des moyens de la clinique, suggérant le talent du docteur James et de ses médecins. Le financement de la clinique ne semble pas poser de problèmes non plus, les sources étant parfaitement licites. Néanmoins, à plusieurs reprises, Mathias entend des cris à l'intérieur de la clinique, sans que ceux-ci n'aient de réalité, mais de plus en plus forts à chaque fois. Il finira par avoir la vision d'un corps torturé au visage déformé par la douleur qui lui tient la porte au moment du départ. En fouillant dans les archives de la police et sur la base de la description que donne Mathias de cet être, les personnages pourront faire le lien avec la disparition d'un vagabond que l'on avait retrouvé massacré quatre ans plus tôt, exactement de la même façon que les dernières victimes du Tueur de la Miséricorde. Cette nouvelle victime dont personne n'avait entendu parler trouble beaucoup Mathias, et suggère alors une visite de nuit afin de découvrir ce que cache le bon docteur James.

Pendant ce temps, Ephraïm est toujours à la recherche d'informations sur la secte Obscurantis, qui en veut à sa vie, mais il n'avance pas véritablement. Un soir, il est attaqué dans son bureau par une poignée d'hommes encapuchonnés de noir, dont il se débarrasse sans peine (ne faites pas jouer le combat, décrivez simplement les actions des uns et des autres), et les survivants blessés s'enfuient en courant, prenant leur véhicule à l'extérieur. Habituellement, le chasseur de démons n'apprécie pas de laisser des survivants capables de localiser son bureau, et il souhaite de toute façons obtenir des informations sur ces tueurs, aussi décide-t-il de les poursuivre. Sa course-poursuite se termine, après moult détours et tentatives de le semer, également devant les portes de la clinique James.

Ephraïm ne peut pas s'aventurer dans la clinique armé sans risquer de faire des victimes innocentes, mais il apprend rapidement que l'établissement n'est pas sensé être ouvert à cette heure. Renseignements pris dans les semaines suivantes, il semble que le docteur James ait un lien avec les mystérieux assassins d'Obscurantis. La clinique ouvre parfois à des heures interdites au public habituel, des marginaux de la ville y entrent et n'en ressortent que plusieurs jours plus tard, et plus important encore, le docteur James paraît mettre un soin particulier à éviter d'être vu lors de ses déplacements nocturnes.

Une nuit, alors que notre chasseur est en position d'observation, son attente est sur le point d'être récompensée: un homme d'allure athlétique, accompagné de trois des tueurs qu'il avait mis en déroute quelques semaines auparavant, entre dans la clinique avec une mallette. Il salue le docteur James et passe par l'arrière-salle. Alors qu'Ephraïm s'apprête à entrer dans la clinique pour découvrir ce qu'il s'y passe, deux silhouettes s'approchent du bâtiment, apparemment décidées à y entrer par effraction...



### ***La clinique James***

Après un petit moment d'interaction entre Ephraïm et les deux intrus (Mathias et Joana), les deux équipes devraient se rendre compte qu'il est dans leur intérêt de collaborer. Il leur faudra donc entrer à l'intérieur du bâtiment, et ils ont pour cela plusieurs moyens. Il est temps de lancer les dés: cette première action initie les joueurs au test simple.

*En l'occurrence, les personnages peuvent par exemple tenter de trouver une fenêtre ouverte (Acrobaties spécialité Equilibre pour l'atteindre), forcer une serrure (Larcin spécialité Sécurité), ou même défoncer la porte (Mêlée spécialité Bagarre). La Difficulté à atteindre est de 15 pour entrer dans la clinique, mais Mathias étant aveugle à ce moment précis, il subit un malus de circonstances de -4 à la plupart de ces actions.*

Une fois à l'intérieur de la clinique, les personnages doivent faire preuve de discrétion s'ils ne veulent pas attirer l'attention de leurs cibles. L'exploration comprend quelques grands points par lesquels ils peuvent passer (bien que rien ne vous empêche de décrire d'autres lieux de la clinique si vous le souhaitez):

**La salle des dossiers:** Obligés de consulter les dossiers assez rapidement en raison de leur manque de statut officiel la première fois, les personnages ont cette fois la chance de pouvoir travailler plus longuement. Ils ont droit à trois tests d'Investigation spécialité Recherche (Difficulté 20) pour obtenir le plus d'informations possibles. Ce test suit les règles du test étendu, et permet d'obtenir les informations suivantes:

- *Objectif 10:* Beaucoup des victimes du Tueur de la Miséricorde ont été opérées ici, et l'homme que Mathias avait vu dans sa vision l'a été également.
- *Objectif 15:* Le docteur James ne peut manifestement pas être l'assassin, car il était en salle d'opération plusieurs fois lorsque les meurtres ont été commis. Ses infirmières et médecins ont contresigné les documents officiels.
- *Objectif 25:* Même pour des raisons bénignes, la plupart des victimes qui ont été opérées dans cette clinique y sont revenues de temps à autre pour des raisons de contrôle. Souvent nécessaires, ces vérifications n'étaient pas justifiées pour une poignée de pathologies.

**La salle d'opération:** Habituellement fermée au public, la salle d'opération est accessible aux personnages. Son aspect froid et les instruments chirurgicaux suspendus mettent les visiteurs mal à l'aise rapidement. Une fouille minutieuse (Difficulté 25) mettra néanmoins à jour des éléments qui n'ont pas grand chose à faire dans une telle pièce: craies, bougies, des sortes de talisman porte-bonheur. Ces éléments ne sont pas difficiles à trouver en soi, mais il faut que les personnages en découvrent un bon nombre pour parvenir à comprendre leur étrangeté dans ce décor.

**Le bureau du docteur James:** Le bureau du docteur est un endroit parfaitement ordonné, décoré avec goût: une bibliothèque garnie d'ouvrages médicaux imposants, des meubles anciens de bonne qualité, des tableaux représentant des portraits de femme aux murs. Un des visiteurs y est occupé à fouiller les tiroirs, en prenant bien garde de ne pas se faire

repérer. Un test opposé de Furtivité spécialité Camouflage contre son Investigation spécialité Perception à +8 permettra en cas de réussite de le neutraliser rapidement. Néanmoins, rien de ce qu'il a découvert n'a de véritable intérêt pour les personnages, et rien dans le bureau ne leur apportera plus d'informations.

**Le salon privé:** Situé au dernier étage, après une porte "Accès réservé", c'est là que se tient une sorte de réunion entre le docteur James et ses visiteurs. Les personnages ont donc le temps de découvrir des indices et informations dans les salles du bas avant d'entrer dans cette pièce. Lorsqu'ils le feront, passez à la suite de cette archive.

**Les chambres des patients:** La clinique n'est pas sensée être habilitée à garder ses patients la nuit, notamment en raison de la quantité réduite de personnel. Les chambres sont donc théoriquement vides à cette heure, mais une femme d'une cinquantaine d'années dort dans l'une d'elles, qui mène sur une salle avec une vitre fumée, comme pour pouvoir la surveiller sans qu'elle le sache. Si on la réveille, elle dira une fois sa frayeur passée avoir été opérée d'une tumeur, ce que son dossier atteste. Elle souffre de son opération, mais ne présente aucun signe d'une quelconque autre intervention.

Lorsque les personnages passent par la chambre des patients, et a fortiori s'ils ont réveillé la patiente (ce qui est une mauvaise idée, car elle cherchera à alerter le docteur James), les vitres des chambres se fendillent parfois sur leur passage, au niveau de leur gorge sur le reflet, comme si leur tête était coupée ou une corde était passée à leur cou. Un test de Psychologie spécialité Calme (Difficulté 18) est requis sous peine de gagner un état psychologique.

### ***L'espion venu d'ailleurs***

Lorsque les personnages débarquent dans le salon intérieur de la clinique où le docteur James et ses visiteurs sont en train de converser, ils se rendent compte que la discussion entre les deux camps est franchement mouvementée. Les hommes en noir accusent le docteur de ne pas se comporter comme ils le souhaitent, tandis que ce dernier prétend avoir rempli son contrat et être désormais indépendant. Lorsque les personnages s'en mêlent, il prend quelques instants pour comprendre la situation, puis profite de la situation et s'éloigne en courant, prenant l'escalier de secours situé derrière. Deux des hommes en noir se lancent aussitôt à sa poursuite, et l'un des personnages ferait bien d'en faire autant. Ephraïm est le plus qualifié de la bande pour les poursuivre.

Le chef des hommes en noir est le seul qui reste, et il laisse partir le chasseur de démons, et uniquement lui, pour se retrouver seul à seul avec Joana et Mathias. Cependant, lorsqu'il se retourne pour faire face aux personnages, son visage est extrêmement familier: il s'agit de Terence Marquel. L'air surpris, il s'approche alors de Joana, lui disant qu'il va tout lui expliquer. Mais Mathias, aveugle, ne voit à la place de son ami qu'un masque grimaçant qui lui indique que malgré la qualité de l'imitation, ce n'est pas le vieil inspecteur qu'il a en face de lui. Il peut prévenir Joana avant que cette dernière ne soit poignardé par le démon.

Il s'agit du démon Doppelganger, capable de modifier son apparence à volonté. Pour affronter les personnages, il appelle à lui dix créatures qui semble sortir du néant et ressemblent

à des marionnettes géantes, chacune armée d'un objet aussi grotesque que dangereux. Dans le combat qui s'ensuit, Mathias peut participer car il voit la silhouette des démons, mais pas celle de Joana. Il devra donc redoubler de prudence pour éviter d'atteindre son amie.

### **Poupée démoniaque**

*Création artificielle dotée d'un semblant de vie, les poupées démoniaques accompagnent les démons plus puissants. Piètres combattantes, ces marionnettes sont néanmoins d'une loyauté sans faille, et peuvent être appelées par leurs maîtres à partir de petites figurines qui tiennent dans la poche, garantissant la discrétion lorsque leur utilisation est inutile.*

*Ces poupées ont une intelligence extrêmement limitée et ne peuvent suivre que des ordres simples.*

- **Compétences principales:** Acrobaties (esquive) +8, Athlétisme +4.
- **Attaques:** Armes macabres +8 (dégâts 1D8+3), Allonge 2.
- **Valeurs de combat:** Santé 1 (Figurants), Vitesse 12, Initiative +1.
- **Défenses:** Esquive 18, Endurance 14, Sang-froid -, Résolution -, Parade 18.
- **Spécial :** Immunité aux attaques mentales, Apparition soudaine (peut être invoqué depuis une poupée de quelques centimètres de haut préparée rituellement).
- **Force d'âme:** 1

### **Doppelganger**

*Le démon appelé Doppelganger est un spécialiste de la transformation et du camouflage. Sans forme fixe, il peut modifier son apparence à volonté, et même métamorphoser les objets qu'il touche pour leur donner la forme qu'il désire. Cette capacité le rend extrêmement redoutable et fait de lui un espion parfait.*

*Néanmoins, Doppelganger n'est pas un adversaire hors du commun lors des situations de combat, car il a l'habitude d'user de ses talents de métamorphe pour tromper ses adversaires plutôt que de les affronter l'arme à la main, c'est pourquoi il ne sort jamais sans une poignée de gardes du corps.*

- **Compétences principales:** Acrobaties (esquive) +15, Athlétisme +12, Furtivité (déguisement) +28, Investigation (perception) +26, Persuasion (intimidation) +14.
- **Attaques:** Arme à feu +16, dégâts variables.
- **Valeurs de combat:** Souffle 28, Santé 14, Vitesse 13, Initiative +8.
- **Défenses:** Esquive 25, Endurance 22, Sang-froid 25, Résolution 28, Parade
- **Spécial :** Métamorphe (Change d'apparence à volonté, action libre), Arme changeante (Peut transformer son arme de poing en n'importe quel type d'arme à feu à volonté, action libre).
- **Force d'âme:** 6

A la fin de ce combat, Doppelganger prend l'apparence de Mathias et le bouscule pour empêcher Joana de lui tirer dessus, ne sachant quelle cible viser. En dépensant deux points de Style, celle-ci peut néanmoins identifier Doppelganger et lui caler une balle dans le front, mettant fin au combat. Le démon, très satisfait du cran de la jeune femme, décide de l'aider et de l'accompagner un moment. Son âme prend la forme d'un gant qui deviendra la Relique de Joana.

### ***Poursuite au clair de lune***

Pendant ce temps, Ephraïm chevauche son véhicule et poursuit le docteur James, qui s'est saisi de sa voiture de sport, et doit affronter dans le même temps les deux hommes en noir sur leur moto, accompagnés de deux hommes qui arrivent en renfort, qui poursuivent le médecin et cherchent également à se débarrasser du chasseur de démons. S'ensuit une course-poursuite avec échange de coups de feu sur l'autoroute de Lucèn, dont le point culminant a lieu sur le grand pont suspendu de la ville, à des centaines de mètres au-dessus du sol.

Chaque tour de ce combat, les protagonistes doivent effectuer un test opposé de Pilotage pour gagner de l'avance sur les autres ou rattraper leur cible. Au départ, 20 mètres séparent Ephraïm des autres motards, et 50 autres le séparent du docteur James. Chaque point de gagné lors des tests opposés permet de gagner un mètre. Les personnages peuvent également accomplir une autre action au cours de leur tour, comme tirer avec une arme, au prix d'un malus de -4 à leur test de Pilotage. Les tueurs sont considérés comme tués dès que leur Santé atteint zéro. N'oubliez pas que la Défense d'Ephraïm à moto est de 24.

- **Compétences principales:** Pilotage +8
- **Attaques:** Pistolet automatique +9, 2D6, Portée 9m.
- **Valeurs de combat:** Souffle -, Santé 12, Vitesse -, Initiative +1.
- **Défenses:** Défense à moto 18.
- **Force d'âme:** 3

Tirer sur la voiture du docteur James peut aider à la ralentir, mais quoi qu'il arrive cette nuit-là, le médecin aura un accident gravissime, quand bien même Ephraïm l'aurait perdu de vue. Une balle perce un pneu et il chute du haut du pont, ou heurte de face un camion, et cet accident semblerait presque volontaire, comme si James préférerait mourir plutôt que d'être rattrapé. Dès le lendemain, son corps sera retrouvé et identifié.

Ainsi se termine cette première Archive: l'implication du docteur James dans les actes du tueur et dans ceux d'Obscurantis est certaine, mais la véritable identité de l'assassin reste un mystère. Mais c'est suite à cette aventure que Mathias décide de fonder le B.A.S, et que notre histoire commence.

### **Introduction**

Depuis quelques temps déjà, Scarlett Dawnhive a trouvé un nouveau moyen de s'opposer à son oncle, Ethan. En éliminant les pratiquants d'arts occultes pour le compte de Renaissance, elle a découvert que son adversaire recherchait des mystiques dotés de pouvoirs puissants, bien qu'elle ignore encore ce qu'il en compte en faire. Elle sait simplement qu'une partie d'entre eux n'ont plus jamais été revus vivants, ce qui n'est de toutes façons pas une bonne nouvelle pour elle: Ethan trame quelque chose.

Parmi les nombreux "jeunes talents" auxquels son oncle s'intéresse, le nom d'Eirika Heartfell a attiré l'attention de Scarlett. Parce qu'elle est assez connue en tant que medium dans la haute société, parce que son frère Ephraïm est un chasseur de démons reconnu, et surtout parce qu'Ethan semble s'intéresser d'encore plus près à elle qu'aux autres mystiques. C'est pourquoi, un soir, elle décide d'inviter la jeune mystique chez elle.

Habituellement, Scarlett propose de l'argent aux personnes qu'elle souhaite éloigner de son oncle, ou les humilie en public: en tant que véritable experte dans le paranormal, elle a tôt fait de démonter les charlatans, ou même de faire passer de véritables pouvoirs pour une supercherie et d'obliger ceux qu'elle rencontre à faire profil bas. Néanmoins, elle sait que le pouvoir d'Eirika est apparemment bien plus puissant que tous ceux qu'Ethan a repéré jusqu'ici, et il n'est donc plus question de simplement effrayer la jeune femme: Scarlett veut savoir si cette rumeur est fondée, et le cas échéant si elle peut utiliser un tel pouvoir à son avantage.

Avec l'aide de Mikahil, elle monte donc une opération ambitieuse: elle invite une cinquantaine de personnes issues de la haute société de Lucèn et fait savoir que ce soir-là son manoir sera exceptionnellement ouvert pour une séance de spiritisme avec la célèbre médium Eirika Heartfell. A l'occasion, elle invite sa tante Agatha Dawnhive, avec laquelle elle a des relations extrêmement tendues, en faisant mine de vouloir se réconcilier. De fait, elle n'ignore pas qu'Agatha serait ravie de l'assassiner, et que cette soirée est l'occasion idéale pour cette sorcière de parvenir à ses fins. Bien qu'elle ne soit pas très intelligente, et bien incapable de faire face aux capacités de Mikahil, cette occasion permettra à Scarlett de se débarrasser d'elle et sera surtout le meilleur moyen de tester les capacités d'Eirika dans une situation tendue.

C'est ainsi que Scarlett et Mikahil préparent leur réception en laissant le plus d'opportunités possibles à Agatha pour recourir à ses sortilèges habituels. En parallèle, ils proposent une forte somme d'argent à Eirika pour qu'elle accepte de faire une séance de spiritisme en public.

Cette dernière n'a aucune raison de refuser: une paye conséquente à la clé, la possibilité d'étendre son carnet d'adresse avec toutes les personnes présentes ce soir-là, et surtout la réputation de la famille Dawnhive sont d'excellents arguments pour convaincre la jeune mystique de l'intérêt d'accepter la proposition. Alors qu'elle se laisse approcher par Ethan Dawnhive depuis quelques semaines elle espère, pourquoi pas, y découvrir des informations importantes sur cette famille à la réputation sulfureuse, et pourra au pire y gagner beaucoup d'argent.



### ***Mediums: la Mascarade***

Arrive donc le jour tant attendu. Ce soir-là, le magnifique manoir de Scarlett Dawnhive est illuminé, les domestiques élégants et Mikahil est plus charmant que jamais. Scarlett, éblouissante dans sa robe de haute couture, accueille ses invités avec un grand sourire et les amène jusqu'au jardin exotique, puis les invite à passer au salon après le repas. C'est là qu'aura lieu la séance de divination d'Eirika, qui devra entrer en contact avec les esprits que veulent contacter chacun des spectateurs de l'assemblée.

Ce moment est une occasion pour Eirika comme pour Scarlett d'essayer de marquer des points contre son adversaire. La fausse medium est une experte, et elle sait très bien répondre aux gens ce qu'ils souhaitent entendre, tandis que Scarlett essaiera de la mettre en difficulté, sans pour autant ruiner sa réputation: elle souhaite juste avoir le plus de "billes" possibles pour négocier ensuite avec la mystique dans le cas où ses pouvoirs seraient avérés. Les membres de l'assemblée sont les témoins involontaires de ce duel, et arrivent chacun avec leurs problèmes à résoudre: la plupart croient réellement au spiritisme et seront rapidement conquis par des mensonges convaincants. Inventez leurs questions existentielles comme il vous plaira. Deux pistes à explorer:

- Un jeune homme un peu effacé, héritier d'une entreprise de bâtiments connue, va reprendre l'affaire laissée par son père, un vieillard autoritaire et tyrannique, et cherche à connaître son avenir. Selon l'humeur du moment, il pourra ou non être accompagné par son père, d'abord sceptique, qui devra être conquis par les mensonges d'Eirika avant toute chose;
- Une veuve, accompagnée de son chien toiletté, cherche à contacter l'esprit de son défunt mari pour découvrir où ce dernier a caché la clé de leur coffre. Tous deux avaient de très mauvaises relations et se sont battus pour la garde du chien, jusqu'à ce qu'il fasse un arrêt cardiaque lors de l'une de leurs disputes. Une fine observation amènera sans doute Eirika à retrouver la clé sur le collier de l'animal.

Pendant ce temps, Mikahil aura tout le loisir d'observer Agatha, et de constater que celle-ci est toujours aussi prévisible: elle s'éloigne quelques instants pour placer des cercles d'incantations près du petit lac dans le jardin, dépose des poupées discrètement à plusieurs endroits (les mêmes que celles qui servent à l'invocation des marionnettes, voir Archive I) et s'enquiert souvent de l'endroit où sont les serviteurs ainsi que de savoir s'il y a des gardes ou non. Elle est accompagnée d'un homme élégant, son majordome, qui ne semble rien prendre au sérieux mais dévore Eirika du regard.

A minuit, Scarlett demande aux invités de retenir leur souffle, et plonge le manoir dans le noir pour qu'Eirika puisse procéder à une invocation particulièrement puissante. Elle attend en réalité qu'Agatha se saisisse de cette occasion pour attaquer, ce qu'elle ne manque pas de faire.

*Cette première partie de l'archive permettra aux personnages d'aborder les tests simples (Investigation spécialité Perception, ou Psychologie spécialité Empathie pour repérer des éléments importants) ainsi que les tests en opposition (Persuasion spécialité Subterfuge contre Psychologie spécialité Empathie, le plus souvent à +0, de la part des participants à l'assemblée).*

### ***La surprise de tante Agatha***

Au beau milieu de la séance d'Eirika, Agatha appelle à elle ses (maigres) pouvoirs et invoque les serviteurs qu'elle a placé dans la demeure. Des marionnettes animées sortent de la plupart des salles du manoir et sèment la confusion tout en tentant de s'en prendre à Scarlett. Les invités sont bousculés, malmenés, mais les créatures évitent de les blesser physiquement: c'est une chose d'éliminer une rivale, mais Agatha n'entend pas tuer d'autres personnes qui sont pour la plupart des alliés, et il serait louche qu'elle soit la seule à ne pas être visée par l'assaut. Scarlett devrait faire tout son possible pour éviter les coups et mettre Eirika en position difficile: le but est après tout de tester les capacités de cette dernière.

En revanche, Mikahil n'aura normalement pas à intervenir ou pourra se contenter de quelques coups: les pantins animés sont faibles et vulnérables. De plus, Scarlett connaît bien ce rituel et aura sans doute pris des précautions lorsqu'elle aura vu les poupées placées dans son manoir, ce qui devrait considérablement faciliter le combat.

Le nombre de marionnettes n'est pas limité dans ce combat. Faites-en intervenir autant que vous jugerez utile pour donner du rythme à la scène. En voici le profil:

#### **Poupée démoniaque**

*Création artificielle dotée d'un semblant de vie, les poupées démoniaques accompagnent les démons plus puissants. Piètres combattantes, ces marionnettes sont néanmoins d'une loyauté sans faille, et peuvent être appelée par leurs maîtres à partir de petites figurines qui tiennent dans la poche, garantissant la discrétion lorsque leur utilisation est inutile.*

*Ces poupées ont une intelligence extrêmement limitée et ne peuvent suivre que des ordres simples.*

- **Compétences principales:** Acrobaties (esquive) +8, Athlétisme +4.
- **Attaques:** Armes macabres +8 (dégâts 1D8+3), Allonge 2.
- **Valeurs de combat:** Santé 1 (Figurants), Vitesse 12, Initiative +1.
- **Défenses:** Esquive 18, Endurance 14, Sang-froid -, Résolution -, Parade 18.
- **Spécial :** Immunité aux attaques mentales, Apparition soudaine (peut être invoqué depuis une poupée de quelques centimètres de haut préparée rituellement).
- **Force d'âme:** 1

Sitôt que quelques coups auront été échangés, gérez différemment la rencontre avec les pantins d'Agatha, sous la forme d'un test étendu. Demandez aux joueurs ce que fait leur personnage pour contrer les ennemis, et faites lancer les tests correspondants contre une Difficulté de 15 si vous estimez que leur proposition se tient. Lorsque les joueurs auront cumulé 50 points (à 3 donc), leur victoire sera quasiment assurée. En revanche, chaque test raté leur infligera 1 point de dégât létal par point de marge d'échec.

Lorsqu'Agatha sentira que la victoire est sur le point de lui échapper, elle fera appel au cercle d'invocation laissé à côté du lac. Aussitôt, d'autres marionnettes envahiront le jardin et des jets d'eau à forte pression viendront frapper les murs du manoir. Ceci, associé au fait que la sorcière commence à perdre réellement le contrôle de ses monstres, trop nombreux, pourra causer des blessures aux invités, voire en tuer un si les personnages ont mis trop de tours à éliminer les marionnettes (à votre guise). Dans tous les cas, la vue du sang et des blessés imposera un test de Psychologie spécialité Calme (Difficulté 15 pour un blessé, 25 pour un mort) sous peine de souffrir d'un état psychologique. Mikahil est indifférent à ce genre de scène et n'effectue pas ce test, mais Scarlett souffre d'un malus de -2 à son jet (elle est responsable de cette situation, après tout).

Scarlett et Eirika devraient rester en sécurité à l'intérieur, et cette dernière n'aura d'ailleurs peut-être pas encore utilisé ses pouvoirs (les marionnettes ne le nécessitent pas). Alors que l'opposition s'affaiblit à l'intérieur, Mikahil pourra sortir s'en donner à cœur joie et détruire les démons inférieurs par dizaines. Ce moment permettra au joueur de Mikahil de bien sentir la puissance de son personnage.

Néanmoins, un adversaire plus redoutable l'attend au cours de cette scène: au niveau du lac, une personne semble en train de se noyer. Sachant qu'une créature a été invoquée dans ce coin, un test d'Occultisme (Difficulté 15) permettra au majordome de se rappeler que c'est de cette manière que chassent certains démons, en prenant l'apparence d'humains en détresse avant de s'emparer de leurs victimes. Si le test est un échec, le démon prendra Mikahil par surprise.

### **Démon cataracte**

*Ces créatures naissent lorsqu'un sorcier rappelle l'âme d'une personne noyée dans une étendue d'eau. Elle ne vivent alors que pour précipiter d'autres personnes dans les profondeurs, ce qu'elles font à merveille en provoquant des illusions mineures pour inciter leurs victimes à la baignade. Une fois à portée, ce démon modèle l'eau qui l'entoure et prend une forme agressive, souvent celle d'un immense serpent, pour déchirer brutalement sa proie. Il possède toujours un cœur de glace qui est son seul point vulnérable.*

*Les démons cataractes n'ont pas véritablement d'intelligence, juste une forme de férocité brutale qui les incite à tuer. Incapables de se nourrir de leurs victimes, ils ressentent une immense joie en tuant, puis une frustration égale lorsqu'ils se rendent compte que leur crime est inutile, et recommencent sans cesse. Incontrôlables une fois invoqués, peu de sorciers sont suffisamment fous pour créer de telles créatures.*

- **Compétences principales:** Acrobaties (esquive) +11, Athlétisme +25.
- **Attaques:** Frappe +16, D8 + 8, Allonge 5.  
Jet à haute pression +17, 2D6+4, Portée 15m.
- **Valeurs de combat:** Santé 22, Vitesse -, Initiative +5.
- **Défenses:** Esquive 21, Endurance -, Sang-froid -, Résolution -, Parade 23.
- **Spécial :** Contrôle de l'eau (peut attaquer depuis n'importe quelle position dans le lac), Immunité aux attaques mentales, Immunité aux poisons et maladies.
- **Force d'âme:** 2

Ce combat ne devrait pas poser de problème majeur au majordome, mais le démon possède pas mal de ressources, notamment la capacité à changer quasiment instantanément de place sur le lac. Il ne dispose d'aucune manœuvre de combat pour ne pas compliquer inutilement ces premiers affrontements.

### ***Edward Van Hell***

Après la défaite de son démon invoqué et des pantins articulés, il ne reste plus à Agatha qu'un seul atout dans sa manche: son majordome personnel, qui semble refuser de combattre pour elle (mais si, vous savez, le type tire-au-flanc dans la scène d'avant?). Il faut qu'elle se découvre et montre une marque de sang sur son poignet pour obliger l'homme à se lever, et à se battre. Son nom est Edward Van Hell, un démon lié comme il est de tradition dans la famille Dawnhive, mais beaucoup plus insouciant et nonchalant que la plupart. Il profitera néanmoins de l'absence de Mikahil pour tenter de tuer les deux femmes, comme l'ordonne sa maîtresse. Il s'agit d'un combattant redoutable, et Eirika ne pourra pas faire l'économie de ses véritables pouvoirs sur ce combat (bien que la plupart des témoins potentiels auront fui).

### **Edward Van Hell (rencontre simplifiée)**

*Le démon lié d'Agatha Dawnhive, ou presque. Il n'est en réalité pas lié à elle et ne fait que l'accompagner. Il ne prend pas son combat très en sérieux, et fuira s'il le faut dès qu'il sera sérieusement blessé, ou dès qu'Agatha sera morte si cela arrive.*

- **Compétences principales:** Acrobaties (esquive) +18, Athlétisme (course)+16.
- **Attaques:** Poignards + 19/+19 (dégâts 1D4+7, 1D4+3), Allonge 1.
- **Valeurs de combat:** Souffle 28, Santé 14, Vitesse 16, Initiative +4.
- **Défenses:** Esquive 28, Endurance 22, Sang-froid -, Résolution -, Parade 29.
- **Spécial :** L'attaque Expurgation d'Eirika est particulièrement désagréable pour ce démon, pour des raisons encore inconnues à ce moment de l'histoire. S'il est touché par celle-ci, il se retirera rapidement.
- **Force d'âme:** 5

Lors de ce combat, tâchez de faire intervenir les pouvoirs d'Eirika si ça n'a pas déjà été fait. Si les choses tournent trop mal, Mikahil peut revenir protéger les jeunes femmes après son propre combat dans le jardin. Dans tous les cas, Edward finit par tirer sa révérence et s'enfuir, laissant Agatha seule avec les personnages, si elle est toujours en vie.

Si l'un des personnages souhaite poursuivre le démon dans sa fuite, il le peut, faites alors un test étendu en opposition d'Athlétisme spécialité Course et improvisez une fuite éperdue dans le manoir. Si le démon est rattrapé à un moment donné, il emploiera un puissant charme lui permettant de se téléporter: certes, ça ne change rien pour les personnages, qui ne peuvent pas l'attraper, mais Scarlett reconnaîtra sans mal l'incantation: c'est une spécialité de son oncle, Ethan.



En effet, Edward est avant tout le démon lié de ce dernier, et non celui d'Agatha. Il n'a en réalité comme ordre que d'observer comment se débrouillent Scarlett et Eirika, et de leur faire un peu peur. Il ne se sent pas obligé d'aller plus loin si survient la moindre contrariété.

### ***Conclusion***

Cette Archive se termine de cette manière, aux premières lueurs de l'aube. Ce qu'il advient d'Agatha par la suite est laissé au choix des joueurs. C'est suite à cette histoire que Scarlett et Eirika sont devenues amies et ont commencé à travailler ensemble. Parallèlement, Edward Van Hell ne réapparaîtra pas (du moins, pas encore).

Une fois ces Archives terminées, une ellipse d'un an amènera les joueurs à commencer réellement la chronique, en tant que membres du B.A.S. A partir de là, les décisions et choix leur appartiennent entièrement.

**Couverture:** *The Hospital* par Tsabo6

<http://tsabo6.deviantart.com/>