

B.A.S: Dossier d'informations confidentielles

Dossier secret

Les pouvoirs mystiques d'Eirika ne sont pas un véritable secret pour les membres du B.A.S. Bien qu'ils tentent tant que possible de garder cette information secrète, tous savent que la jeune fille dispose de capacités impressionnantes et peut réaliser des exploits en tant que guérisseuse. C'est cette aura mystique quasiment palpable qui a fait à la fois son succès en tant que cartomancienne, et qui lui a valu d'être tenue à l'écart dans bien d'autres situations.

Eirika ne se souvient de rien avant qu'ils ne soient recueillis par Maria, et elle ne sait que ce que son frère et sa tante ont bien voulu lui raconter. Son père, Dan Heartfell, était un membre puissant du conseil fédéral et l'héritier, selon ce qu'il en disait, d'une longue et puissante lignée de mystiques. Sa mère, forte mais plus discrète, d'une beauté presque surnaturelle dont a hérité sa fille, disposait aussi de pouvoirs mystérieux qu'elle montrait parfois à Ephraïm, mais elle restait très discrète sur son passé et sur son activité professionnelle. Leur famille est fortunée et ses parents semblent être des personnes agréables, douces, compréhensives, mais toujours sur leurs gardes, méfiants. Cet état aurait, semble-t-il, encore été renforcé après la naissance d'Eirika.

Un soir, alors que celle-ci avait deux ans, un feu terrible prend dans la demeure de la famille, et la maison semble prise d'assaut par de véritables démons. Dan vient chercher ses enfants et les amène en urgence dans une voiture blindée à l'arrière de leur vaste résidence. Ils seront recueillis à Lucèn par leur tante, mais Eirika ne garde aucun souvenir de ces événements, contrairement à son frère. Reste que, alors que leurs parents ne sont jamais revenus, Maria se comporte comme une mère pour les deux enfants et apprend à Eirika à maîtriser ses pouvoirs pour s'éviter une attention inopportune.

La jeune fille ne s'intéresse pas vraiment à une vie normale, et elle se montre curieuse de tout, souhaitant expérimenter de nouvelles choses. Elle se retrouve rapidement à travailler avec Maria, mais choisit d'agir en tant que cartomancienne, domaine dans lequel elle ne dispose, en réalité, d'aucun pouvoir surnaturel. Elle se base essentiellement sur son sens de la psychologie, ses talents de psychologue, sa beauté et son charme pour faire croire à ses pouvoirs, et fréquente petit à petit des cercles importants où elle est connue comme une mystique, mais pas pour les bonnes raisons. Son véritable objectif est alors de rechercher des informations utiles à son frère ou à sa tante et de débusquer des pratiques occultes étranges.

Seule Scarlett Dawnhive verra clair dans son jeu, un soir où la jeune medium vient chez elle, la menaçant de la dénoncer pour son escroquerie et pour les quelques vols qu'Eirika opérait régulièrement chez ses clients. Cependant, cette nuit-là, Eirika sauve Scarlett de véritables démons invoqués par un membre de sa famille, grâce à ses pouvoirs. Depuis, les deux femmes ont sympathisé et entretiennent des rapports d'affection profonds, et Scarlett couvre les éventuelles bêtises de cette dernière. De plus, lorsque Mathias Reed lui demande de rejoindre le département des affaires spéciales, elle insiste pour emmener la jeune mystique avec elle, persuadée qu'elle est promise à un avenir plus important que ce qu'elle en fait actuellement.

Pouvoir mystique: Chant d'apaisement

Pouvoir mystique réputé perdu, le chant d'apaisement est la capacité de soigner les maux du corps et de l'esprit grâce à un transfert d'énergie spirituelle. Ce pouvoir permet de calmer les tourments, de réparer les blessures et même, littéralement, de ramener un corps mort à la vie. Il s'agit donc d'une capacité rare et extrêmement prisée, nécessitant une force vitale conséquente, à tel point que ses rares possesseurs ont disparu il y a des siècles, se cachant du regard des autres pour ne pas être instrumentalisés ou assassinés.

Eirika dispose depuis toujours de ce pouvoir mystérieux, et n'a besoin que d'un contact pour en faire usage. Sa maîtrise de ses pouvoirs est immense, mais elle doit les utiliser avec parcimonie, de peur d'user trop rapidement sa force vitale, ou pire encore, d'attirer l'attention sur son pouvoir exceptionnel.

Niveau 1: Apaisement d'âme

Action simple. D'un simple contact, l'utilisateur de ce pouvoir réduit l'état psychologique d'une cible d'un cran. Il doit pour cela réussir un test de Psychologie spécialité Détermination, ajusté par la Présence et non l'Intuition, contre une Difficulté égale à la plus haute contre laquelle la cible ait échoué lors de ses tests. Si le test est réussi, l'état psychologique de la cible diminue d'un cran. Quoiqu'il en soit, ce pouvoir ne peut plus être utilisé sur la même cible au cours de la même journée.

Niveau 2: Contact curatif

L'utilisateur soigne les blessures de la cible au contact en une action simple. Ce pouvoir coûte un point de Vigueur temporaire à l'utilisateur, et rend à la cible un nombre de points de Santé égal au modificateur de Présence de l'utilisateur, ou le double en points de Souffle, ou n'importe quelle combinaison des deux. Ce pouvoir peut être employé plusieurs fois sur la même cible.

Niveau 3: Expurgation

Action simple. Le personnage est désormais capable d'employer l'énergie vitale comme une arme. Un simple contact de sa main transmet une énergie dévastatrice pour les entités non-vivantes. Les morts-vivants, spectres et autres fantômes touchés par un contact de la main du personnage subissent 5D6 +modificateur de Présence dégâts létaux.

Chaque attaque réussie avec ce pouvoir inflige 5 points de dégâts non-létaux à l'utilisateur.

Niveau 4: Pureté physique

A l'aide de ce pouvoir, le personnage purifie l'organisme de la cible qu'il touche. Il ne peut recourir à cette capacité que sur des créatures vivantes, et celle-ci lui coûte un point de Vigueur temporaire et prend 10 minutes à employer.

Le personnage effectue un test de Psychologie spécialité Détermination, ajusté par la Présence et non l'Intuition, contre la Difficulté de chaque substance (poison ou maladie) infectant la victime. Les points obtenus au-delà de cette Difficulté s'ajoutent à ceux déjà accumulés par la cible pour guérir de la maladie. Une seule utilisation permet d'effectuer un test contre chacune des substances présentes dans le corps de la cible touchée, et ce pouvoir permet même d'accumuler des points contre les maladies théoriquement incurables (dans ce cas, il coûte deux points de Vigueur temporaires à chaque utilisation).

Pureté physique peut également être employé pour empêcher une blessure critique de déboucher sur un handicap permanent, au gré du Conteur. Il coûte alors deux points temporaires de Vigueur à activer.

Niveau 5: Dernier Souffle

Ce pouvoir est parmi les plus impressionnants et les plus recherchés qui soient. Ils permettent littéralement à Eirika de ramener un mort à la vie, en réussissant un test de Psychologie spécialité Détermination Difficulté 30 (toujours ajusté par la Présence). Le corps doit être encore en bon état pour que ce pouvoir prenne effet. La cible se réveille à 0 en Santé et en Souffle, mais vivante et sans blessure critique.

Après une utilisation réussie de cette capacité, Eirika voit sa Vigueur descendre à 1, et subit éventuellement une blessure critique si elle était déjà blessée, mais elle ne peut pas mourir de cette façon. Dernier Souffle ne peut pas être employé si la Vigueur de l'utilisateur est déjà de 1.

Pouvoir mystique: Dominance

Ce pouvoir a toujours été plus ou moins présent pour Eirika, mais ce n'est que très récemment qu'elle s'est rendue compte de son potentiel. La Dominance est la capacité pour un être humain de dompter les esprits et démons rencontrés pour s'adjoindre leurs pouvoirs. Il peut ainsi y faire appel à tout moment, et plus son pouvoir et sa force de caractère sont importants, plus les esprits sous ses ordres sont puissants.

Chaque fois qu'Eirika se lie avec un esprit, un démon ou en terrasse un, elle peut choisir de le lier à elle, et obtient ainsi une nouvelle prouesse, manœuvre ou posture propre à cette créature. Comme pour une technique classique, il lui en coûte 5 points d'expérience, et les esprits invoqués par Dominance fonctionnent comme des techniques normales, bien que leurs manifestations soient le plus souvent ouvertement surnaturelles. Eirika doit avoir au moins une main libre pour les invoquer.

Dominance permet à l'utilisateur d'invoquer des serviteurs qui le soutiennent. Ils apparaissent au maximum à 10 mètres de lui, à portée de vue et dès que ceux-ci tombent à 0 en Santé, ils sont détruits, mais peuvent rester tant que ce n'est pas fait. Dans ce cas, l'utilisateur perd une utilisation de prouesse par rencontre et par serviteur encore actif au début de chaque nouvelle rencontre (même s'il n'est pas présent sur le lieu de la rencontre).

Plus le niveau de Dominance (Niv. Dom.) d'Eirika est important, plus les esprits sont puissants et leurs effets importants en terme de jeu. Il est de 2 au début de la chronique.

Actuellement, Eirika dispose des esprits liés suivants. Certains sont ses alliés depuis toujours, tandis que les autres sont des rencontres qu'elle a effectuées en tant que mystique.

- **Séraphin (Posture)**: Confère un bonus de +2 en Vitesse et de +4 aux tests d'Athlétisme spécialité Saut pour chaque point en Dominance. Le personnage voit sa distance de chute sans blessure multipliée par (Niveau de Dominance +1).

- **Chevalier servant (Manœuvre)**: Protège de sa cape son maître et offre une réduction des dégâts de 2/- pour chaque point en Dominance contre la prochaine attaque qui visera l'utilisateur. Si aucune attaque ne le vise d'ici le début de son prochain tour, l'effet est perdu.

- **Corbeau d'ombre (Manœuvre)**: Le corbeau apparaît de nulle part et amène à Eirika un objet de taille P ou moins. Il peut effectuer un test opposé de Mêlée pour prendre un objet tenu en main, et bénéficie d'un bonus de +4 par point de Dominance à ce test. S'il l'emporte ou si l'objet n'est pas tenu, Eirika l'obtient dès le début de son prochain tour. Portée maximale de 30 mètre par point de Dominance.

- **Serviteur fantôme (Prouesse)**: Action simple. Cet esprit a la forme d'un humanoïde de taille M et semble sortir du sol, bien qu'il ne soit absolument pas un zombie. Il peut obéir à des ordres simples et possède le profil suivant:

- **Compétences principales**: toutes les compétences de Force, à +5, +4 par point de Dominance.

- **Attaques**: Poings et griffes, voir ci-dessus, dégâts 1D6+5, Allonge 1.

- **Valeurs de combat**: Souffle -, Santé égale à la Présence de l'invocateur, Vitesse 10, Initiative -2.

- **Défenses**: Esquive 8, Endurance 25, Sang-froid -, Résolution -, Parade -, Réduction des dégâts 2 par point de Dominance.

- **Spécial**: Immunité aux effets mentaux.

- **Lièvre de mars (Prouesse)**: Action rapide. Eirika fige le temps quelques instants et peut se déplacer instantanément de 3 mètres par point de Dominance. Elle ne peut pas atteindre les créatures figées ou se déplacer dans des lieux inaccessibles, mais son mouvement ne suscite pas d'attaque d'opportunité.

- **Bucéphale (Prouesse supérieure)**: Action simple. Puissant esprit, Bucéphale prend la forme d'un cheval noir majestueux de taille G obéissant aux ordres de son maître uniquement. Tant qu'il n'est pas vaincu ou révoqué, il ne peut pas être ré invoqué.

- **Compétences principales**: toutes les compétences de Force, à +9, +4 par point de Dominance.

- **Attaques**: Sabots, voir ci-dessus, dégâts 1D6+9, Allonge 2.

- **Valeurs de combat**: Souffle -, Santé égale à deux fois la Présence de l'invocateur, Vitesse 20 par point de Dominance, Initiative +5.

- **Défenses**: Esquive 12 + 4 par point de Dominance, Endurance 30, Sang-froid -, Résolution -, Parade -, Réduction des dégâts 2 par point de Dominance.

- **Spécial**: Immunité aux effets mentaux.

- **Uriel (Prouesse supérieure)**: Le jugement d'Uriel s'invoque en action complexe et affecte une zone de 3m de rayon autour de l'utilisateur par point de Dominance, et ne vise que les cibles que l'utilisateur souhaite atteindre. Le personnage doit réussir contre chacune un test de Présence bénéficiant d'un bonus de +4 par point de Dominance contre leur Esquive, et chaque cible touchée subit 20 points de dégâts létaux. L'invocateur perd 2 points de Vigueur temporairement.

Motivations

Aide (principal): Eirika est une jeune femme altruiste, et elle apprécie particulièrement quand elle peut aider autrui. Elle a cependant des méthodes bien à elle pour offrir son aide, et n'hésite pas à tromper ou utilise ceux pour lesquels elle n'a aucune estime.

Curiosité : Elle aime apprendre de nouvelles choses, et cherche à se renseigner sur sa famille, sans que cela soit un besoin vital pour elle. Mais elle aime comprendre et savoir des choses.

Mystères-Défi : Eirika a le sens du défi et des énigmes, et apprécie de mettre ses capacités à l'épreuve. Elle se passionne pour les enquêtes criminelles et a travaillé à plusieurs reprises plus ou moins officiellement avec les autorités avant d'intégrer le B.A.S.

Handicap: Marque

Eirika possède une marque mystique au bas du dos, mais son pouvoir est aussi visible d'une autre manière bien plus évidente: elle a des yeux dorés uniques, qui participent à son charme mais l'identifient également comme mystique pour tous ceux qui s'y connaissent. Bien qu'elle puisse porter des lunettes teintées pour cacher cette couleur, elle doit s'en passer de nombreuses fois, et même des lentilles ont un reflet étrange lorsqu'elle les porte.

C'est pour ça qu'Eirika se fait passer pour une medium dans les milieux autorisés. Elle ne nie pas posséder des pouvoirs, mais prétend que ce sont de simples pouvoirs de prémonition mineurs plutôt son pouvoir de guérison extrêmement convoité.

De plus, elle a tendance à naturellement attirer les ennuis et les personnes mal intentionnées. Elle possède le handicap Malchance.