



**PROJECT:  
ERIS**

PROLOGUE

*Par Alexandre "Sephirel" Gruat*

## ***Prologue: Sweet dreams***

Où les personnages jouent aux cartes, parlent aux fantômes et découvrent que la réalité est une notion floue.

### ***Contexte***

Les personnages forment désormais le B.A.S, et travaillent depuis quelques temps sur des affaires diverses. Ils ont à plusieurs reprises rencontré des sorciers de pacotille, mais rien qui les mette véritablement sur une piste surnaturelle sérieuse: la plupart se sont révélés être des escrocs ou des débutants bien inconscients de la nature des énergies qu'ils manipulent. Les affaires les plus dangereuses qu'ils ont eu à traiter impliquaient des criminels de chair et de sang, et le B.A.S s'est attiré les sympathies de plusieurs services qu'ils ont aidé à résoudre des cas difficiles.

Le bureau du B.A.S se trouve au 13<sup>è</sup> étage d'un immense bâtiment gouvernemental, où les personnages ont accès à de nombreuses informations classées confidentielles et aux moyens de recherche technique les plus élaborés. Un simple voyage dans l'ascenseur peut les amener aux autres services afin de solliciter leur aide. Néanmoins, le B.A.S est une unité récente et a tout intérêt à faire profil bas à ses débuts. Mathias Reed a également recruté un septième collaborateur, Nathan Dext, un homme d'une grande intelligence qui est le coordinateur à distance de l'unité. Plutôt discret, il connaît beaucoup de choses sur à peu près tout et est un expert scientifique dans de nombreux domaines. Il est néanmoins incapable de se battre sur le terrain, car ses jambes sont paralysées depuis son enfance, mais son soutien est toujours d'une grande aide pour les missions de choc de l'unité.

Nathan est doté d'un artefact surnaturel bien pratique: un masque qui ne cache que la moitié du visage et qui répond à ses questions par des visions très précises et fiables, qui lui ont permis d'obtenir des informations très importantes dans beaucoup d'affaires. Il est un grand fan d'un jeu de cartes à collectionner qui vient juste de sortir: Hollow (voir plus bas pour plus de renseignements sur le sujet).

Il est également chargé de trier les affaires que le B.A.S accepte ou non. Cette fois, il va accepter une affaire a priori bien éloignée des objectifs du bureau, mais qui va pourtant nécessiter l'ensemble des compétences de ses membres.

*Ce Prologue est le début et le moment le plus court et le plus facile de la chronique. Il possède une intrigue simple, et devra permettre aux joueurs de prendre leurs marques avec leurs personnages. Bien que certains combats risquent de poser des problèmes aux personnages, il n'est pas question qu'ils y meurent.*

*Contrairement aux Archives, désormais les joueurs sont libres de ce qu'ils vont effectuer avec leurs personnages. L'intrigue n'est absolument pas linéaire, et ils peuvent obtenir les informations par des biais divers et variés. Encore une fois, laissez-les prendre leurs marques et tester les capacités de leurs personnages.*

## *ACTE I: L'ART DÉLICAT DE L'ILLUSION*

---

Un matin, Nathan convoque l'ensemble de l'équipe pour leur proposer une affaire qui n'a pourtant pas vraiment d'intérêt au regard des critères du B.A.S. Trois jeunes adolescents ont été retrouvés assassinés sur une semaine, tous les trois de la même manière, et tous étaient scolarisés dans la même école. A dire vrai, cette affaire est extrêmement sensible, car tous les élèves sont terrorisés à la simple idée de revenir dans l'établissement où ont eu lieu les meurtres. De même, leurs parents sont inquiets et la colère monte. C'est pourquoi les services chargés de l'enquête ont demandé un coup de main aux membres de l'unité. Sachant qu'aucun autre dossier ne requiert véritablement leur attention, Nathan a choisi de s'occuper de celui-ci.

### ***Débriefing et premières constatations***

Actuellement, les informations établies par les services de police sont incomplètes: les trois jeunes, âgés d'une quinzaine d'années à première vue, semblent avoir été tués dans différents endroits de leur lycée. L'un des corps a été retrouvé dans une salle de cours, et le meurtre a probablement eu lieu pendant la nuit. Un autre a été découvert dans le parc jouxtant l'établissement deux jours plus tard, et le troisième dans les toilettes le soir même. Ces deux-là ont été tués de jour, et ce sont leurs hurlements qui ont attiré l'attention des autres jeunes. Lorsqu'ils sont arrivés sur place, ils ont trouvé leurs camarades calcinés. Trois morts en trois jours, avec le même mode opératoire.

Lorsque les personnages se rendent sur place, l'enquête est toujours en cours, et l'établissement Beltmark fermé pour la journée. Cependant, les premières constatations sont très surprenantes: les victimes ont été brûlées vives, mais rien autour d'eux n'a pris feu, et les cendres noircies qui se sont déposées autour de leur corps ne proviennent que de celui-ci. Même le bois du parc n'a pas brûlé, et pourtant l'incendie a été assez violent pour que les corps ne soient pas identifiables. La police est donc perplexe: personne n'a rien vu, aucune trace de combustible n'a été retrouvée, et pourtant l'on est bien certain que personne n'a déplacé au moins deux des corps, puisqu'une bonne vingtaine de personnes à chaque fois ont vu brûler ses victimes. Les témoins seront désolés de ne pas en savoir plus, mais ne peuvent absolument pas aider les enquêteurs. Un seul détail étrange sera perçu par le médecin: celui qui a aidé le premier la victime à s'éteindre ne souffre que de blessures superficielles, tandis que les suivants ont été de plus en plus sévèrement brûlés.

**Note:** Si les PJs s'intéressent aux autres dossiers en cours, ils découvriront que d'autres affaires auraient pu être tout aussi prioritaires que celle-ci à la simple lecture des documents. Nathan ne s'explique pas pourquoi il a préféré celle-ci.

La chose la plus incroyable surviendra le lendemain, lorsque l'équipe recevra les constatations du médecin légiste, avec les trois identités des victimes:

- Marina Loïs, 16 ans
- Jonathan Farell, 15 ans
- Maximilien Patti, 16 ans

Lorsque les personnages iront annoncer la terrible nouvelle aux familles, celles-ci les accueilleront avec surprise, car leurs enfants sont à chaque fois bien chez eux, vivants et en pleine santé. Ils ont bien entendu parler des meurtres, ont trouvé ça horrible et craignent pour la vie de leurs enfants, mais ceux-ci sont bien en vie. Un interrogatoire poussé des jeunes ne permettra que de s'assurer qu'ils sont bien eux-mêmes, car ils connaissent tous les détails de leur vie. Cependant, un test d'Empathie réussi (Difficulté 25) montrera que les trois jeunes sont extrêmement réticents à parler des morts et même à parler à la police. Ils ont même peur, de manière assez irrationnelle. Cela peut s'expliquer par leur activité de délinquants notoires: racket, extorsions, bagarres, drogues étaient leur quotidien jusqu'à ce que les meurtres surviennent. Depuis, ils semblent devenus plus calmes, et avec le temps se montreront des enfants modèles.

En parallèle, le médecin légiste refera ses études et confirmera n'avoir rien raté. Son résultat est incompréhensiblement le bon. Les meurtres se sont de plus arrêtés depuis. Si les personnages s'intéressent à ceux qui auraient eu intérêt à abattre les trois petits caïds (bien qu'ils soient toujours en vie), la réponse est vite trouvée: à peu près tous les jeunes du lycée avaient eu des ennuis avec eux. Voici une petite liste des pistes qui pourraient être données aux personnages:

- l'éducateur Matteï, qui les avait aidé à un moment, et s'était pris un coup de poignard par Jonathan un jour où il avait empêché le jeune garçon de prendre sa dose. Il n'a pas porté plainte mais est depuis deux mois chez lui et n'ose plus reprendre le travail, bien que son agresseur ait été totalement dévasté par ce qu'il avait fait;
- la bande des Tribal scars, un groupe de cinq jeunes agressifs avec lesquels les trois compères avaient des ennuis réguliers. Leur chef se fait appeler le Cougar, a tout d'une brute épaisse mais il n'a ni le cran ni l'expérience pour ce genre d'actes criminels, bien qu'il ait la menace facile. Il n'en va pas forcément de même de ses compères;
- Le père d'une jeune fille que les trois compères avaient agressée et humiliée un an plus tôt. M.Vence souhaitait envoyer ces trois salopards en prison pour le restant de leur jour pour ce qu'ils avaient fait à sa fille Paola. C'est un homme de condition modeste, qui a la parole franche mais n'envisage pas vraiment les pratiques de vendetta. Une recherche approfondie sur le bonhomme apprendra aux personnages qu'il est issu d'une famille mafieuse, bien qu'il ne semble pas pratiquant lui-même.

Et comme vous vous en doutez, aucune de ces pistes n'est la bonne, mais rien ne vous empêche de les compliquer à l'envi tant que les personnages suivent...

### ***Le prince des cartes***

En observant bien les trois jeunes supposés morts, les personnages pourront s'apercevoir que ceux-ci sont devenus très amis avec un autre jeune homme, David Kelton, ce qui ne peut qu'être très surprenant. En effet, David est un adolescent sage, plutôt brillant et une ancienne victime de ces voyous, et leur amitié pour lui devient au fil du temps une véritable dévotion. Alors qu'au début, ils se montrent seulement agréables avec lui et l'invitent chez eux, ils en viennent rapidement à suivre le moindre de ses désirs. Lorsqu'on leur parle de David, ils montrent parfois une certaine crainte.

Plusieurs autres indices peuvent amener les personnages à s'intéresser de près à David:

**Comportement:** David est un jeune gentil, mais qui devient de plus en plus nerveux et caractériel, au point de piquer des crises de colère qu'il n'avait jamais autrefois. Il se heurte de façon assez radicale à ses professeurs au bout de quelques temps, alors qu'il était un élève brillant. Il est également connu au sein du lycée pour être un joueur vétéran d'un jeu de cartes très connu appelé Hollow: il est le meilleur du club à ce jeu qui oppose deux joueurs à coups de cartes d'invocations et de monstres mythologiques, ce qui lui a longtemps valu les railleries de la petite bande de voyous qu'il côtoie désormais. Eux-mêmes se sont mis à jouer, et les cartes qu'ils emploient évoquent toujours des thèmes de mort et de destruction.

**Un jeu dangereux:** Si les personnages s'intéressent dans le détail à David et à son jeu, ils se rendront rapidement compte que celui-ci pratique son jeu favori dans des tournois secrets qu'il organise lui-même. Le cercle de jeu des initiés se nomme la Confrérie des Arcanes, et c'est là que le jeune homme est vraiment le roi: il s'agit d'un tournoi de jeu secret où ne jouent que certains initiés qui possèdent des cartes très particulières. Les cartes les plus puissantes sont en effet holographiques, et reproduisent une image en trois dimensions de la créature ou de l'effet qu'elle représente. Bien que de taille modeste, le rendu est impressionnant et ultra réaliste. Chaque joueur possède une de ces cartes spéciales étranges.

Celles-ci sont produites par Nilfheim Corporation, filiale connue de l'empire Dawnhive pour ses innovations technologiques, mais à aucun moment cette entreprise n'avait de vocation à s'implanter dans l'univers du jeu. Scarlett aura donc l'occasion de se renseigner auprès des instances dirigeantes de la corporation, qui avoueront avec réticence que ce jeu de cartes n'est qu'un essai sur les technologies holographiques, et qu'ils ont préféré leur donner cette forme avant de passer à des applications plus sérieuses. Elles fonctionnent avec une puce holographique dont le nom de code est Hollow, d'où le nom du jeu de cartes. Quelques jeunes triés sur le volet se sont vus distribuer ces cartes avec une belle somme d'argent pour les tester de manière confidentielle, quelques semaines avant les meurtres.

Le directeur technique chargé de ces produits déclare également qu'une soirée de présentation aura lieu dans une tour spécialement louée pour l'occasion en centre ville, d'ici à deux semaines, car les premiers essais ont été concluants.

**Notre belle famille:** Les personnages pourront aussi s'intéresser à la famille de David, auquel cas ils iront chez lui, une belle petite maison à quelques kilomètres du centre ville. Les parents de David sont des gens absolument charmants, et extrêmement serviables tant avec les invités qu'avec leur fils. Ce sont des gens d'une soixantaine d'années, qui ont également un autre

fil de douze ans, lui-même doté d'un comportement idéal. Ils ne tarissent pas d'éloges au sujet de leur fils, et la famille semble filer un bonheur parfait.

Néanmoins, outre le fait qu'une telle harmonie puisse paraître bizarre, plusieurs indices peuvent amener les personnages à penser que la famille Kelton leur cache quelque chose: tout d'abord, ils peuvent avoir parlé avec les éducateurs et professeurs de David, qui leur auront dit que le jeune homme avait des problèmes familiaux et qu'ils soupçonnaient même, à mots couverts, que son père avait la main leste sur lui. Deuxièmement, leur maison sent légèrement le brûlé. La première fois, ils mettront cela sur le compte d'un gâteau qui brûle, et ressortiront la même excuse à chaque fois, ce qui peut paraître étrange. Enfin, David ne quitte pour rien au monde sa famille des yeux quand quelqu'un est là, et ils n'ouvrent pas lorsqu'il n'est pas présent. Si jamais les personnages parviennent néanmoins à isoler la famille de David du jeune homme, ceux-ci leur demanderont avec un air terrifié de les aider, sans préciser la nature de ce qui les menace, puis redeviendront comme ils sont en présence de leur fils.

Si les personnages se rendent au travail du père, qui est sous-directeur d'une agence immobilière, ils y trouveront une activité régulière tout à fait normale. Néanmoins, il n'a absolument rien fait depuis un jour avant les premiers meurtres, sans que personne ne s'en préoccupe, et il a toujours l'air terriblement occupé.

### ***Hollow card expedition***

Résumons nous et dévoilons ce qui s'est passé jusque là. La puce Hollow implantée dans les cartes éponymes est une petite merveille de technologie spirituelle. Un décorticage en règle (Difficulté 30, probablement sur un test de Sciences ou Artisanat) prouvera que cette technologie n'est pas véritablement matérielle. Elle puise son énergie quasiment illimitée dans le plan spirituel, ce qui permet de la miniaturiser à l'envi, mais en parallèle, son utilisation comporte des risques évidents, et l'effet de la puce Hollow est pervers: lorsque suffisamment d'énergie spirituelle est accumulée, elle attire l'attention de créatures indésirables et ne se contente plus de produire une hallucination prédéterminée, mais donne réellement vie aux fantasmes de celui qui la manipule. Cela se produit le plus souvent sur le coup d'une forte émotion.

Ainsi, lorsque David s'emporte, sa carte holographique commence à réellement donner vie au monstre qu'elle contient (cf. Annexe). Et plus la quantité d'énergie accumulée devient grande, plus la carte distord la réalité. En réalité, David a tué avec son monstre incendiaire les trois voyous qui l'ennuyaient, un par un, et leur existence n'est maintenue que par un tissu d'illusions entretenus par la folie et la fébrilité de David, d'où leur changement radical de comportement pour coller à ce que ce dernier voulait qu'ils soient.

Désormais, David marche sur un fil de plus en plus ténu: il croit pouvoir changer tout ce qui cloche dans sa vie grâce à cette carte, et s'il se refuse encore à tuer d'autres personnes, sa détermination flanche de plus en plus. Tôt ou tard, et les actions des PJs pourraient bien y être pour quelque chose, un accident grave aura lieu: il éliminera un de ses professeurs, ou laissera le contrôle de sa carte lui échapper lors d'une partie où une forte émotion s'emparera de lui ou des personnes présentes. Si les personnages sont présents, ils pourront assister en direct à ce drame. S'ils ne le sont pas, la carte Hollow continuera à déformer la réalité pour masquer la disparition



de ceux que David tuera, mais leur changement radical de comportement et la folie grandissante de David l'amèneront à commettre une erreur irréparable.

### ***Le bienfaiteur***

Quels que soient les moyens que les personnages emploieront pour arriver à remonter cette piste, il leur faudra détruire la carte d'une manière ou d'une autre. Qu'ils la détruisent physiquement ou confrontent directement David, le démon qui sommeille n'hésitera pas à se défendre contre eux, et le combat sera sûrement inévitable. Lorsque le démon est invoqué et rassemble ses pouvoirs pour combattre, le tissu d'illusions qu'il a créé disparaît, de même que s'il est vaincu. C'est ainsi que les personnages pourront se rendre compte que la maison de David est en réalité entièrement calcinée, et que trois corps brûlés s'y retrouvent: ceux de sa famille, morts un jour avant le début des meurtres. Le père tient encore les cendres d'une ceinture à la main. Si David est toujours en vie à la fin du combat, il est dans un état de choc terrible, mais parviendra à confirmer que son père le frappait souvent, et que ce soir-là le pouvoir de sa carte s'était réveillé. Il ne parvient absolument pas à considérer que sa famille est morte pour de bon.

### **Gardien de la carte: Baal, roi de la foudre**

*Cette étrange créature associée à la carte est en réalité un démon informe, mais qui prend l'apparence que suggère sa carte. Bien que celle-ci suggère un étrange roi lézard au nom bizarre, la puissance du démon n'est pas à négliger. Il s'agit en réalité d'un Blitz (voir livre du Conteur). Cependant, il possède la règle spéciale suivante:*

***Instable:*** Le Gardien de la carte est extrêmement dépendant de la santé psychologique de celui qui l'invoque. Les peurs et phobies de son maître lui permettent d'exister, et il subit un malus de -2 à tous ses tests ainsi qu'à ses valeurs de Défense si David n'est pas en crise pendant le combat. S'il n'est pas au moins choqué, ce malus passe à -4 et à -6 s'il n'est pas secoué (considérez que David commence la scène secoué et qu'un test de Persuasion Difficulté 22 permet de faire baisser son état psychologique d'un cran). C'est pourquoi le démon n'hésitera pas à blesser son maître pour augmenter sa terreur et pouvoir combattre plus efficacement. En revanche, si les personnages parviennent à rassurer et protéger David, le monstre se retrouvera très affaibli.

Parallèlement, ils essaieront sans doute de récupérer les autres cartes qui ont été distribuées, mais apparemment aucune n'est dotée du même niveau de technologie et ne provoque l'apparition de démons. Seule celle de David est dotée de cette capacité. Le jeune homme pourra apprendre aux PJs que cette carte lui a été offerte par un ami de son grand-père, un homme très important, au cours d'un dîner. En allant parler au grand-père, ils se retrouveront face à un ancien industriel ayant fait fortune il y a longtemps. C'est un homme dur doté d'un passé militaire, que Scarlett reconnaîtra rapidement: il s'agit de Jonas Kelton, un ami proche de son oncle Ethan. Il confirmera bien que c'est ce dernier qui a offert ce jeu à sa "lopette" de petit-fils.

**Note:** Vous pouvez d'ailleurs inclure à tous moments des complications avec une intervention judicieuse de Jonas...

## ACTE II: OPÉRATION MARKETING

---

Les personnages ont à ce stade résolu l'enquête principale. Notez bien que la plupart des informations et conclusions peuvent être obtenues par plusieurs moyens, et qu'il faut laisser libres les joueurs de procéder comme ils le souhaitent, tant que la méthode peut raisonnablement paraître efficace.

Quoiqu'il en soit, les ennuis ne sont pas terminés pour autant. Souvenez-vous, le directeur technique de Nilfheim Corporation avait bien prévenu les personnages qu'une démonstration technique de leur puce Hollow aurait lieu dans les semaines suivantes. Si par malheur les PJs n'en savent rien, ils pourront l'apprendre par Nathan: son frère, qui lui a au passage fait découvrir le jeu de cartes, travaille pour une société militaire privée embauchée pour assurer la sécurité de Nilfheim lors de cette conférence, et il recommande chaudement à Nathan de s'y rendre, car la technologie qui doit être présentée est proprement révolutionnaire.

Il est à peu près impossible de faire annuler cette conférence: les locaux sont réservés depuis trop longtemps, et le directeur Thomas Hawkins refuse obstinément de perdre tous les frais engagés dans cet événement, d'autant qu'il ne croit pas un seul instant aux dangers de sa technologie. Il souhaite à tout prix ne pas froisser Ethan Dawnhive pour ne pas perdre sa position. En revanche, assister à la conférence est tout à fait envisageable, surtout avec Scarlett dans l'équipe, et les personnages y sont les bienvenus. La tour où se situe la démonstration, au dernier étage comme il se doit, est une merveille d'architecture dont Scarlett elle-même ignorait l'existence: un design ultra moderne, une pointe semblant toucher le ciel du haut de son centième étage et des façades entièrement vitrées. Chaque salle est meublée avec goût, quoique fonctionnelle, sur chaque étage. Arrivés au dernier, qui semble être le seul occupé ce soir, les personnages prennent place dans un amphithéâtre grandiose. C'est Thomas Hawkins qui présente lui-même la technologie holographique Hollow dans un discours technique de plus d'une heure.

Dans les hommes qui accompagnent Hawkins sur l'estrade, un professeur d'une quarantaine d'année qui n'est pas inconnu d'Ephraïm et d'Eirika: il s'agit d'un homme que leur tante Maria soupçonne depuis des lustres de faire partie d'Obscurantis et de pratiquer des expériences étranges. Elle n'a jamais eu son nom et tous se contentent de l'appeler Docteur Smile, en raison ironiquement de son inaptitude apparente à sourire (cf. couverture).

### ***Director's Cut:***

A tout moment pendant ce Prologue, si vous sentez que le rythme de la partie baisse ou si vous en avez envie, vous pouvez recourir à une scène bonus. Dans celle-ci, les joueurs incarnent des membres de la société chargée de la sécurité, et plus précisément l'unité de Mark Dext, le frère de Nathan. Elle commence au moment où ceux-ci sont en train d'installer les derniers équipements dans les sous-sols d'une tour délabrée. Chaque joueur incarne un des gardes de Mark et possède le profil suivant:

**Compétences principales:** Acrobaties (esquive) +8, Athlétisme +6, Furtivité (discrétion) +7, Investigation (perception) +7, Persuasion (intimidation) +6, Pilotage +5.



**Attaques:** Couteau +8, dégâts D4+1, Allonge 1;

Fusil d'assaut +8, 2D8, Portée 30m.

**Valeurs de combat:** Souffle 22, Santé 11, Vitesse 11, Initiative +1.

**Défenses:** Esquive 18, Endurance 16, Sang-froid 14, Résolution 14, Parade 18.

**Force d'âme:** 3

**Spécial:** Talent caché (le joueur peut déclarer que son personnage possède une compétence de son choix avec un bonus de +6, une fois dans la scène)

Alors que les discussions et blagues vont bon train, les personnages de l'unité entendent des bruits en revenant de l'endroit où ils ont laissé les équipements. Ils traversent des couloirs obscurs lorsque des balles sifflent dans tous les sens, comme s'ils se faisaient attaquer. Les personnages sont en réalité victimes de la technologie Hollow, qui matérialise une attaque armée comme elle le fera pendant la présentation. Ils seront la cible de trois séries d'attaques, et devront à chaque fois combattre pour sauver leur peau, car plus leur peur augmente, plus le danger devient réel.

Chaque conflit suit les règles du Conflit dramatique, et les personnages doivent donc déclarer à chaque tour une action chacun, tandis que le Conteur en détermine une globale pour les ennemis virtuels des personnages. Celui qui a obtenu le plus gros résultat obtient un avantage: il cumule des points pour atteindre un Objectif de 20 marquant la fin de l'assaut (pour les PJs, cumuler 20 points signifie échapper à cette vague d'adversaires) ou inflige la différence en points de dégâts à un personnage au hasard (pour les ennemis). A la fin de chaque round, les personnages doivent effectuer un test de Psychologie spécialité Détermination avec un modificateur de +3 contre une Difficulté de 10 + 1 par tour de combat sous peine de prendre un état psychologique. Un camarade tué augmentera la Difficulté de 2 points (cumulatif). Ces personnages n'ont qu'un seul point de Style.

**Assaut 1:** Des soldats de base dotés du même profil que les personnages. A noter que ceux-ci n'ont le droit d'adopter qu'une stratégie par tour et de ne lancer qu'une fois les dés, comme pour tous les assauts ultérieurs.

**Assaut 2:** Soldats d'élite. Voir le profil des commandos d'élite dans le Guide du Conteur.

**Assaut 3:** Celui-ci ne survient que si au moins la moitié des personnages survivants est affectée par des états psychologiques. Les attaquants sont des démons Phantom (cf. Guide du Conteur).

Quoiqu'il advienne, Mark mourra dans cette mésaventure, mais si les personnages parviennent au moins en partie à fuir, ils pourront signaler aux PJs des informations importantes (cf. plus loin)

Vers la fin de sa démonstration, Hawkins annoncera qu'un échantillon des capacités de la puce Hollow va être dévoilé ce soir, et plusieurs groupes prennent les ascenseurs pour descendre dans les plus bas étages. C'est à ce moment que des soldats armés feront irruption,

provoquant un effroi général et une panique alors qu'ils commenceront à tirer à tout va. Il s'agit d'une illusion holographique préprogrammée, et si les premières balles ne blesseront personne et ne détérioreront que les murs de la tour, rapidement l'effroi général rendra les choses beaucoup moins contrôlables, et les soldats commenceront à tirer pour de vrai. Leur profil est le même que celui présenté à la page précédente, et ils sont des Figurants tués d'une seule balle. Les personnages pourront d'ailleurs se rendre compte que leurs attitudes et postures se ressemblent étrangement dès le début, comme des images programmées à l'avance, puis de moins en moins jusqu'à ce qu'ils deviennent réellement "vivants".

Si quelques soldats de la scène bonus ont survécu, ils pourront rapidement rejoindre le théâtre des hostilités et rencontrer les personnages, en leur décrivant exactement ce qu'ils ont vu et comment désactiver au plus vite les dispositifs qu'ils ont installés. Ceci permettra à ces derniers de se rendre dans les sous-sols et d'annuler les dispositifs pour minimiser le nombre des victimes, en se débarrassant de quelques Phantoms qui commencent à apparaître. Sinon, la tour se retrouvera rapidement infestée de ces araignées tueuses alors que la panique se répand, et il sera très difficile de trouver des survivants.

Le dernier sous-sol est néanmoins protégé par le Docteur Smile, qui n'envisage pas de laisser passer les personnages, le cas échéant. Il est le créateur du jeu Hollow, et la carte qui avait causé la perte de David est sa propre création, utilisant les techniques magiques redoutables d'Obscurantis. Un peu mégalomane, le docteur a créé ces cartes à son image. Il est un véritable Blitz, un authentique démon et le combattre est un défi de taille pour les personnages.

Lorsque la bataille se terminera, par destruction des systèmes ou faute de combattants en vie dans la tour, la police s'arrachera les cheveux sur cette affaire: la tour n'est en réalité qu'un immeuble tout à fait quelconque modifié par les champs holographiques, et les corps de ceux qui s'y trouvaient pour la conférence, dont celui de Hawkins, sont à côté de nombreux corps de soldats d'une armée inconnue, sans identité et se ressemblant parfois étrangement. Aucune trace du docteur Smile ne sera retrouvée dans les décombres si les personnages ne l'ont pas retrouvé avant. C'est aussi à ce moment sans doute que Nathan apprendra la mort de son frère, ce qui l'amène directement à la suite de notre histoire, et au premier chapitre.

**Couverture:** *LIGHTNING BOLT LIGHTNING BOLT* par 2013

<http://2013.deviantart.com/>

**Valeur d'expérience:** Environ 5 points. Le prologue est court et plutôt facile: les personnages ne rencontreront pas d'ennuis majeurs lors de l'enquête, les combats ne sont pas insurmontables et seul le dernier peut être vraiment dangereux pour eux, mais il est optionnel. Si vous avez joué ce prologue tel quel et que vous avez un groupe complet, 5 points d'expérience suffisent. Si maintenant vous avez un groupe plus réduit et que seule une partie des personnages prétirés sont joués, n'hésitez pas à ajuster la valeur d'expérience à la hausse.