



**PROJECT:
ERIS**

CHAPITRE II



Par Alexandre "Sephirel" Gruat

Chapitre II: Highway to Hell

Où les personnages se retrouvent au centre d'une catastrophe qu'ils n'ont même pas créée eux-mêmes, explorent les tréfonds d'un esprit malade, échappent à un tueur, combattent des fantômes et revoient leurs notions d'amitié.

Avec cette histoire, les joueurs entrent véritablement dans la chronique. Il ne s'agit plus que d'un scénario qui se tient seul, car l'intrigue principale est accompagnée d'événements nombreux qui ne seront pas résolus à la fin de ce chapitre. En bref, il s'agit, maintenant que les joueurs maîtrisent à peu près leurs personnages, de véritablement construire une histoire et des mystères sur la durée, tout en proposant ici une enquête à résoudre qui touche de près les personnages.

N'hésitez pas à mélanger les informations sur l'enquête de ce scénario, et les infos à long terme, afin que le monde d'Eris semble plus que jamais vivant aux joueurs, qui auront l'impression que des choses échappent à leur contrôle (et ils auront raison).

Couverture: *Lion thing* par missmonster
<http://missmonster.deviantart.com/>

ACTE 1 : THE ROOF IS ON FIRE

Ambiance générale

Les personnages ont pris un peu de temps de repos depuis leur dernière grosse enquête. Ils sont amenés à croiser des mystiques, des sorciers et charlatans parfois, mais rien de véritablement transcendant. Leurs affaires reprennent une allure normale, ce qui est bienvenu suite aux événements traumatisants de la dernière histoire.

Si tout le monde a commencé à se remettre de ses émotions, il en est un qui est toujours autant impliqué dans les événements: Nathan continue de rechercher des réponses sur l'assassinat de son frère. Il n'a toujours aucune idée de ce que pouvait vouloir obtenir la société Nilfheim avec son projet Hollow, ne comprend pas pourquoi son frère est mort. Néanmoins, il est désormais sûr d'une chose: c'est cette société et son directeur, Ethan Dawnhive, qui sont responsables de tout, et il souhaite particulièrement enquêter sur lui et sur l'organisation à laquelle il appartient, Obscurantis. En effet, il est persuadé que quelque chose de grave se trame de ce côté-là, et le fait que les personnages aient retrouvé une incantation venant de cette organisation comme étant au cœur de l'affaire précédente ne contribue pas à le rendre moins méfiant.

Les personnages pourront donc enquêter plus en détail sur l'organisation secrète Obscurantis, mais leurs pistes pour ce faire sont assez minces. En réalité, ils ne disposent que d'une poignée de pistes à exploiter:

- Ethan Dawnhive, dont ils savent qu'il appartient à l'organisation, est une première piste d'investigation;
- Maria, la tante d'Ephraïm et Eirika, pourra leur donner quelques informations complémentaires sur Obscurantis;

- Le masque de Nathan, qui servira à mettre les personnages sur une nouvelle piste s'ils refusent de s'intéresser à l'affaire ou s'ils piétinent. Il servira de moyen de guider les personnages sur les deux affaires.

Le royaume de l'illusion

S'intéresser aux activités d'Ethan Dawnhive est une première piste intéressante. L'espionnage doit toutefois se faire de la manière la plus subtile et délicate possible, car le gaillard n'est pas né de la dernière pluie, et il n'apprécie pas spécialement qu'on mette le nez dans ses affaires. Les autorités n'apprécient pas non plus que l'on s'intéresse à l'un des industriels les plus en vue de Lucèn. Néanmoins, si les personnages trouvent un moyen viable d'effectuer cette surveillance, ils pourront apprendre pas mal de choses sur l'oncle de Scarlett.

Depuis sa résidence, située dans un parc personnel au centre de Lucèn (parc d'ailleurs ouvert au public dans sa plus grande partie), Ethan commande la majorité de sa société. Néanmoins, son temps semble aujourd'hui partagé par deux autres occupations importantes: d'une part, il continue à rechercher des mystiques, s'approche d'eux et les invite chez lui. Certains d'entre eux ont déjà disparu du jour au lendemain, sans laisser d'adresse, et nul ne sait véritablement ce qu'il leur a fait.

D'autre part, il prend activement part aux travaux de sa société, en se rendant dans l'un ou l'autre de ses laboratoires de recherche très régulièrement. En réalité, depuis les événements de la société Nilfheim, le projet Hollow est apparemment au point mort, mais l'entreprise continue de tourner normalement: Ethan a lui-même repris le projet de recherche. Il a acheté partout dans la ville des emplacements où installer des caméras de sécurité afin de se prémunir contre de nouvelles attaques terroristes. C'est du moins ce qui a été dit au Conseil d'administration et au grand public, qui a salué l'initiative. Néanmoins, à ce jour, aucune caméra n'a été placée aux emplacements prévus. De plus, le nouveau projet de la société Nilfheim, sur le retraitement de l'énergie solaire, n'a pour l'instant jamais été montré.

Nathan est intimement persuadé que le projet Hollow n'a pas été abandonné, et son masque lui montre de sombres nuages et des étoiles rouges qui surplombent la ville, avec une tour au nom de Nilfheim trônant au milieu. Il a donc travaillé activement à savoir ce que cache l'entreprise, et qu'Ethan refuserait de montrer à Scarlett: il a bien sûr des panneaux solaires en action disponibles, mais il est difficile de croire que le Président des entreprises Dawnhive se déplacerait en personne pour faire des recherches sur des panneaux solaires. Nathan a un plan pour eux: il faudrait infiltrer l'un des bâtiments de recherche et développement, situé en plein centre ville. Il a découvert qu'aucune opération réelle n'est effectuée là-bas, mais qu'un grand nombre de plans et de projets doit s'y trouver. Il a réussi à bricoler aux personnages de faux passes d'entrée et un programme censé pirater les codes des ordinateurs internes du réseau, accessibles seulement depuis l'intérieur de l'immeuble et qui contiennent les données sensibles. Il leur faudrait de préférence, entrer de jour au moment des livraisons (moment où l'on rentre et sort avec plus de facilité), vers la fin de journée, car la sécurité de l'entrée est considérablement renforcée de nuit.

Ainsi, la première mission de ce scénario est une infiltration dans les bureaux, en devant éviter les gardes, et réaliser des diversions pour éloigner les travailleurs. Ils peuvent aussi choisir d'opter pour une méthode différente, bien que Nathan risque de mal prendre le fait qu'ils n'aient pas utilisé son travail. Dans tous les cas, la situation se résout sous la forme d'un Conflit. Chaque camp décide d'une action, qui l'approchera de son Objectif. Les personnages cherchent à infiltrer les bureaux, tandis que la sécurité de Nilfheim tente d'empêcher ces derniers d'entrer (de manière passive).

A chaque tour, les joueurs désignent de quelle manière ils vont s'y prendre pour essayer de tromper la vigilance des systèmes de sécurité, chacun à leur manière, et le Conteur détermine pour chacun d'entre eux la réaction la plus appropriée du système de sécurité, avec les modificateurs suivants (exemples, n'hésitez pas à improviser, et n'oubliez pas d'appliquer des malus aux personnages qui utilisent deux fois de suite la même approche):

- détection visuelle du personnel du laboratoire: +15*
- alarme/système de sécurité: +20*
- psychologie du personnel: +12*
- intervention d'Ethan Dawnhive: +22*

Un personnage qui atteint son Objectif de 25 parvient à infiltrer les locaux. En revanche, si la sécurité totalise 25 points ou plus contre lui avant, il est repéré.

Un personnage qui parvient à s'infiltrer dans les locaux aura quelques renseignements sur ce que prépare Nilfheim: de nombreux prototypes inspirés de la technologie Hollow et ressemblant à des cellules énergétiques miniatures (pour l'énergie solaire) sont en action un peu partout. La plupart ne marchent pas, et d'autres sont activés par des mystiques ou de l'énergie contenue dans ce qui semble être des échantillons de sang (du sang de mystique, connu pour ses propriétés surnaturelles). Les personnages dotés de pouvoirs mystiques pourront activer les cellules, y compris Joana (?) et provoquer les illusions qu'ils souhaitent sur commande pendant une minute avant que l'objet ne soit déchargé. Néanmoins, à un moment donné, de préférence au moment où les personnages atteignent les bureaux qu'ils cherchent, ou qu'ils sont attrapés par le service de sécurité s'ils sont vraiment mauvais, une explosion retentit dans tout l'immeuble, faisant s'effondrer des parties entières de mur et exploser les vitres. Rapidement, de la fumée et des flammes commencent à monter un peu partout.

Si les PJs ont réussi à s'infiltrer sans trop de mal, ressortir d'un immeuble qui s'effondre est d'un tout autre niveau. Multipliez les menaces, comme les pierres qui chutent, les vitres qui volent en éclat. Plus encore, les flammes créées par l'incendie sont mortelles, car elles semblent *pourchasser* les êtres vivants pour les brûler (voir Feu Purificateur, difficulté 25 pour esquiver). Beaucoup d'employés encore présents sont morts ou sérieusement blessés, et les autres s'enfuient à toute jambe, parfois sautent par les fenêtres dans la panique. Ne pas hésiter à bien faire ressentir aux joueurs tout ce que cette situation a de cauchemardesque, et à faire en sorte qu'ils ne s'en tirent que de justesse. Il ne leur est pas impossible de sauver ou aider des gens pris dans les flammes ou les décombres, et ça facilitera même leurs relations avec la police (voir plus bas).

Ainsi, les PJs sortent de l'immeuble en flamme in extremis.

Une fois sortis, les ennuis des personnages ne sont pas finis pour autant, car les lieux sont évidemment entourés par les forces de l'ordre, les secours et une multitude de badaux. Et s'ils sont trouvés ici par la police de Shandara, ils peuvent s'attendre à devoir subir un interrogatoire en règle, et à être les premiers soupçonnés (la destruction du bâtiment n'ayant rien d'accidentelle). Ils ne seront

pas emprisonnés, car aucune preuve ne les accable, mais leurs faits et gestes seront d'autant plus surveillés, et une sanction disciplinaire les guette (mise à pied). L'inspecteur de police John Anders, limier d'une cinquantaine d'année, froid et analytique, aura à cœur de les surveiller et de les faire tomber s'ils le méritent.

Si en revanche les PJs ont la présence d'esprit de fuir les lieux en évitant les forces de l'ordre, leur signalisation sera quand même donnée par les quelques survivants qu'ils ont croisés et qui se souviendront, eux, qu'ils ont aperçu dans les couloirs en feu des types qu'ils n'avaient jamais vus avant. Dans ce deuxième cas, leur signalement est imprécis, mais ils seront sérieusement recherchés.

Important: John Anders est un type tenace, qui explorera les dossiers de chacun des membres du B.A.S en détail, et il sera une épine dans le pied de tous les personnages durant toute l'enquête. Il notera également le passé délinquant de Joana, de même que sa fragilité psychologique par rapport aux autres membres de l'équipe, et aura à cœur de la surveiller et de tenter de la faire craquer.

De plus, il possède deux informations extrêmement importantes: si les personnages ne s'en sont pas rendu compte encore, il pourra voir que Joana a été absente peu de temps après avoir été brûlée dans l'immeuble en flammes. Alors qu'il partait sonner chez elle, elle n'a pas répondu, et il l'a attendue toute la journée. Elle était persuadée d'être chez elle et d'avoir bricolé sur son balcon, ce que le policier sait être faux.

Qui plus est, il soupçonne que le rapport de police concernant la jeunesse délinquante de Joana a été falsifié: les écritures diffèrent en effet légèrement à plusieurs endroits, lorsqu'il est question de ses frasques et des soupçons et interrogatoires menés contre elle au moment où sa bande a été arrêtée. Il n'a de preuves de rien, mais se méfie fortement, bien qu'il n'en dise rien si ce n'est pas nécessaire

De l'utilité contestable du terrorisme

Les semaines qui suivent n'arrangeront pas les affaires du B.A.S. Les locaux de Nilfheim semblent attaqués les uns après les autres par le mystérieux terroriste (environ un par semaine), et il s'agit souvent d'emplacements tactiques que l'unité de Reed aimerait viser ou visiter, chacun étant soupçonné de conserver des informations importantes sur les projets d'Ethan. Les soupçons qui traînent sur les personnages, la présence de John Anders, le fait qu'ils aient rassemblé des informations importantes sur chacun de ces lieux et la légendaire rivalité entre Scarlett et son oncle ne font qu'entretenir le doute sur l'implication du bureau.

Par ailleurs, Nathan devient de plus en plus nerveux avec toute cette affaire, il se renferme de plus en plus sur lui-même, donne de moins en moins d'informations. L'ensemble de l'équipe met ceci sur le compte du stress que subit toute l'unité, ainsi que de sa frustration de voir un suspect lui échapper, mais un PJ très psychologue pourra déceler une peur plus profonde chez l'informaticien.

L'enquête

Les personnages doivent alors mener leur enquête le plus discrètement possible, en évitant tout à la fois la police et les forces de sécurité, et sans réellement pouvoir communiquer dans leurs locaux, car il leur est officiellement interdit de travailler sur cette affaire tant que leur part de responsabilité ne sera pas clairement établie.

Comme toute phase d'enquête, il est ici impossible de décrire tout ce que feront les PJs, car il faut les laisser libres de chercher et de trouver comme ils l'entendent. Néanmoins, les informations auxquelles ils pourront avoir accès peuvent être détaillées, peu importe la manière dont ils les trouvent. Elles sont de deux ordres :

Il s'agit tout d'abord des informations que les enquêteurs officiels ont eux aussi découvertes :

- chaque bâtiment est détruit par une explosion, qui provoque ensuite un incendie massif dans toute la zone. Aucune trace d'explosifs conventionnels n'a pourtant été relevée jusqu'ici ;
- Les flammes sont étonnamment tenaces, et ont tendance à prendre davantage sur les êtres vivants. Néanmoins, elles s'éteignent rapidement en-dehors des locaux de l'immeuble. Ceci n'a pas encore pu être prouvé scientifiquement, et plusieurs enquêteurs considèrent qu'il s'agit de divagations, mais beaucoup des membres des équipes de secours ont relevé ces faits ;
- Plusieurs corps n'ont jamais été découverts, notamment ceux des responsables des locaux visés et de scientifiques, laissant penser qu'il y a peut-être eu des enlèvements ;
- Les explosions proviennent toujours de l'intérieur du bâtiment, mais chaque visiteur, marchandise ou employé est scrupuleusement fouillé, et aucun explosif capable de tels dommages ne peut rentrer de cette manière ;
- Le deuxième bâtiment avait une faiblesse au niveau des portes arrière, jamais vraiment renforcées, et c'est par là que les terroristes ont pu rentrer. Pour le troisième, l'explosion a eu lieu de nuit, au moment du roulement de l'équipe ;
- Aucun employé survivant ne se souvient vraiment avoir vu quoi que ce soit d'étrange (hormis les PJs dans le premier immeuble).

ACTE II : LE DÉMON ROUGE

Ce second acte peut prendre place avant le premier, ou en même temps. En réalité, il s'agit d'une seconde affaire, liée à la première, et qui permettra aux PJs d'y voir un peu plus clair. Cette fois, c'est Maria, la tante d'Eirika et Ephraïm, qui pourra leur donner des renseignements sur Obscurantis, et notamment sur l'un de ses représentants: Wilfried Dool, ministre délégué à la culture de Shandara. Elle est un peu réticente à donner cette information, sachant qu'Ephraïm s'en servira sûrement pour atteindre le ministre, mais se laissera convaincre par la nécessité de connaître en détail les plans de la secte.

Dool est un homme d'une soixantaine d'années, toujours très occupé. Débonnaire et bon vivant, il ne suscite aucune méfiance. Il est actuellement très occupé dans la préparation du carnaval de Lucèn, mais pourra recevoir les PJs sous plusieurs prétextes. Il refusera néanmoins de laisser transparaître quoi que ce soit, congédiant même ceux-ci poliment lorsqu'ils lui demandent de parler d'Obscurantis. Aux yeux des personnages les plus observateurs, Mathias en tête, il cache quelque chose, et ses changements rapides d'expression laissent à penser qu'il en sait plus qu'il ne veut bien le dire.

En se renseignant sur le carnaval, les personnages découvriront que ce dernier a suscité des interrogations: sa date a été avancée inexplicablement depuis que Dool en a pris la charge, ce qui n'a pas manqué de dérouter tous ceux qui étaient en charge de l'organisation événementielle. Aucune bonne raison n'a été avancée, mais plusieurs détails pourront intéresser les PJs, outre le fait qu'il est un membre d'Obscurantis:

- un test d'Occultisme (Difficulté 30) permettra de donner une première piste: le carnaval devrait atteindre son point culminant le jour de l'équinoxe de printemps, qui devrait tomber également une nuit de pleine lune;
- Dool a été en négociation avec des sociétés écran appartenant aux entreprises Dawnhive pour l'installation de plusieurs matériels de fête;
- un journaliste a fait paraître dans la presse un article sur des réunions de préparation de la fête qui auraient lieu dans la maison de campagne de Dool. Il comptait faire un scoop sur une affaire de pots-de-vin, mais son article montre surtout que plusieurs personnes n'ayant jamais fait partie de l'organisation normale du carnaval s'y rendent. Le journaliste en question semble avoir déménagé peu de temps après la parution de son article, même sa famille n'ayant aucune nouvelle de lui...
- il a prévu une visite au siège social de Nilfheim, même si la société a renforcé la surveillance autant que possible et ne laisse théoriquement plus entrer personne.

Si le plan A ne marche pas, c'est que quelqu'un l'a utilisé avant toi

Dool doit se rendre au plus tôt au centre de Nilfheim avec une poignée de ses mystérieux collaborateurs. Il s'agit de la seule visite autorisée au siège social depuis des semaines. C'est une occasion unique pour les personnages d'en apprendre un peu plus, voire d'infiltrer la société qu'ils n'ont théoriquement plus le droit d'approcher (acte I). Plusieurs pistes s'offrent à eux, et ils auront à choisir.

Nathan dispose d'un plan audacieux, guidé par son masque. Il souhaiterait que les personnages infiltrent Nilfheim en se faisant passer pour les collaborateurs de Dool. Bref, qu'ils se rendent à la demeure de campagne de celui-ci et qu'ils prennent la place de ceux qui doivent accompagner Dool. Il leur faudra de quoi convaincre ce dernier de les aider. Il refusera de prime abord de le faire, mais Reed

peut retrouver dans ses cartons des dossiers désignant Wilfried Dool comme un ancien criminel de guerre, du temps de la guerre civile qui a déchiré Shandara il y a vingt ans. Le convaincre de collaborer ne devrait pas être si difficile. Il leur permettrait ainsi d'entrer dans les locaux de Nilfheim, par la même occasion.

Reste donc à grimer les PJs pour qu'ils soient incognitos, et à attraper le ministre d'état, Mr. Dool, avant sa négociation, ce qui peut s'annoncer plus difficile, étant donné qu'il a prévu une réunion de travail chez lui, dans sa résidence à quelques dizaines de kilomètres de Lucèn. Il est prévu qu'il réfléchisse avec ses collaborateurs, puis se rende directement au siège social de Nilfheim, et c'est un excellent moment pour agir, de l'avis de Nathan.

Cependant, alors que l'opération se met en place et que les collaborateurs de Dool se rendent un à un dans sa villa, attendant leur patron devant la grille, la réunion semble tourner court. Quelques minutes à peine après l'arrivée de Dool lui-même, il ressort en voiture de sport avec deux de ses collaborateurs, manifestement pressé. En entrant à l'intérieur de la maison, les PJs pourront découvrir les corps calcinés ou mutilés des autres collaborateurs. Le majordome, blafard, semble en état de choc, mais il est toujours vivant, bien qu'il soit impossible d'en tirer quelque chose pour le moment.

Tout dépend ensuite de ce que les personnages feront. Il semble que quelqu'un ou quelque chose ait suivi le même plan qu'eux. Ils peuvent tenter d'arrêter la voiture de sport, ce qui donnera lieu à une course-poursuite effrénée, mettre en place une embuscade plausible. En tous cas, il semble que le plan suivi par leur mystérieux adversaire soit exactement le même que celui de Nathan: entrer dans le siège social de Nilfheim grâce à Dool.

Si les PJs arrivent à arrêter la voiture, ils feront face à Dool, parfaitement terrorisé, accompagné de deux hommes: l'un est rasé, un bouc blanc, en costard, les yeux perçants, il semble âgé d'au moins soixante ans. L'autre est un militaire musclé, aux cheveux courts. Ils sont imperturbables tandis que le ministre qu'ils accompagnent appelle les PJs à l'aide. L'un des deux hommes aura alors à cœur d'éliminer les personnages tandis que l'autre garde un œil sur Dool, mais se joindra au combat si besoin est.

Le combat opposera les PJs à deux véritables démons : leur coups font exploser des gerbes de flammes, leurs blessures guérissent à vue d'œil, et un étrange tatouage rougeoyant parcourt tout leur corps à mesure qu'ils usent leur énergie. Clairement surnaturels, les deux adversaires ne se laisseront pas faire et tenteront de carboniser les personnages ou de les lacérer à coup de griffe. Leur plus terrible capacité consiste à faire exploser un être vivant en le tenant suffisamment longtemps, ce qui pourra être fait, pour le spectacle, avec un passant du coin. Une fois détruits, les deux disparaissent sans laisser de trace, hormis la dévastation causée par leurs flammes.

Si les PJs échouent à arrêter les démons, ils pourront les retrouver à l'intérieur du siège social, où ils entassent des employés pour les faire sauter et détruire le bâtiment. Selon votre sensibilité et les idées des personnages, ils parviendront à leurs fins ou non. L'important pour la suite du scénario est que les personnages aient vu les deux démons et se soient rendu compte de ce qu'ils sont. Pas qu'ils les aient vaincus.

Démon tatoué (?)

Cf. description ci-dessus. Aucune information n'est disponible sur ces créatures, et aucun personnage ne les a jamais vus nul part.

- **Compétences principales:** Athlétisme +21, Investigation (perception) +20, Persuasion (intimidation) +24, Pilotage (voiture) +16.
- **Attaques:** Griffes +16, dégâts D4+6, Allonge 1.
Pistolet mitrailleur +15, dégâts 2D6, Portée 12m.
- **Valeurs de combat:** Souffle 28, Santé 14, Vitesse 15, Initiative +2.
- **Défenses:** Esquive 23, Endurance 31, Sang-froid 22, Résolution 22, Parade 26, Réduction des dégâts 5.
- **Spécial :** - *Postures:* Posture réactive (Garde royale);
- *Manœuvres:* Réflexe défensif (Garde royale);
- *Prouesses:* Second souffle (Garde royale), Flammes éclatantes (prouesse, action libre, le prochain coup de corps à corps du démon inflige +4 points de dégâts de feu), Souffle igné (Action simple, prouesse, attaque à distance à +16 sur toutes les cibles alignés sur 15m à partir du personnage, inflige 15 points de dégâts de feu), Bombe humaine (Prouesse supérieure, action libre, une cible touchée par l'attaque de griffe du personnage doit réussir un test d'Endurance Difficulté 25 ou exploser dans une gerbe de flammes sur 6m de rayons, causant 20 points de dégâts à tout ce qui s'y trouve et qui manque un jet d'Esquive Difficulté 30).
- *Autres:* Immunité au feu.
- **Force d'âme:** 5

Note: Bien entendu, les joueurs sont libres de ce qu'ils font et il se peut donc que les personnages ne suivent absolument pas les recommandations de Nathan, et essayent d'opter pour un autre plan. Dans ce cas, n'hésitez pas à leur faire croiser la route des démons. Quoiqu'il arrive néanmoins, ces derniers s'en tiendront exactement à leur plan, qui se trouve être celui proposé par Nathan.

Où l'on réfléchit à la notion de relations professionnelles cordiales

Désormais, il est temps d'approcher la deuxième série d'informations, celles auxquelles les personnages sont seuls à avoir accès, et qui leur donnera la clé de cette affaire. Si ce n'est pas déjà fait, avec son attitude étrange et maintenant ce plan copié à l'identique par de mystérieux démons, il faudra amener les personnages à soupçonner que Nathan Dext n'est pas aussi blanc qu'il en a l'air. Maintenant qu'ils savent que ce sont des créatures surnaturelles qui ont agi, le fait que leur informaticien soit paraplégique n'est plus un obstacle en soi à sa culpabilité. Lui niera tout en bloc, et il faudra des preuves au groupe pour espérer convaincre qui que ce soit, y compris eux-mêmes. Voici ce qui pourra être découvert sur Nathan :

- il a toujours été très proche de son père, surtout depuis que dans son enfance, il a commencé à subir la maladie dégénérative qui le prive petit à petit de sa mobilité, et pourrait bien le condamner d'ici peu. Les portraits de l'homme sont rares, mais si les PJs se débrouillent bien, ils pourront découvrir qu'en réalité, il ressemblait trait pour trait au plus vieux des deux démons rencontrés ;
- ce dernier est mort il y a dix ans dans un accident, alors qu'il était en négociation avec des "sorcières" pour soigner les jambes de son fils. L'accident a eu lieu dans des circonstances étranges, puisque sa voiture est tombée dans un fleuve alors que la route était droite, éclairée et que cette nuit-là, le temps était au beau fixe. Depuis la mort de son père, Nathan a fait plusieurs cures et séjours en hôpital pour dépression. L'Accalmie, la clinique psychiatrique où il a été soigné à l'époque, garde des archives de la rancœur de Nathan contre les pratiquants du surnaturel. C'est pour cette raison qu'il a rejoint le B.A.S;
- chaque fois qu'un immeuble a sauté, le mode opératoire avait été prévu par un plan de Nathan, dont il n'a parfois pas parlé aux PJs (ceci ne se trouvera que dans ses documents personnels) : voir mode opératoire des 2è et 3è explosions. Ainsi, quelqu'un réalise à la lettre ses plans, même secrets ;
- Nathan a toujours été fan d'ésotérisme, le masque qu'il possède a des symboles distinctifs, qui sont ceux des démons vus par les personnages.

Attention, Nathan est intelligent, et éveiller ses soupçons est la dernière chose à faire. De même, tenter de pirater l'ordinateur d'un hacker réputé n'est pas la meilleure chose qui soit, à moins que le PJ soit exceptionnellement compétent. Nathan dispose d'un +21 pour ces tests, soit moins que Joana, mais l'entreprise reste risquée.

Note : Ces informations, notamment le masque, peuvent être distillées au compte-gouttes dans le scénario, au milieu d'autres éléments. L'important est que les PJs fassent le lien entre les indices à un moment donné, et c'est d'autant mieux s'ils ont eu de nombreux détails depuis longtemps, et que certains se mettent à avoir du sens à un moment, révélant en partie la solution.

Le masque de la colère

Etape facultative mais intéressante si les PJs veulent mettre le plus de billes de leur côté, se renseigner sur le masque en question. Les informations sont difficiles à trouver, cryptiques et souvent contradictoires. Un personnage savant ou doué en occultisme (et plus probablement les deux à la fois) sera en mesure cependant de dégager quelques grands éléments, que vous pouvez à loisir tempérer avec deux ou trois fausses infos :

Le masque de la colère fait partie d'un jeu de masques légendaire. Autrefois utilisés pendant l'antiquité dans des spectacles de théâtre tragique, ces masques devaient absorber les émotions négatives de ceux qui observaient la scène, et ainsi concentrer en eux toutes les mauvaises pensées, permettant de purifier les spectateurs. Cependant, il semblerait que même des objets aussi puissants n'aient pas pu contenir toutes ces émotions, et qu'un grave accident serait survenu. On prête à ces artefacts une conscience propre. Toujours selon ce même mythe, le masque que Nathan a chez lui serait celui de la Colère.

Pour l'immense majorité des gens toutefois, ces histoires tiennent autant du mythe que les contes et récits mythologiques dans notre monde.

La demeure du démon

Une fois que les personnages auront assez d'éléments pour confronter leur ami et collègue, ils devront l'arrêter. Ils ont de nombreux choix à ce sujet, et toutes les informations récoltées jusqu'ici auront leur importance.

Nathan n'est pas totalement responsable de ce qui se passe. Handicapé depuis des années, mal dans sa peau, la mort de son père l'a profondément enfoncé dans la dépression, qui s'est petit à petit mue en une volonté profonde de vengeance envers ceux qu'il estime responsables. Il a toujours recherché un moyen de se venger, en épargnant le plus possible les innocents. Lorsqu'on lui a donné le masque de la Colère (qui lui a donné, d'ailleurs?), cependant, les choses ont changé: le masque se nourrit de sa rage, et de manière autonome, a commencé à grandir en puissance, donnant de judicieux conseils à Nathan tout en se nourrissant de ses pensées négatives. Le masque est une conscience maligne très puissante, nourrie par des millénaires de colères, et il n'a aucune pitié pour les innocents. Il a commencé par s'approprier les rêves de Nathan, puis son passé (d'où les démons créés à l'image de son père), a fini par les interpréter à sa manière, et il a investi l'esprit de Nathan au fur et à mesure, l'empêchant de l'arrêter. Le point de non-retour ayant été atteint avec la mort du frère de ce dernier, qui est le deuxième démon invoqué par le masque. La douleur de Nathan a rendu le masque redoutablement puissant.

Essayer de raisonner leur ami complètement est peine perdue, car il est sous l'emprise du masque. Plus le temps passe, plus il devient une coquille de haine qui ne sert qu'à recharger le masque. Que les PJs le trouvent avec le masque ou qu'il le mette devant eux, il leur faudra affronter l'esprit maléfique pour en finir avec lui.

Ce combat donnera aux PJs un premier contact avec le monde spirituel. Alors que le masque prend la forme d'un immense lion de flammes enragé, l'espace semble légèrement se distordre autour d'eux : le vent se met à souffler violemment, les objets volent dans tous les sens et s'entrechoquent, des feux prennent spontanément. Selon le lieu, n'hésitez pas à rajouter tout ce qui pourra évoquer la colère et la fureur (fenêtres qui explosent, animaux qui s'entreteuent). Pour autant, les PJs ne sont pas dans un autre espace-temps, du moins pas totalement, et selon le lieu de l'arrestation, des innocents peuvent très bien être pris à partie par la Rage d'Armageddon du démon, et sauvagement s'entreteuer, ou être tués par les flammes. Les personnages eux-mêmes se sentent pris d'une fureur difficilement

contrôlable. Dans le ciel, il paraît faire nuit, et des étoiles rouges qui n'ont jamais été vues avant brillent.

Masque de la colère

Ce démon ressemble à un lion massif, de près de 3 mètres de haut. Majestueux, il arbore un pelage rouge vif, qui semble animé comme un brasier, et son corps est parcouru de lignes et de symboles blancs incandescents.

Malgré sa puissance physique impressionnante, le danger qu'il représente se trouve ailleurs. Sa simple présence suffit à attiser la haine et la colère de tous ceux qui se trouvent aux alentours, et il sème la folie sur son passage.

- **Compétences principales:** Athlétisme +25, Investigation (perception) +20, Persuasion (expression/intimidation) +17.
- **Attaques:** Griffes +20/+20, dégâts D8+9, Allonge 3.
Morsure enragée +22, dégâts 2D6+18, Allonge 2.
- **Valeurs de combat:** Souffle 150, Santé 50, Vitesse 25, Initiative +6.
- **Défenses:** Esquive 25, Endurance 35, Sang-froid 28, Résolution 28, Parade 32.
- **Spécial :** - *Postures:* Aura de terreur (Ame noble);
- *Manœuvres:* Provocation (Ame noble);
- *Prouesses:* Incendie (action rapide, une cible inerte dans les 50 mètres prend feu et subit 3D6 dégâts par tour), Fontaine de sang (Ame noble), Domination (Ame noble), Grêle de mort (Danse macabre);
- *Prouesse suprême:* Rage d'Armageddon (toutes les personnes en vue du démon passent immédiatement "en crise", ce qui s'exprime par une crise de fureur incontrôlable, et un chaos total qui s'ensuit. Les cibles dotées d'une Force d'âme de 5 sont immunisées à cet effet)
- *Autres:* Immunité au feu. De plus, Mikahil est particulièrement vulnérable aux attaques psychologiques du démon, qui réveillent en lui des instincts de meurtre oubliés depuis longtemps. Il souffre d'un malus de -4 à ses valeurs de Détermination et Sang-froid contre les attaques du démon, sans qu'il sache exactement pour quelle raison (amnésie).
- **Force d'âme:** 7

Ce combat épique terminé, la zone sera probablement dévastée, mais le calme reviendra. Les personnes qui s'entretenaient dans le monde spirituel sont simplement évanouies. Le ciel est redevenu normal, et Nathan est allongé au sol, le masque à ses pieds. Il pourrait être catatonique, ou mort, selon ce que vous jugerez être le pire mais en tous les cas, il ne parlera plus. Ironiquement, les personnages apprendront peut-être que l'accident de son père n'avait rien à voir avec les sorciers, qu'il avait juste trop bu ce soir-là, en revenant de l'entrevue avec ceux qui s'étaient avérés de simples bonimenteurs.

Annexes

L'intervention de Renaissance

L'organisation Renaissance ne peut pas rester totalement indifférente à la situation qui a lieu actuellement. Simplement, les intérêts d'Obscurantis sur lesquels ils enquêtent sont atteints les uns après les autres, et les personnages sont soupçonnés. D'un côté, l'attaque des biens de l'organisation de sorciers est un bon point pour eux, car cela les affaiblit. De l'autre côté, ces assauts aveugles perturbent leurs plans, ce qui a pour effet d'énerver considérablement certains responsables d'enquête.

Ils enverront donc à Scarlett un émissaire, qui tâchera de savoir si les personnages sont ou non responsables des séries d'explosion. En tous les cas, il est là pour rappeler à Scarlett qu'Obscurantis est l'ennemi, et que ce sont de dangereux terroristes qui préparent depuis plusieurs années quelque chose d'important. Il insiste sur le fait que les séries d'explosion affaiblissent l'ennemi, mais ne facilitent pas les recherches, et demande à l'héritière des Dawnhive de ne pas hésiter à transmettre les informations importantes dont ils auraient connaissance, et à ne rien lui cacher.

L'émissaire se fait appeler Auguste. Homme élégant de soixante ans environ, au chapeau haut-de-forme impeccable, il est courtois, agréable et doté de très bonnes manières. Un œil attentif pourra repérer qu'il porte deux poignards sous sa veste cependant, qu'il n'hésite pas à porter sur lui jusque dans les locaux du B.A.S. Des recherches approfondies sur le personnage en apprendront un peu plus à Scarlett (Investigation spécialité Recherche, Difficulté 25): Auguste est un homme mystérieux, qui a été employé par beaucoup de puissants de ce monde, notamment Reinhardt, pour des missions ultra-secrètes.

En atteignant un score de 30, les personnages pourront faire un lien entre le moment de sa présence sur certains lieux et la disparition de personnages politiques importants, depuis plusieurs dizaines d'années. En demandant plus d'informations auprès de contacts dans Renaissance (le directeur pénitentiaire de Lucèn, Mr.Hower, si vous cherchez un nom de contact), et en se montrant persuasive, elle pourra s'apercevoir qu'Auguste est particulièrement craint par les membres de l'organisation, comme étant un des membres de l'Hadès, la branche militaire de Renaissance, et un assassin réputé. Le message est donc clair quant aux intentions de Renaissance, et la simple présence d'Auguste est une menace voilée.

Les informations sur Obscurantis

Les personnages pourront apprendre plusieurs choses sur la secte Obscurantis au cours de cette histoire, au fur et à mesure de leurs recherches. N'hésitez pas à récompenser leurs efforts avec quelques informations choisies parmi celles qui suivent, ici classées dans l'ordre de difficulté pour les découvrir:

- Obscurantis tire ses origines d'une ancienne organisation de sorciers, dont les premiers travaux portaient sur l'alchimie et la création à partir de l'énergie spirituelle. Ils se sont réunis pour participer en équipe à des travaux sur le monde des esprits, avec des objectifs variés, et réunissaient des philosophes, des écrivains tout autant que des scientifiques;
- l'organisation n'a jamais véritablement eu d'existence publique, mais ses membres ne se cachaient pas nécessairement outre mesure. Beaucoup leur prêtent des rituels obscurs, ésotériques et

sectaires qu'ils n'ont jamais vraiment eu. Il y a deux siècles, certains membres arboraient le symbole de l'Ouroboros sans avoir à le cacher du grand public;

- Cinquante ans plus tard, toute trace d'Obscurantis disparaît des archives. A cette époque qui devait marquer le fin des tensions les plus vives dans le monde d'Eris, on recense de nombreuses disparitions, de nombreux cas de personnalités qui ont disparu du jour au lendemain sans laisser de traces. A cette époque, les choses étaient suffisamment compliquées pour qu'aucune recherche ne soit effectuée, mais quelques historiens ont soupçonné une "chasse aux sorcières", car beaucoup de disparus auraient pu avoir un lien avec Obscurantis;

- De nos jours, peu de personnes ont encore des informations sur Obscurantis. Quelques intellectuels se sont risqués à en savoir un peu plus, mais bien peu d'informations ont filtré. Les milieux ésotériques possèdent quelques savoirs supplémentaires: les sorciers ont toujours comme recherche principale l'utilisation de l'énergie spirituelle, sans que l'on en connaisse très bien les principes. Néanmoins, ils sont extrêmement prudents, passent par des rituels d'initiation complexes, comme s'ils craignaient quelque chose ou quelqu'un, et voulaient se prémunir de toute intervention d'indésirables.

Enquêter sur Obscurantis reste relativement risqué, car c'est s'attirer le regard de l'organisation tout autant que de ceux qui la combattent. Ainsi, les personnages ont intérêt à faire profil bas pour ne pas trop attirer l'attention sur ce qu'ils font. En particulier, Ephraïm aura tout intérêt à être prudent, de même que sa sœur. L'un parce que des hommes d'Obscurantis le recherchent, l'autre parce que sa marque mystique la rend plus facilement repérable par les assassins de l'organisation. Si jamais les personnages ne sont pas extrêmement prudents, une escouade de tueurs portant le symbole de l'Ouroboros pourrait venir les voir un soir (de même si la presse implique trop les personnages dans les affaires des explosions):

Commando d'élite (Capitaine)

Combattant entraîné et sachant faire face à de nombreuses situations, le membre de commando d'élite est un adversaire redoutable pour la plupart des gens. Il sait garder la tête froide dans de nombreuses situations et est aussi efficace au contact qu'avec une arme à feu. Entre parenthèses vous sont indiquées les modifications apportées à ce profil pour faire celui d'un capitaine de commando d'élite.

- **Compétences principales:** Acrobaties (esquive) +12, Athlétisme +14, Furtivité (discrétion, camouflage) +11, Investigation (perception) +10, Persuasion (intimidation) +10, Pilotage +11.
- **Attaques:** Couteau +14, dégâts D4+4, Allonge 1; Fusil d'assaut +14, 2D8, Portée 40m
- **Valeurs de combat:** Souffle 28, Santé 14, Vitesse 13, Initiative +3.
- **Défenses:** Esquive 20, Endurance 24, Sang-froid 20 (capitaine 24), Résolution 18 (capitaine 22), Parade 24, Réduction des dégâts: 3 contact, 2 à distance.
- **Spécial (capitaine uniquement):** *Posture connue:* Aura de courage (Ame noble); *Manoeuvres connues:* Concentration martiale (Ame noble); *Prouesses connues:* Cri de ralliement (Ame noble), Rebond improbable (Desperado).
- **Force d'âme:** 3 (4)

Director's Cut

La seconde scène optionnelle de la chronique est un peu différente de la première. Certains des personnages sont directement concernés, tandis que les joueurs des autres personnages entreront dans la peau de leurs adversaires.

Cette scène commence lorsque Mathias, Ephraïm et Eirika reçoivent chacun une lettre (ou un mail) d'un certain Sheradim, leur proposant de leur faire une révélation d'importance. A Mathias, il promet qu'il possède des informations sur le Tueur de la Miséricorde. A Ephraïm et Eirika, indépendamment, des informations sur Obscurantis. En tous les cas, tournez la proposition comme vous le souhaitez de manière à ce que les trois se rendent seuls au rendez-vous, sans en parler aux autres, dans un parc de grande taille de Lucèn. Il donne rendez-vous à chacun au même endroit (au pied de l'arbre le plus massif de l'arboretum), mais leur demande de passer par une entrée différente chacun.

En réalité, Sheradim a tendu un piège aux trois personnages, car il a embauché une poignée d'agents de sécurité privés très entraînés pour les abattre. Il souhaite tester les personnages. Les autres joueurs vont donc se retrouver dans la peau de trois membres de l'équipe Delta, chargée d'intercepter Mathias (bien sûr, ne le dites pas aux joueurs, ils savent juste que leurs personnages guettent l'arrivée d'une cible dans le parc). Leur profil est celui des commandos d'élite (voir plus haut, ou Guide du Conteur). Laissez-les s'organiser comme ils le souhaitent, et tendre une embuscade. Ils sont en communication avec Sheradim, dont il savent qu'il est un soldat de Renaissance (sans plus de précision sur ce qu'est Renaissance, à ce moment). La communication radio leur apprend également que ce dernier a l'intention de relâcher la "vraie puissance" de leur cible, et qu'ils doivent donc se tenir prêts pour que le test soit concluant.

Leur proie arrive ainsi, dotée de son arme à feu, et la fusillade commencera, jusqu'au moment où Sheradim leur donnera le top. A cet instant précis, un flash d'un dixième de seconde brille dans tout le parc, et leur adversaire ne sera plus le même: en lieu et place de Mathias se trouve désormais un cobra gigantesque, noir et aux contours flous, comme s'il était un être spirituel. La créature est excessivement puissante, et leur but sera alors de survivre:

Apopis

Une forme spirituelle étrange qui apparaît à la place de Mathias?

- **Compétences principales:** Acrobaties (esquive) +12, Athlétisme +14, Furtivité (discrétion, camouflage) +11, Investigation (perception) +10, Persuasion (intimidation) +10, Pilotage +11.
- **Attaques:** Crocs gigantesques +20, 2D8 + 16.
- **Valeurs de combat:** Souffle ?, Santé ?, Vitesse 30, Initiative +10.
- **Défenses:** Esquive 30, Endurance 30, Sang-froid 30, Résolution 30, Parade 30.
- **Spécial (capitaine uniquement):** *Regard du diable:* Les yeux du serpent sont hypnotiques, et en une action simple, il peut plonger n'importe quelle cible dans un tissu d'illusion redoutable, le plongeant immédiatement dans un état de crise.
- **Force d'âme:** ?

Les personnages n'ont qu'un seul but alors: survivre à ce monstre. Faites les jouer la rencontre comme il se doit, et s'ils parviennent à survivre au combat, ils seront rappelés par Sheradim, jusqu'à l'arboretum. En fuyant, ils pourront apercevoir aux trois entrées du parc trois formes monstrueuses qui dépassent des arbres: un cobra, un fauve et un aigle, tous noirs et fantomatiques. Lorsqu'ils atteindront Sheradim, celui-ci leur demandera de fuir, et de le laisser s'occuper de la menace. S'ils acceptent et s'enfuient, les personnages seront amenés à recroiser ces survivants, qui pourront leur raconter ce qu'ils ont vu.

Sheradim, lui, a testé les capacités étranges de nos trois mystiques (qui n'auront aucun souvenir de cette première bataille) et les accueille au pied de l'arbre, où il est bien décidé à en finir avec eux. Il leur racontera qu'ils sont bien trop menaçants pour servir, et pourra même lâcher le nom de Renaissance si les personnages s'y prennent bien. Puis, il tentera de les éliminer.

Sheradim

Membre de la branche Hadès de Renaissance, Sheradim est un homme aux cheveux prématurément blancs et au teint mat. Athlétique, c'est un brillant combattant. Il a pris sur lui de défier les personnages, qui ont apparemment un rôle important à jouer pour son organisation. Les considérant comme trop dangereux, il décide de les éliminer de ses propres mains, bien que cette idée ne le réjouisse guère.

- **Compétences principales:** Acrobaties +24, Athlétisme +16, Furtivité (discrétion, camouflage) +11, Investigation (perception) +10, Persuasion (intimidation) +10, Pilotage +11.
- **Attaques:** Arme exceed +24, D8+7, Allonge 2.
Grenade +20, 6D6, portée 3m.
Pistolet mitrailleur de maître +22, 2D6+2, portée 12m.
- **Valeurs de combat:** Souffle 32, Santé 16, Vitesse 16, Initiative +5.
- **Défenses:** Esquive 30, Endurance 26, Sang-froid 25, Résolution 25, Parade 34.
- **Spécial:** - *Postures:* Voltigeur (Vif-argent), Attaque en puissance (Danse macabre);
- *Manœuvres:* Esquive acrobatique (Vif argent), Coup de maître (Danse macabre);
- *Prouesses:* Assaut surprise (Chasseur obscur), Frappe destructrice (Danse macabre), Charge inertielle (supérieure, Vif argent), Surpuissance (Exceed, supérieure);
- *Spécial:* Relique (arme exceed 5).
- **Force d'âme:** 5

Cette scène n'apporte pas beaucoup d'informations aux personnages en soi, mais elle introduit des questions chez ceux qui ont joué les soldats, et amène les personnages à se demander ce que peut leur vouloir Renaissance, sans vraiment savoir ce que c'est. Ceci permet de lancer le prochain chapitre, aussi n'hésitez pas à l'intercaler à n'importe quel moment pour "brouiller les pistes".