

# Project.Eris



## LIVRE II: GUIDE DU CONTEUR

UN JEU PAR ALEXANDRE «SEPHIREL» GRUAT

## Partie I: Outils

### CHAPITRE I: CRÉATION ET ÉVOLUTION (PAGE 12)

---

#### Section I: Création de personnages (Page 13)

- Création de base (Page 13)
- Création avancée (Page 15)

#### Section II: Expérience (Page 17)

### CHAPITRE II: FORCE D'ÂME (PAGE 20)

---

#### Section I: Principe (Page 21)

- Force d'âme (Page 21)
- Niveaux de pouvoir (Page 21)

#### Section II: Atouts épiques (Page 25)

### CHAPITRE III: ÉLÉMENTS NARRATIFS (PAGE 30)

---

#### Section I: Découpage scénaristique (Page 31)

- Structure d'une Chronique (Page 31)
- Scènes et rencontres (Page 31)
- Scènes spéciales (Page 33)

#### Section II: Hiérarchie des personnages (Page 34)

### CHAPITRE IV: CONFLITS (PAGE 37)

---

### CHAPITRE V: ANTAGONISTES COMMUNS (PAGE 42)

---

#### Section I: Antagonistes classiques (Page 43)

#### Section II: Daevas (Page 45)

### CHAPITRE BONUS: LES BONS CONSEILS DE JACK (PAGE 52)

---

## Partie II: Univers

### CHAPITRE VI: MONDE SPIRITUEL (PAGE 60)

---

#### Section I: Composition et géographie (Page 61)

- La Lisière (Page 61)
- Strate crépusculaire (Page 61)
- Profondeurs (Page 62)

#### Section II: Daevas (Page 62)

- Caractéristiques (Page 62)
- Typologie (Page 63)
- Relations humaines (Page 65)

#### Section III: Mysticisme (Page 66)

- Sorcellerie (Page 66)
- Mystiques (Page 67)
- Pour vivre heureux... (Page 68)

## CHAPITRE VII: TECHNOLOGIE (PAGE 71)

---

### Section I: Un pas plus loin (Page 72)

- Transports (Page 72)
- Communication (Page 72)
- Technologie militaire (Page 73)

### Section II: Spécificités (Page 73)

- Armes Exceed (Page 74)
- Biotechnologie (Page 74)
- Matrices Sephirah (Pages 75)

## CHAPITRE VIII: LA VIE SUR ÉRIS (PAGE 79)

---

### Section I: Un monde moderne (Page 80)

- Un monde en paix... ou presque (Page 80)
- Croyances et traditions (Page 80)

### Section II: S'aventurer dans le noir (Page 80)

- Faits divers (Page 81)
- Le non-retour (Page 81)
- L'Underground (Page 82)

## CHAPITRE IX: ORGANISATIONS (PAGE 85)

---

### Section I: Renaissance (Page 86)

- Origine (Page 86)

- Organisation interne (Page 86)

- Efficacité (Page 89)

### Section II: Obscurantis (Page 90)

- Origine (Page 90)
- Organisation (Page 91)
- Époque moderne (Page 93)

### Section III: Autres groupements (Page 94)

## CHAPITRE X: LE MONDE D'ÉRIS (PAGE 97)

---

### Section I: Survol historique (Page 98)

- Une histoire de conflits (Page 98)
- La bataille de Valkharta (Page 98)
- Situation actuelle (Page 99)

### Section II: Contrées de la Chronique (Page 101)

- République fédérale de Shandara (Page 101)
- Khamâd (Page 101)
- Hadrat (Page 102)
- Eisenwald (Page 104)

**Crédit illustrations  
(Pages 105-106)**

Lucèn. Au pied des gratte-ciels de verre rendus plus imposants encore par la nuit, la foule continuait son activité comme si personne n'allait jamais dormir, comme si demain ne devait jamais venir. Les bars branchés continuaient d'animer les soirées, les néons étaient autant de phares laissés dans la nuit pour que personne ne s'égare, et les heures qui commençaient s'annonçaient pleines de promesses.

Teddy adorait cette ville. Depuis qu'il avait quitté sa campagne natale et son boulot de consultant commercial, il avait sillonné la plupart du globe, mais jamais il ne s'était senti aussi bien qu'ici. Un costard savamment négligé, une barbe grisonnante de trois jours entretenue avec soin et un chapeau d'aventurier pour l'exotisme, il avait tout du flambeur de passage qui enchaînait les kilomètres pour boire à la santé de qui voudrait bien croiser son chemin, mais aussi vraie que cette impression ait pu être, en réalité il était presque certain de connaître la ville mieux que ses propres habitants. Il avait vu la vie qui animait ses quartiers principaux. Il connaissait également sa face sombre qui ne résidait pas uniquement, quoiqu'en dise la presse, dans sa périphérie et sa violence urbaine quotidienne. A Lucèn, tout pouvait toujours arriver, ce qui en faisait aux yeux de Teddy «la ville la plus rock n roll du monde». Et celle où il avait prévu un jour de mourir, si possible.

Cela dit, il n'était pas venu se détendre. Pas ce soir. Assis à la terrasse d'un des seuls établissements au monde où les clients peuvent se permettre de porter des lunettes de soleil de nuit sans jurer avec le décor, il commandait son troisième cocktail lorsqu'un homme vint enfin à sa rencontre. Elancé et trop maigre, ce dernier avait les traits tirés et une certaine tendance à observer les clients du bar avec méfiance. Teddy sourit: tous les inspecteurs de police qui tentaient de faire correctement leur boulot dans cette ville partageaient certaines caractéristiques.

L'homme s'assit, et commanda un café. Teddy mit un instant à se rappeler la dernière fois qu'il avait commandé quelque chose de non-alcoolisé à la terrasse d'un bar, mais il n'eût pas le temps d'aboutir à une conclusion satisfaisante:

*«Bon, j'ai un peu regardé ce que tu m'as demandé.»*

Pas de bonjour. Rien d'étonnant à vrai dire, l'inspecteur était un homme pressé et direct. Teddy pouvait s'en accommoder. Il attendit donc que son interlocuteur ait fini de fouiller dans son sac pour rechercher ses notes et continue. Celui-ci reprit rapidement:

*«Laisse-moi te dire deux choses. La première, c'est que ton affaire sent effectivement l'escroquerie à plein nez. Ça a la couleur de la combine, ça a l'odeur, ça a le goût. Mais le problème, c'est que c'en est pas.»*

*- Développe un peu.*

*- Je suis tombé sur un rapport de collègues. Tu penses bien que ta pépette a attiré l'attention, et que t'es pas le premier à te demander d'où tout ça lui vient. Et*



bien ils n'ont rien trouvé de louche. Nulle part. Pas de magouilles ni de virement sur des comptes cachés. Pas de menaces. Pas de preuves d'arrangements. Pas le moindre témoignage qui apporte le plus petit début d'élément concret. De ce qu'on peut voir, elle a juste eu de la chance.»

**Teddy haussa les épaules avant de répondre:**

« C'est ça la conclusion de leur rapport? Elle a eu de la chance?

- Oui»

**Teddy finit son cocktail d'un trait, puis se releva. Prenant son manteau, il fit mine de partir, l'air déçu.**

«Si c'était pour me dire ça, je ne comprends pas pourquoi tu tenais tellement à me voir.»

**L'inspecteur l'attrapa par le bras avant qu'il n'ait eu le temps de faire un pas vers la sortie, et lui fit signe de se rasseoir d'un geste sec. Il attendit que Teddy soit à nouveau en position pour écouter avant de reprendre son histoire.**

«C'est le deuxième truc dont je voulais te parler.»

**Sa voix se fit plus faible, comme s'il voulait ne pas être entendu. Teddy rit intérieurement en voyant que leur table était de toute façon isolée.**

« Ca n'a pas fait plaisir aux gars d'avoir à écrire un truc pareil dans leur rapport. Bien sûr que c'est louche, mais en l'absence de preuve, ils n'ont rien pu faire d'autre. **Il se pencha vers Teddy, prenant l'air du flic expérimenté qui donne un conseil précieux.** Et maintenant, écoute-moi bien: depuis que je suis en poste ici, j'ai vu un certain nombre d'enquêtes se terminer en queue de poisson parce que l'on est incapable d'y trouver une explication rationnelle. Je ne sais pas à quoi c'est dû, mais une chose est sûre, c'est que je commence à savoir les reconnaître. Et là, mon instinct me hurle de rester en-dehors de tout ça, et tu ferais bien d'en faire autant, amour-propre ou pas.»

**Teddy eût un mouvement de recul et se demanda si l'instinct de l'inspecteur était obligé de venir lui parler de si près. Puis il répondit, avec un calme désarmant:**

« Qu'est-ce que tu trouves si étrange?

- Je sais pas. Y a eu des histoires. Une plainte qui a été déposée contre elle. Elle aurait tabassé un de ses amants pour l'avoir déshabillée. Mais elle avait rien dit avant que celui-ci touche à sa boîte à bijoux, et à ce moment-là elle serait devenue

comme folle et l'aurait roué de coups. Elle a été condamnée à lui payer des dommages et intérêts d'ailleurs. Ce genre de comportements, ça trompe pas: c'est des affaires qu'on comprend mal.»

Teddy s'empêcha de sourire. Il était un professionnel après tout.

*«Bon, merci en tous cas de ton aide.»*

L'inspecteur se rassit dans le fond de sa chaise. Il prit le temps de terminer son café. Dans le froid de la soirée, de la vapeur sortit de sa bouche lorsqu'il mit en garde Teddy:

*«Lâche cette histoire, ça vaudra mieux.»*

*- Bien sûr, fit Teddy.»*

Il n'en pensait pas un mot.

\*\*\*

Meredith Shinin' Clay, et elle tenait à l'apostrophe. Rien que son nom sentait l'arnaque à plein nez. De son vrai nom Ann Peterson, cette inconnue s'était hissée en quelques années au sommet. Séductrice mangeuse d'hommes, elle avait eu une aventure avec un riche chef d'entreprise avant d'être embauchée comme mannequin par un mécène qui lui trouvait un charme fou. En quelques mois, elle s'était imposée dans les magazines de mode comme un véritable phénomène et avait éclipsé des étoiles montantes pourtant plus jeunes qu'elle. Elle avait alors commencé à écumer les tournois de poker, et les remportait les uns après les autres. Son actualité prévoyait un album de chansons folks et une apparition au cinéma. Le pire, c'est que le premier extrait n'était pas mauvais.

Tout lui réussissait. Elle avait même relégué au second plan le célèbre Teddy Alke, champion de poker de légende. Et il n'aimait pas ça.

Pendant qu'il se faufilait entre les loges, Teddy repensait aux informations que lui avait laissées l'inspecteur. Rien de bien neuf à l'horizon: malgré toutes les aventures rocambolesques et romanesques qu'elle pouvait raconter à la presse, la réalité était bien moins reluisante. Ann Peterson était une jeune femme comme les autres il y a encore 3 ans de cela. Pas de rencontre d'un prince étranger, pas de voyages humanitaires dans le désert, elle était au standard d'une entreprise de démarchage à domicile où elle travaillait depuis près d'une dizaine d'années après avoir abandonné un cursus universitaire. Sur ce point au moins, on pouvait rendre leur mérite aux services de police: les sources étaient bien mieux vérifiées que dans les torchons people. Ceux-ci ne titrant plus sur Teddy, ils n'avaient désormais plus aucune valeur.

Le joueur parvint enfin là où il le désirait. La loge de Meredith n'était pas si facile à trouver, et il ne devait qu'à son statut de joueur vétérane et à son charme d'être parvenu jusqu'ici. Son plan était risqué, comme il se doit, mais jusqu'ici la chance avait été de son côté. Grâce à elle, il était parvenu à rencontrer sa victime à un tournoi, juste avant la finale. Partant de là, attirer son attention et lui offrir un cocktail bourré de somnifères n'avait été qu'une formalité. Quoiqu'il avait failli échouer lorsque Meredith s'était plainte de la trop grande taille de la paille dans son verre, au cours d'une scène mémorable. Tous les barman de l'hôtel priaient désormais pour ne pas l'avoir comme cliente, ses pourboires généreux ne couvrant pas les frais éventuels d'hospitalisation en cas d'erreur.

Teddy savait qu'il risquait plus. Si la star du moment était capable de tabasser un grand gaillard pour avoir touché sa boîte à bijoux, ou de menacer un serveur avec une petite cuillère au point que celui-ci craigne réellement pour son intégrité physique, le fait de rentrer dans sa chambre par effraction n'était pas la chose la plus sûre qui soit. Mais la vie d'un joueur de poker était faite de paris.

Il ouvrit la serrure en silence, comme un professionnel, avec un vieux truc appris il y a quelques années. Chacun ses hobbies. Il pénétra lentement dans la chambre plongée dans la pénombre, et reconnut sans enthousiasme l'odeur du parfum de Meredith qui embaumait la pièce. Non que ce fût une fragrance désagréable, mais cela lui rappelait un certain nombre de parties perdues. Et elle avait forcé sur la dose, selon toute vraisemblance.

Mais il n'était pas venu pour ça. Jetant un coup d'œil rapide, il vérifia que Meredith dormait bien, ce qu'un ronflement discret acheva de lui confirmer. Il se dirigea alors rapidement vers la boîte à bijoux, prenant soin de fouiller la pièce le plus silencieusement possible. Il avait mis une telle dose de somnifère qu'il aurait dû être tranquille pour la nuit, mais le sommeil de sa victime semblait étonnamment léger, le moindre bruit provoquant une réaction. Teddy soupira en s'apercevant que ce qu'il cherchait ne se trouvait pas dans la boîte à bijoux. Cela signifiait qu'elle portait, comme toujours, ce superbe collier oriental que tous les spécialistes de la mode vantaient. L'histoire de l'amant malheureux lui avait laissé un espoir sur le sujet, mais la presse avait de toutes façons probablement modifié les faits.

Teddy s'approcha, essayant d'éviter de toucher Meredith alors qu'il ouvrait la fermeture de la petite chaîne du bijou avec délicatesse. Celle-ci murmura quelque chose et saisit alors sa main. Teddy sursauta, croyant avoir réveillé sa cible. Mais il n'en était rien, et il resta un moment immobile en attendant qu'elle le lâche et se retourne à nouveau. Il s'essuya le front et souffla un instant.

Puis il examina le pendentif: des motifs typiques entrelacées sur un objet de belle facture, le genre d'accessoire qui allait parfaitement sur une personne désirant allier chic et raffinement. Pourtant, et depuis le premier jour, Teddy avait la vague sensation que ce collier possédait quelque chose de menaçant. Il hésita un moment à l'effleurer du bout des doigts. Et lorsqu'il le fit, il eût une sensation tout d'abord désagréable: le pendentif était glacial, même si Meredith le portait sur elle quelques instants auparavant. Il avait toutefois quelque

chose de fascinant, et le joueur ne se rendit tout d'abord pas compte qu'il le faisait tourner entre ses doigts machinalement.

Quelques instants passèrent avant qu'il se reprenne. Il eût alors l'impression très nette que quelque chose venait de lui parler. Il ne savait pas exactement de quoi il était question, mais il se sentait soudain rempli de confiance et de force. D'un coup, il lui semblait que plus rien ne pourrait l'arrêter, et qu'il lui suffirait de s'abandonner encore un peu plus pour parvenir à réaliser des choses hors du commun. Il regarda un moment le pendentif, dans un état semi-conscient.

Meredith grogna dans son sommeil, tirant Teddy de sa rêverie. Celui-ci sourit. Un dernier coup d'œil au bijou, et il le jeta par-dessus son épaule en direction du lit, négligemment. Il repartit en fredonnant doucement, prenant à peine le temps de refermer derrière lui. Il avait su ce qu'il voulait, et n'avait pas besoin de plus.

Il crut presque entendre un cri de rage étouffé, et ce n'était pas celui de la jeune femme.

\*\*\*

La tension était palpable autour de la table de jeu. Chacun retenait son souffle alors que les deux derniers concurrents s'apprêtaient à livrer un duel pour ce qui s'annonçait déjà être la dernière manche du grand tournoi de Shandara. Pendant toute la soirée, Teddy Alke et Miss Clay avaient éliminé un à un tous leurs concurrents grâce à un savant mélange d'audace, de talent et de chance. Il ne restait désormais plus qu'eux, aussi calmes à l'extérieur que bouillonnants à l'intérieur, qui se fixaient impassiblement. Le croupier ouvrit un jeu neuf, puis commença à battre les cartes dans un silence religieux.

Teddy hésita. Il toucha sa bague du bout des doigts, conscient de pouvoir faire basculer le destin encore une fois s'il le désirait. Le hasard n'existait vraiment que pour ceux qui n'avaient pas assez de connaissances et d'expérience pour l'influencer. Mais il fallait en avoir encore bien plus pour savoir que si les talents de Teddy n'étaient pas suffisants cette fois, c'était sans doute la ruine assurée, et pour prendre une décision en connaissance de cause.

Il observa un instant Meredith: le regard de cette dernière était flou, et avait quelque chose de vaguement dément. Un instant, il voulut activer le charme qu'il avait lui-même préparé le matin même, et sans doute l'aurait-il fait quelques années auparavant. Mais il avait vu bien des choses depuis, et il reposa ses mains sur la table, serein.

Le croupier distribua les cartes, et le public redoubla d'attention. Avant même d'avoir pu retourner une seule carte, Meredith avança une poignée de jetons, d'un geste nerveux. Il y en avait pour une fortune. Teddy sourit, et posa doucement ses cartes sur la table. Il abandonnait. Le public fût aussi consterné que les commentateurs, et Meredith en resta médusée,



laissant même entrevoir sa main. Comme de bien entendu, elle était imbattable.

Teddy se leva, et partit sans dire un mot. Sa réputation en souffrirait quelques temps, et Meredith pourrait se glorifier dans la presse de sa victoire. Ses sponsors l'engueuleraient dès la première heure demain, mais qu'importe: il faut savoir passer son tour lorsque c'est nécessaire. Le gagnant n'est pas celui qui rafle tout d'un coup au risque de tout perdre, mais celui qui sait comment durer.

Alors qu'il quittait l'hôtel, il entendit de nombreuses discussions. Persuadé qu'il s'agissait de critiquer sa défaite, il ne s'y attarda pas jusqu'à ce qu'il soit bousculé par le service de sécurité qui se dirigeait vers la salle de jeu. Intrigué, il jeta un œil aux écrans qui retransmettaient la rencontre. A la télévision, le direct lui permettait de voir son adversaire, debout sur la table, le visage tordu dans un rictus étrange, haranguer des journalistes médusés. Elle hurlait:

*«Qui veut me défier? Je vous l'ai dit! Je suis invincible! In-vin-cible!»*

Teddy secoua la tête d'un air désapprobateur, puis il enfila son manteau. Il avait hâte de voir combien de temps elle pourrait encore supporter toute cette «chance», et dans l'immédiat, de boire un coup. Sur le chemin, il entendit deux femmes discuter:

*«C'est terrible ce qu'il se passe quand même. Elle va finir par perdre la raison.»*

En toute connaissance de cause, Teddy partageait cette opinion.

*«C'est quand même dommage.»*

Pas celle-ci.

\*\*\*

**VOUS TENEZ DANS VOS MAINS FÉBRILES LE DEUXIÈME LIVRE CONSACRÉ AU JEU DE RÔLES PROJECT: ERI. AU PROGRAMME CETTE FOIS, LE MATÉRIEL DESTINÉ AU CONTEUR.**

**AINSI, LA PREMIÈRE PARTIE DE CET OUVRAGE VOUS PRÉSENTERA DE NOUVELLES DONNÉES TECHNIQUES À INTRODUIRE DE MANIÈRE OPTIONNELLE DANS VOS PARTIES, AINSI QUE DES ASTUCES ET CONSEILS POUR MENER À BIEN VOS PARTIES DE PROJECT: ERI. VOUS Y TROUVEREZ DES ANTAGONISTES PRÊTS À L'EMPLOI ET DE QUOI ADAPTER LE NIVEAU D'HÉROÏSME DE VOTRE**

CHRONIQUE A VOS ENVIES.

VOUS Y APPRENDREZ ÉGALEMENT LES RÈGLES DE LA CRÉATION DE PERSONNAGES ET COMMENT LES FAIRE ÉVOLUER AU FUR ET À MESURE DE LEURS AVENTURES.

\*\*\*

EN DEUXIÈME PARTIE, CE LIVRE VOUS PROPOSE DE DÉCOUVRIR PLUS EN DÉTAIL L'UNIVERS D'ERIS ET SES PARTICULARITÉS, AFIN DE MIEUX EN SAISIR LES NOTIONS DE BASE.

DES PARTICULARITÉS DU MONDE D'ERIS AUX ORGANISATIONS SECRÈTES QUI TRAMENT LEUR COMLOTS DANS L'OMBRE, EN PASSANT PAR LE QUOTIDIEN DE LA MAJEURE PARTIE DE LA POPULATION, VOUS APPRENDREZ TOUT CE QU'IL FAUT SAVOIR POUR MENER À BIEN VOS PARTIES DANS CET UNIVERS RETORS.

VOUS OBTIENDREZ AINSI L'ENSEMBLE DES INFORMATIONS NÉCESSAIRES POUR COMPRENDRE LA CHRONIQUE OFFICIELLE DU JEU: LES CONTES INTERDITS, QUI CONSTITUENT LE TROISIÈME LIVRE CONSACRÉ À PROJECT: ERIS.

\*\*\*

N'OUBLIEZ JAMAIS QUE, COMME DANS TOUT JEU DE RÔLE, TOUT CE QUI SE TROUVE DANS CE LIVRE PEUT ÊTRE MODIFIÉ SANS REMORDS, ET QUE VOUS POUVEZ TOUT À FAIT CHOISIR D'EN IGNORER LES PASSAGES QUE VOUS N'AIMEZ PAS OU QUE VOUS TROUVEZ INADAPTÉS À VOTRE STYLE DE JEU.

COMME TOUJOURS, L'AMI JACK VOUS ACCOMPAGNERA TOUT AU LONG DE VOTRE EXPLORATION DE CET OUVRAGE, ET VOUS DISPENSERA SES CONSEILS Ô COMBIEN INDISPENSABLES.

BONNE LECTURE!

# PARTIE I

## OUTILS

ESCAPE FROM NOW-HERE

<http://datameys.dextantart.com/>



# CHAPITRE I

## Création et évolution





### CRÉATION DE BASE

La création de personnage dans Project: Eris se fait en plusieurs étapes, plus une étape bonus de création avancée. Les premières permettent de créer un personnage basique, la dernière servant à ajuster la puissance de ces derniers au niveau d'héroïsme souhaité dans la Chronique. Voici les premières étapes à effectuer pour créer vous-même votre personnage:

### CONCEPT

Cette étape n'a rien de spécifique à ce jeu en particulier: il vous faudra un concept de personnage avant de commencer la Chronique. Idéalement, celui-ci se discute avec le Conteur et les autres joueurs, pour être sûr que chacun y trouve son compte. Selon l'ambiance désirée par le groupe, les contraintes imposées par l'histoire que veut vous raconter votre Conteur et vos propres envies, définissez un premier grand concept de votre personnage, en puisant l'inspiration où vous voulez.

\* \* \*

*Un nouveau joueur décide de créer un personnage pour jouer dans une chronique de Project: Eris. Il s'agit d'une histoire centrée principalement sur des personnes qui viennent de découvrir le surnaturel et qui prennent conscience de leurs nouveaux pouvoirs. Le Conteur lui a donc demandé de construire un personnage simple, assez réaliste, auquel se greffera une petite part de surnaturel.*

*Notre joueur sait qu'il a envie de jouer un personnage un peu menteur, et parce qu'il vient de voir ce soir-là, à trois heures du matin, un film qui lui a beaucoup plus sur le milieu du jeu, il choisit de créer un joueur professionnel invétéré. Pour l'instant, il n'en sait pas beaucoup plus, mais le concept est là.*

Une fois que vous avez un concept général, vous n'en avez pas terminé pour autant: une détective, un scientifique, un mystique, cela ne suffit pas à définir un personnage. Nous avons tous plusieurs aspects, et de nombreuses choses qui nous constituent. C'est la même chose pour votre avatar dans un jeu de rôles.

Il ne s'agit pas de décrire l'intégralité de son enfance, de rédiger des pages et des pages le concernant, ou de savoir s'il aime ou non les bananes trop mûres, mais de se poser quelques questions le concernant et de lui rajouter des détails qui le rendent plus crédible. Lui donner quelques qualités et défauts permettent encore d'enrichir le personnage. Il se définira d'autant mieux quand vous le jouerez, mais ne pas bâcler cette étape vous permettra de partir sur de solides bases et d'avoir un personnage riche en possibilités.

\* \* \*

*Ainsi, il s'agit d'incarner un joueur. pro. Très rapidement, il est décidé qu'il sera Andrew Walker, un joueur de poker qui s'est construit une solide réputation. Néanmoins, le joueur qui vient de créer Andrew n'en est encore qu'aux bases du personnage, et il décide de creuser un peu. Il se demande d'abord ce qu'il a bien pu faire d'autre dans sa vie, et décide que les choses n'ont pas toujours été si faciles, et qu'il était autrefois un simple livreur qui transportait des colis parfois un peu louches contre une petite prime. Il décide qu'Andrew a honte de ce passé et se méfie de tout ce qui pourrait le rattacher à cette période.*

*Il se demande ensuite quelles sont les plus grandes qualités et les plus gros défauts d'Andrew. Sans rentrer dans des détails psychologiques inutiles, il décide que son personnage sera d'une intelligence fine, tenace et qu'il aidera toujours ceux qui sont dans le besoin. D'un autre côté, il est fanfaron et impulsif, ce qui fait que beaucoup le considèrent comme un simple frimeur.*

\* \* \*

## CARACTÉRISTIQUES

C'est l'heure de commencer à rentrer dans la partie technique de la création. Vous disposez de 75 points à répartir dans les 6 caractéristiques de base de votre personnage. A ce stade, aucun score ne peut dépasser 18. Le Conteur est libre de refuser une répartition qu'il juge injouable (un personnage avec 5 en Intelligence peut ne pas lui convenir).

\* \* \*

*Andrew est un personnage sans qualité athlétique particulière, aussi son joueur ne lui met-il que 10 en Force et Vigueur. Une certaine habitude à manipuler les cartes pour quelques tours de triche lui ont permis de travailler sa coordination pour un 12 en Dextérité.*

*En revanche, c'est un homme assez intelligent, et surtout doté d'une bonne compréhension innée des choses, ce qui lui vaut un 13 en Intelligence et un 15 en Intuition. Il reste 15 points pour la Présence, ce qui convient très bien: Andrew est un type avenant, doté d'une assez forte personnalité, ce qui correspond bien à son concept.*

\* \* \*

## COMPÉTENCES

Vous disposez maintenant de 80 points à répartir dans vos compétences et spécialités. Les points mis dans les compétences généralistes comptent double, ce qui signifie que vous devrez par exemple utiliser 4 points de création pour acheter 2 degrés de maîtrise dans une telle compétence. Aucune compétence généraliste ou Spécialité ne peut dépasser 6 à ce stade.

\* \* \*

*Le Conteur et le joueur d'Andrew sont tombés d'accord sur la manière dont ils joueront les compétences de joueur de cartes de ce personnage. Aucune compétence ne règle ce genre de situations, aussi décident-ils qu'ils résoudront les parties*

*éventuelles sous forme de Conflits (cf. plus loin dans ce livre) qui mettent en jeu les spécialités de Subterfuge, d'Empathie, d'Escamotage et de Perception pour la triche, ainsi que le Sang-froid des différents joueurs.*

*Le joueur répartit donc d'abord ses points de manière à refléter les talents d'Andrew. Il aura ainsi 4 points en Persuasion, plus 6 en Subterfuge, ce qui en fait un bon négociateur et un très bon menteur, ainsi que 5 points en Psychologie, plus 4 en Empathie, lui garantissant de meilleurs défenses mentales et une facilité pour percer à jour le bluff adverse. 28 points ont été utilisés.*

*Notre personnage a aussi quelques compétences de triche, et obtient 6 points en Escamotage. A ce moment, son joueur se rappelle qu'Andrew a aussi un passé un peu trouble et quelques points dans la compétence généraliste de Larcin se justifieraient peut-être plus. Il lui donne alors 3 en Larcin et 4 en Escamotage, ainsi qu'un 5 en Perception (spécialité d'Investigation) pour éviter d'être victime de ce genre de tours.*

*En référence à ce passé, Andrew a aussi développé d'autres compétences: son joueur le gratifie d'un 5 en spécialité Moto sur sa compétence Pilotage, et se dit qu'il lui a fallu d'autres aptitudes pour survivre. Andrew aura donc 6 en spécialité Milieu Urbain (Survie), sans points dans la compétence généraliste: après tout, il n'y connaît rien ni sur la nature, ni sur les animaux.*

*Il s' imagine aussi que le milieu dans lequel a vécu son personnage a impliqué quelques bagarres et un certain nombre de fuites et courses-poursuites, il se dote donc d'un bonus de 4 points en spécialité Bagarre (Mêlée) et de 3 points également en Athlétisme et en Acrobaties.*

*Enfin, les 12 points qui restent seront attribués à la compétence Erudition. Le joueur se dit qu'Andrew a de la culture, sans qu'il s'intéresse à une branche particulière, et il obtient donc un score de 6 dans cette compétence.*

\* \* \*



## ATOUTS

Pour conclure la création d'un personnage, vous devrez lui donner 5 points d'Atouts, que vous pouvez répartir librement, toujours avec l'autorisation de votre Conteur.

\* \* \*

*Pour conclure la création de notre personnage, le joueur d'Andrew choisit la répartition des 5 points d'Atout de son personnage. Celui-ci se retrouve avec 2 points en Fortune et 2 points en Renommée, conséquences de sa petite notoriété dans le milieu du poker.*

*Enfin, conformément aux souhaits du Conteur, le joueur donne à son personnage 1 point en Pouvoir mystique. Depuis qu'il a été attaqué une nuit après un tournoi, quelque chose semble provoquer le malheur chez ses adversaires. Son pouvoir n'est pas très développé, mais il s'agit de la touche de surnaturel que le Conteur voulait ajouter à sa Chronique.*

\* \* \*

## OPTIONNEL: HANDICAPS

Cette étape n'aura pas forcément lieu pour tous les personnages. Il s'agit du moment où vous choisirez de doter votre personnage d'un handicap ou non. Ceux-ci sont listés dans le livre de base de Project: Eris, et chaque point de handicap sélectionné rapportera à votre personnage 7 points d'expérience que vous serez libre d'utiliser avant le début de la Chronique ou de garder pour plus tard.

Les handicaps sont souvent un moyen d'enrichir un personnage. Ceux qui n'ont que des qualités et des avantages sont souvent moins attachants que ceux qui doivent composer avec leurs faiblesses.

\* \* \*

*Pour notre personnage, le joueur n'est pas pleinement satisfait de ses choix et du rendu de son personnage: il imagine Andrew encore plus riche, mais n'envisage*

*pas de diminuer sa Renommée ou de se séparer de son début de Pouvoir mystique.*

*Il décide donc que son personnage aura passé suffisamment de temps dans la rue pour faire des choses dont il doit véritablement se cacher: il aura un Sombre secret à 2, datant du jour où il a participé à un cambriolage qui a très mal tourné. Si par malheur son secret venait à être découvert, il serait pourchassé par la police et devrait fuir la ville et sa nouvelle vie. Bien entendu, le Conteur a déjà en tête quelques anciens «amis» qui pourraient laisser échapper deux ou trois mots sur le sujet.*

*En contrepartie, notre joueur gagne automatiquement 14 points d'expérience, qu'il investit pour faire monter sa Fortune à 4: il va désormais pouvoir être un véritable flambeur!*

\* \* \*

Ainsi se termine la création de base d'un personnage pour Project: Eris. La puissance d'un tel personnage est assez faible, et en fait un être humain comme les autres. Tout au plus aura-t-il une pointe de surnaturel. Mais n'attendez pas de ces personnages qu'ils réalisent des exploits hors du commun. Le moindre affrontement peut leur être fatal, et ils disposent de peu d'atouts et de possibilités différentes pour mener à bien leurs objectifs.

Ainsi vous voudrez peut-être que vos personnages soient plus expérimentés que cela.

## CRÉATION AVANCÉE

Une fois que vous avez terminé la création de base de votre personnage, vous pouvez adapter sa puissance au niveau exigé par la Chronique.

En somme, rien de bien compliqué. Le Conteur décide au début de sa Chronique du niveau qu'il souhaite obtenir, et vos personnages disposent selon ce choix d'un certain nombre de points d'expérience à dépenser avant le début de la Chronique. De même, leur score de Force d'Ame (voir plus loin dans ce livre) dépend étroitement

de ce choix. Ci-après vous sont présentés les 5 niveaux de base pour différentes expériences de jeu, mais vous êtes comme toujours libre de les adapter à votre convenance.

### COMMUN

(0 XP BONUS, FORCE D'ÂME 3)

Les personnages créés sans points de bonus sont des gens tout à fait normaux.

Ils ont quelques compétences, peuvent être de bons professionnels dans leur domaine ou connaître un peu de tout, mais leurs caractéristiques sont limitées et ils n'ont pas de compétences hors normes. Ils sont facilement mis en danger et les épreuves surnaturelles sont un défi terrible pour eux, où ils ont de fortes chances de périr.

### EXPÉRIMENTÉ

(100 XP BONUS, FORCE D'ÂME 4)

Les personnages expérimentés ont connu des épreuves, ou sont naturellement doués. Ils savent faire plus de choses et peuvent être redoutables dans leurs spécialités. Ils restent néanmoins dans les capacités humaines normales;

### ELITE

(250 XP BONUS, FORCE D'ÂME 5)

Les personnages dotés de capacités hors normes, de puissants pouvoirs surnaturels et les spécialistes de haut vol sont dans cette catégorie. Ils commencent doucement à dépasser les limites humaines. Ils font partie des gens qui comptent et peuvent relever des défis hors de portée de la plupart du commun des mortels. Les héros des Contes Interdits sont créés selon les règles d'Elite.

### HÉROÏQUE

(400 XP BONUS, FORCE D'ÂME 6)

Les personnages héroïques sont dotés de capacités extraordinaires. Souvent très bons dans plusieurs domaines et



Une petite partie peut-être?

tables, ces personnages sont capables de véritables exploits et ont déjà plus que flirté avec le surnaturel.

Ils peuvent se tirer de situations complexes et réaliser des choses incroyables dont la plupart des autres mortels ne peuvent que rêver.

### EPIQUE

(250 XP BONUS, FORCE D'ÂME 7)

Les personnages épiques sont de véritables demi-dieux. Dotés de caractéristiques impressionnantes, de nombreuses compétences dont certaines très élevées, ils sont capables de véritables exploits mythologiques. Les personnages de ce type ont peu de choses à apprendre, et ont quasiment toujours un lien avec le surnaturel qui explique leurs capacités.



## CHOIX D'UN NIVEAU D'EXPÉRIENCE

Le niveau d'expérience de départ que vous définirez pour votre Chronique en donnera le ton. Des personnages Communs peuvent être bons dans une poignée de domaines, mais ils seront assez vulnérables et faillibles. L'avantage, c'est que vous pourrez plus facilement faire ressentir des sentiments de peur et de stress, parce qu'il existe beaucoup de situations que ces personnages ne peuvent gérer. Les Chroniques basées sur de tels personnages verront des gens normaux, guère plus forts que les joueurs eux-mêmes, basculer dans les histoires et les complots de l'univers d'Eris. Et le moindre daeva rencontré sera une menace extrême, un peu comme si un démon surgissait spontanément en bas de chez vous.

A moins que vous ne soyez vous aussi des esprits surnaturels immortels, auquel cas ma comparaison ne tient plus.

A l'inverse, des personnages héroïques ou épiques sont dotés de capacités tellement impressionnantes qu'ils ne se heurtent plus aux mêmes obstacles que les êtres humains plus «réalistes». Ils disposent de compétences majeures, d'atouts puissants et de styles de combat très efficaces. Dans ce genre de Chronique, les démons sont des adversaires plus fréquents auxquels il est possible de tenir tête, et les personnages profitent pleinement du caractère épique de l'univers d'Eris. La Chronique ne se centrera pas sur l'horreur, mais les responsabilités des personnages sont à la mesure de leurs pouvoirs, et vous devrez improviser plus fréquemment, car leurs moyens de résoudre une situation sont suffisamment vastes pour ne pas être facilement prévisibles.

Le jeu a été conçu pour vous permettre de jouer sur une vaste gamme entre la découverte des dessous d'un monde dangereux et menaçant et le plaisir de jouer des personnages puissants confrontés à des décisions difficiles. A vous de placer la barre où vous le souhaitez!

## Section II: Expérience

Une fois votre personnage créé, il va vivre des aventures et, espérons-le, y survivre. Ce faisant, il va apprendre de ses différentes expériences, et améliorer petit à petit ses capacités.

Pour ce faire, le Conteur vous distribuera régulièrement des Points d'Expérience, que vous serez ensuite libres de dépenser pour améliorer votre personnage.

N'oubliez pas que vous pouvez disposer de points d'expérience bonus selon le niveau de puissance de la Chronique, ainsi que selon les handicaps que vous avez pris.

### OBTENIR DE L'EXPÉRIENCE

Il existe trois moyens principaux d'obtenir de l'expérience:

*A LA FIN D'UNE SÉANCE DE JEU:* pour une séance ayant duré une soi-

rée, les personnages gagnent de 2 à 5 points d'expérience, selon l'intensité des événements vécus. Une partie où peu de choses se sont déroulées peut valoir 2 points, tandis qu'une partie riche en événements et en rebondissements peut en valoir 5 (voire plus);

*A LA FIN D'UN CHAPITRE:* lorsque les personnages concluent un chapitre de l'histoire, ils gagnent généralement 5 points d'expérience (plus éventuellement ceux d'une séance de jeu);

*LORS D'UNE ELLIPSE:* si pour une raison ou une autre une longue ellipse survient dans l'histoire, les personnages ne restent pas inactifs et continuent de vivre et donc d'apprendre. Ils gagnent généralement 1 point d'expérience par mois d'ellipse.

Ces données ne sont qu'un guide pour vous permettre d'attribuer l'expérience. Après quelques séances de jeu, vous pourrez vouloir une progression plus rapide, ou plus lente, de vos personnages.



De même, si vos parties comprennent beaucoup d'ellipses, vous pourrez vouloir diminuer l'expérience apportée par ces phases. Sentez-vous libre d'adapter ces lignes directrices à votre style de jeu.

N'oubliez pas, en revanche, que les points d'expérience ne sont pas là pour récompenser les bonnes idées ou les victoires des joueurs. Ils ne représentent que les expériences vécues, qu'elles se soient bien (ou mal) terminées.

Les réussites des personnages leur permettent de progresser dans l'histoire, les bonnes idées ou les interprétations magistrales sont récompensées par des points de Style, mais les points d'expérience ne dépendent que de l'intensité des situations vécues, par de leur résultat. Après tout, on apprend autant de ses échecs que de ses victoires.

De même, les points d'expérience donnés au groupe devraient toujours être identiques d'un joueur à l'autre. Ainsi, leurs personnages restent globalement au même niveau et vous évitez les frustrations. Certes, il se peut qu'un personnage ait vécu un événement extrêmement important pour lui seul, et que vous jugiez

utile de lui accorder plus d'expérience cette fois mais même dans ce cas, rappelez-vous de rapidement rééquilibrer les comptes, car les points d'expérience permettent de tout obtenir: en donner moins à certains joueurs, c'est handicaper de manière permanente leurs personnages, ce qui n'est pas vraiment souhaitable.

Cela dit, un joueur qui s'investit et fait avancer l'intrigue ne sera pas pour autant spolié par rapport aux joueurs plus passifs: outre les points de Style, ce genre de comportement permettra au personnage de multiplier les contacts, de découvrir de nouvelles choses et le joueur pourra valablement dépenser ses points d'expérience dans plus de domaines que le joueur qui ne s'est pas investi.

Ainsi, le joueur qui par un plan audacieux parvient à sauver la vie d'un ministre important n'obtiendra pas de points d'expérience supplémentaires pour son action, mais pourra acquérir l'atout Alliés (politique), alors que vous ne l'accorderiez pas aux autres joueurs.

### *Jack O'Clock vous parle un peu philosophie*

#### **Distribuer ses points d'expérience**

Comme nous l'avons vu, les joueurs sont libres de dépenser l'expérience acquise par leurs personnages comme bon leur semble. Néanmoins, le Conteur peut opposer son veto à certaines dépenses s'il estime qu'il n'y a aucune raison que le personnage améliore telle ou telle capacité.

Ainsi, il peut refuser qu'un personnage apprenne une nouvelle incantation qui n'a pas été découverte en jeu, que la compétence d'Armes à feu soit augmentée alors que le personnage en question n'a pas touché une seule fois à une arme de ce genre. Il s'agit là d'un droit que le Conteur obtient pour conserver la cohérence de l'histoire, et il ne doit pas en abuser: si une ellipse importante marque la fin d'un chapitre et qu'un joueur décrète que son personnage passe son temps à acquérir des compétences en matière d'armes à feu, il n'y a pas de raisons de les lui refuser.

Ces règles sont particulièrement importantes en ce qui concerne les atouts et handicaps. Le Conteur devra veiller à ce que ceux qui sont choisis par les joueurs soient cohérents avec la vie de leur personnage. Si par exemple l'un d'eux obtient Statut, il faut qu'il ait été en contact avec l'organisation en question et qu'il ait eu de bons rapports avec eux (le plus souvent). Si un personnage obtient une Blessure, il faut bien qu'il l'ait eue quelque part. En parler un peu en amont avec les joueurs peut valoir le coup: si l'un d'eux souhaite que son personnage acquière un Dérangement, vous aurez ainsi l'occasion de le prévoir et de faire jouer l'événement traumatisant pendant une séance.

# Récapitulatif

## Création du personnage

- **Caractéristiques:** 75 points. Aucune caractéristique ne peut dépasser 18.
- **Compétences:** 80 points. Les compétences généralistes comptent double. Aucune compétence généraliste ou spécialité ne peut dépasser 6.
- **Atouts:** 7 points.
- **Handicaps:** +7 points d'expérience par handicap choisi.

## Niveaux de jeu

- **Normal:** 0 points d'expérience bonus. *Force d'âme de départ:* 3
- **Expérimenté:** 100 points d'expérience bonus. *Force d'âme de départ:* 4
- **Elite:** 250 points d'expérience bonus. *Force d'âme de départ:* 5
- **Héroïque:** 400 points d'expérience bonus. *Force d'âme de départ:* 6
- **Epique:** 600 points d'expérience bonus. *Force d'âme de départ:* 7

## Dépense d'expérience

- **Améliorer une caractéristique:** 4 points d'expérience.
- **Compétence généraliste:** 2 points d'expérience (3 à partir de +7 dans la compétence concernée).
- **Spécialité:** 1 point d'expérience (2 à partir de +7 dans la spécialité concernée).
- **Acheter un point d'atout/atout épique:** 7/10 points d'expérience.
- **Obtenir un point de handicap :** +7 points d'expérience.
- **Acheter une nouvelle prouesse ou une nouvelle incantation:** 5 points d'expérience.

Exemple: Un personnage désirant acquérir l'atout Alliés à 3 devra dépenser 21 points d'expérience au total (7 par point d'atout), et un autre souhaitant améliorer sa spécialité Danse de 5 à 8 devra dépenser 5 points d'expérience (1 pour passer à 6, puis 2 pour chaque autre point ensuite).

Les handicaps rapportent des points d'expérience supplémentaires au personnage: ceci représente le fait que ce malheur apporte d'autres choses en parallèle. Ainsi, un personnage développant un Dérangement à 4 suite à un événement terrible obtiendra 28 points d'expérience à dépenser. S'il souhaite un jour guérir ce handicap, il devra dépenser des points d'expérience pour le «racheter».

# CHAPITRE II

## Force d'âme





## Section I: Principe

Où l'on apprend ce qui différencie les démons puissants des simples mortels, et où l'on découvre comment obtenir soi-même la puissance hors du commun des anciens esprits.

### FORCE D'ÂME

Dans le monde d'Eris, chaque être vivant dispose d'un lien avec l'énergie spirituelle, et est composé d'une certaine quantité de cette énergie. Plus une créature possède une énergie spirituelle forte, plus son score de Force d'âme est élevé, et plus ses capacités peuvent dépasser les limites humaines. Un personnage doté d'une Force d'âme élevée peut accomplir des exploits impensables pour le commun des mortels.

Évaluée de 1 à 10, cette valeur est un peu particulière, car elle ne peut être augmentée avec l'expérience. Chaque personnage dispose à la création d'une valeur de Force d'âme, selon le niveau souhaité pour la Chronique. Par la suite, c'est au Conteur de déterminer si et quand l'âme d'un personnage se renforce, et donc quand il gagne un point de Force d'âme: il doit toujours s'agir d'un évènement central, car augmenter cette valeur fait du personnage un être de plus en plus surhumain, mais il existe plusieurs moyens de renforcer son âme. Quelques exemples:

- *Le personnage réussit à dépasser ses limites et accomplit un exploit qu'il jugeait impossible;*

- *Le personnage reçoit le pouvoir d'une créature surnaturelle qu'il a vaincue;*

- *Le personnage survit à une catastrophe surnaturelle.*

Chaque fois que vous jugez qu'un personnage a passé un cap qui devrait le changer à jamais et devrait devenir plus fort que jamais suite à cette étape, vous pouvez potentiellement décider d'augmenter sa Force d'âme d'un point. Inversement, de rares cas pourraient permettre de descendre la Force d'âme d'un personnage, ou certaines augmentations peuvent n'être

que temporaires.

### NIVEAUX DE POUVOIR

Cette section vous présente les effets des différents niveaux de Force d'âme, depuis la plus modeste créature jusqu'aux esprits les plus démesurément puissants. Les personnages n'ont pas vocation à passer par tous ces stades, ni à rencontrer dans toutes les campagnes des créatures de Force d'âme élevée, mais Project: Eris se veut un jeu épique, et la démesure de certains adversaires fait pleinement partie de l'ambiance du jeu.

Après une courte description, ces points sont détaillés pour chaque niveau de Force d'Âme:

**Valeurs de caractéristiques maximales:** Ici est indiquée la valeur maximale que peut atteindre une des caractéristiques de base de la créature, avant application des modificateurs de taille.

**Capacités corporelles:** Les créatures dotées d'une Force d'âme élevée ont un corps doté de plus d'énergie spirituelle, donc moins soumis aux contingences matérielles, ce qui leur permet de mieux résister aux agressions extérieures. Il n'est ainsi pas rare qu'un démon survive à un coup d'épée qui le traverse entièrement. Sont donc indiquées ici les éventuelles résistances des personnages selon leur Force d'âme.

**Pouvoirs mystiques et Style:** Un personnage a un nombre de points de Style égal à sa Force d'âme. Un éventuel Pouvoir mystique ne saurait non plus dépasser la valeur de Force d'âme du personnage.

**Nombre de prouesses par combat:** Le nombre de prouesses accessibles à chaque rencontre à la créature: le premier chiffre indique combien de prouesses le personnage peut utiliser au cours d'une même rencontre, le second indique combien d'entre elles peuvent être des prouesses supérieures. Par exemple, un 5/2 indique que le personnage peut recourir à 5 prouesses par rencontre, dont seulement 2 peuvent être des prouesses supérieures.

Les personnages ayant accès aux pouvoirs mystiques de niveau 6 et plus peuvent avoir grâce à eux des prouesses Suprêmes, et le troisième chiffre indique le cas échéant combien de prouesses du personnage peuvent être utilisées comme prouesses Suprêmes au cours d'une même rencontre. Utiliser une telle capacité consomme également une utilisation de prouesse supérieure. Ainsi, si un personnage ayant comme nombre de prouesses 6/2/1 utilise une prouesse Suprême, il ne lui restera plus que 5/1/0 prouesses utilisables pour cette rencontre.

### FORCE D'ÂME 0: ARTIFICIEL

Aucune créature vivante n'a de Force d'âme à 0. Ce score est celui de créatures purement artificielles, comme des androïdes, et indique que la créature concernée n'a pas d'âme.

**Valeurs de caractéristiques maximales:** Les caractéristiques physiques dépendent de la construction. Pas de caractéristiques d'Intelligence, d'Intuition ou de Présence.

**Capacités corporelles:** Pas de points de Souffle. Ne guérit pas naturellement.

**Nombre de prouesses par combat:**  
Aucune

### FORCE D'ÂME 1: ARTIFICIEL

Cette valeur est celle des créatures les plus modestes, vivantes mais dotées d'un esprit rudimentaire: elles n'ont pas d'esprit individuel, pas de véritable caractère. Les insectes et la plupart des plantes possèdent cette valeur.

**Valeurs de caractéristiques maximales:** 14. Pas de caractéristiques d'Intelligence, d'Intuition ou de Présence.

**Capacités corporelles:** Pas de points de Souffle. Guérit naturellement

**Nombre de prouesses par combat:**  
3/0

### FORCE D'ÂME 2: PRIMAIRE

La valeur par défaut de la plupart des animaux. Une Force d'âme de 2 indique un esprit individualisé, capable d'avoir sa propre personnalité, mais dont l'aspect spirituel ou mystique est encore assez rudimentaire. Cela n'empêche pas certains animaux de devenir des esprits et de voir leur Force d'âme augmenter par la suite.

**Valeurs de caractéristiques maximales:** 16. Le score d'Intelligence est limité à 3.

**Capacités corporelles:** Pas de points de Souffle. Guérit naturellement

**Nombre de prouesses par combat:**  
4/0

### FORCE D'ÂME 3: HUMAIN

Cette valeur est la plus communément rencontrée dans l'espèce humaine. C'est celle des gens normaux, qui n'ont pas vécu de choses extrêmes ou dont la force spirituelle n'est pas supérieure à la moyenne. Capables d'exploits de temps à autres, les personnes ayant cette valeur ne dépassent pas pour autant les capacités humaines classiques. Elle permet cependant de développer des pouvoirs mystiques assez puissants pour ceux qui s'initieraient à cette discipline.

**Valeurs de caractéristiques maximales:** 18

**Capacités corporelles:** Utilise des points de Souffle. Guérit naturellement

**Nombre de prouesses par combat:**  
4/1

### FORCE D'ÂME 4: INITIÉ

Cette valeur est celle de personnages ayant une forte personnalité ou ayant déjà





iumazark

côtoyé le monde des esprits. Beaucoup de mystiques ont ce niveau de Force d'âme, qui les place légèrement au-dessus du reste de la population, sans modification véritablement flagrante. Les pouvoirs mystiques viennent assez naturellement aux personnages à ce niveau, et peuvent devenir puissants. Les démons mineurs se situent souvent à ce niveau.

**Valeurs de caractéristiques maximales:** 20

**Capacités corporelles:** Utilise des points de Souffle. Guérit naturellement.

**Nombre de prouesses par combat:** 5/1

## **FORCE D'ÂME 5: ELU**

A ce niveau, un personnage commence à dépasser sérieusement les limites humaines. Cette valeur est celle des mystiques puissants, des chasseurs de démons qui ont l'habitude d'affronter le surnaturel et ont endurci leur esprit à son contact. Une Force d'Âme de ce niveau indique une grande puissance spirituelle et permet de réaliser des exploits et de développer des

des pouvoirs mystiques de très haut vol.

**Valeurs de caractéristiques maximales:** 22

**Capacités corporelles:** Utilise des points de Souffle. Guérit naturellement. Le personnage vieillit deux fois moins vite.

**Nombre de prouesses par combat:** 5/2

## **FORCE D'ÂME 6: DÉMONIAQUE**

Ce niveau est celui, comme son nom l'indique, de la plupart des démons qui méritent leur nom. C'est-à-dire des entités anciennes, puissantes et intelligentes. Les personnages ayant ce niveau de puissance ont une âme forte et sont clairement au-dessus de l'humain: ils peuvent réaliser des choses extraordinaires. Leurs pouvoirs mystiques peuvent prendre une nouvelle dimension et affecter plus de choses que leur entourage immédiat.

**Valeurs de caractéristiques maximales:** 24

**Capacités corporelles:** Utilise des



points de Souffle. Guérit naturellement. Le personnage vieillit trois fois moins vite.

**Spécial:** Accès aux Atouts épiques  
(1)

**Nombre de prouesses par combat:**  
6/2/1

## FORCE D'ÂME 7: HÉROÏQUE

Un personnage doté d'une Force d'âme de 7 possède une puissance approchant celle des héros mythologiques. Des caractéristiques qui peuvent dépasser de très loin les standards humains, un corps extrêmement résistant capable de survivre à des blessures qui tueraient un homme d'un coup, ces créatures sont composées autant d'énergie spirituelle que de chair et de sang et commencent à faire fi des contraintes physiques.

**Valeurs de caractéristiques maximales:** 27

**Capacités corporelles:** Bénéficie de 50% de points de Souffle en plus. Guérit naturellement. Le personnage ne vieillit plus et peut vivre jusqu'à 4 fois plus vieux qu'il ne devrait.

**Spécial:** Accès aux Atouts épiques  
(2)

**Nombre de prouesses par combat:**  
6/3/1

## FORCE D'ÂME 8: LÉGENDAIRE

Ce niveau est quasiment divin, au sens où les gens l'entendent communément. En effet, un personnage ayant 8 en Force d'âme peut développer des pouvoirs mystiques dont l'influence s'exerce à très grande échelle, et semble aux yeux des mortels omnipotent. Si ce n'est pas réellement le cas, le potentiel et les capacités de ces êtres fait en tous cas d'eux de véritables demi-dieux.

**Valeurs de caractéristiques maximales:** 30

**Capacités corporelles:** Bénéficie de 50% de points de Souffle en plus. Guérit naturellement. Le personnage ne vieillit plus.

**Spécial:** Accès aux Atouts épiques  
(3)

**Nombre de prouesses par combat:**  
7/3/1

## FORCE D'ÂME 9: DIVIN

Êtres millénaires incompréhensibles à la puissance inimaginable, les êtres divins n'ont quasiment plus rien en commun avec les mortels. Leurs pouvoirs sont très vastes, et ils sont virtuellement immortels. En effet, s'ils peuvent être tués au combat, leurs capacités sont le plus souvent si vastes que personne ne peut véritablement réaliser cet exploit.

**Valeurs de caractéristiques maximales:** 35

**Capacités corporelles:** Bénéficie du double de points de Souffle et de 50% de points de Santé en plus. Guérit naturellement. Le personnage ne vieillit plus.

**Spécial:** Accès aux Atouts épiques  
(4)

**Nombre de prouesses par combat:**  
7/4/1

## FORCE D'ÂME 10: PRIMARQUE

Les Primarques sont les plus anciens des esprits, et les plus parfaits. Composés exclusivement d'énergie spirituelle, ils s'affranchissent des contraintes physiques sans difficulté et la réalité leur obéit. Leur âme est si puissante qu'ils ne peuvent être détruit que par l'un des leurs. Cependant, ces créatures n'interviennent jamais réellement dans les affaires des mortels. Une créature dotée de ce niveau de pouvoir ne nécessite pas de véritable profil: elle est simplement au-dessus de tout.

Valeurs de caractéristiques maximales: 40

**Capacités corporelles:** Bénéficie du double de points de Souffle et de Santé. Guérit naturellement. Le personnage ne vieillit plus.

**Spécial:** Accès aux Atouts épiques (5)

**Nombre de prouesses par combat:** 7/4/2

## Section II: Atouts épiques

Les Atouts épiques sont des bonus optionnels ouverts aux personnages dotés d'une Force d'âme de 6 ou plus.

N'étant pas inclus dans le corpus de règles de base, ils sont conçus pour des Chroniques où les personnages sont véritablement hors du commun, et s'achètent en tous points comme des Atouts normaux, à ceci près qu'ils coûtent 10 points d'expérience (et non 7) par point acheté. Certains ont des prérequis et nécessitent donc d'autres Atouts pour pouvoir être acquis.

Il existe deux types d'Atouts épiques:

- les Atouts dotés d'une valeur (entre parenthèses, par exemple: 1 à 5), qui peuvent être pris sur plusieurs niveaux comme les Atouts de plus bas niveau. Il est à noter que vous ne pouvez prendre un tel Atout que si la Force d'âme de votre personnage est au moins de 5 points supérieure au niveau d'Atout épique que vous désirez acquérir. Ainsi, vous ne pourrez acquérir Puissance démoniaque 3 que si votre Force d'âme est de 8, ou plus et si bien entendu vous avez acheté Puissance démoniaque 1 et 2 auparavant;

- les Atouts de style, qui peuvent être obtenus par n'importe quel personnage ayant une Force d'âme au moins égale à 6. Ils ne comportent qu'un seul niveau, coûtent également 10 px et offrent un avantage temporaire en échange d'un point de Style.

Jack O'Clock vous explique:

### Force d'âme et expérience

Le lien est très fort entre ces deux notions. En réalité, vous aurez sans doute remarqué que posséder une Force d'âme élevée ouvre des portes pour obtenir une puissance hors du commun. Mais tout ceci est limité par l'expérience du personnage.

En effet, hormis des points de Souffle et de Santé à très haut niveau, la Force d'âme ne fait qu'ouvrir de nouveaux horizons d'évolution pour un personnage. Libre à lui de les explorer ou non. Ainsi, tous les personnages dotés d'une Force d'âme de 6 ou plus ne sont pas dotés par défaut d'une puissance surhumaine, ou d'un pouvoir mystique susceptible de renverser le cours de la réalité.

Tout ceci est voulu: cela permet aux joueurs de faire évoluer leur personnage comme il le souhaite. Ainsi, même un personnage doté d'une très grande Force d'âme n'est pas nécessairement un bon combattant, ni même un mystique ou un sorcier. Bien sûr, il est rare d'atteindre un tel niveau d'éveil sans toucher au surnaturel, mais c'est au joueur, en accord avec son Conteur, d'en décider.

## COMPRÉHENSION INSTANTANÉE (ATOUT DE STYLE)

Cet Atout permet à celui qui le possède d'obtenir des informations rapides sur les personnes et les situations qu'il rencontre. Il est réservé à ceux dotés d'un fort instinct et d'un esprit de déduction tel qu'ils peuvent tirer des conclusions étonnantes en se basant sur des détails que d'autres auraient simplement ignorés.

Au prix d'un point de Style, le personnage peut immédiatement effectuer un test de Psychologie spécialité Empathie contre le Sang-froid de sa cible (si c'est une personne) ou un test d'Investigation spécialité Recherche contre la difficulté de la scène (s'il cherche à comprendre un événement). Si ce test est réussi, le personnage obtient une information sur sa cible ou sur la scène, plus une supplémentaire tous les 5 points excédant la difficulté visée.

Les informations obtenues par Compréhension instantanée permettent de mieux cerner une personne (une mala-



die dont elle souffre, une phobie, une habitude ou un trait de caractère), d'obtenir des informations sur une scène de crime que d'autres enquêteurs n'auraient pu repérer, comme des détails sur la victime. Utiles, ces informations ne sont pas nécessairement décisives, mais elles permettent au personnage d'apprendre rapidement des choses pour lesquelles une enquête aurait autrement été nécessaire.

## **CORPS SPIRITUEL (1 À 5)**

Un personnage disposant de cet Atout possède des facultés de guérison hors norme. Son métabolisme est en partie celui d'un daeva, ce qui lui permet de récupérer de toutes les blessures, y compris les plus graves.

Au niveau 1, le personnage est immunisé aux éventuelles séquelles d'une blessure. Il peut subir une maladie, une blessure critique ou un empoisonnement qui demande du temps pour guérir, mais il ne saurait subir de séquelle d'un tel coup (à moins qu'il ne lui manque un organe). Il bénéficie d'un bonus de +4 à ses scores de défense contre les maladies et les poisons. Le personnage voit son rythme de guéri-

son naturel doublé. Il récupère ainsi plus vite sa Santé, ses points de caractéristiques affaiblis, ainsi que de n'importe quelle blessure critique. Au niveau 2, le bonus contre les maladies et poisons passe à +6, et le rythme de guérison est 4 fois plus élevé. Au niveau 3, il est immunisé aux poisons et maladies, même d'origine surnaturelle, et guérit 8 fois plus vite.

Au niveau 4, les facultés de régénération du personnage sont extrêmes: il récupère 1 point de Santé ou de Souffle par round. Au niveau 5, la Santé et le Souffle du personnage se régénèrent au rythme de deux points par round.

## **INIMITABLE (1 À 5)**

Vous êtes capable de faire des choses incroyables... et très régulièrement. Un personnage avec cet Atout obtient un point de Style supplémentaire dans sa réserve pour chaque point dans cet Atout épique.

Inimitable permet aux personnages non joueurs d'obtenir également des points de Style, qu'ils peuvent utiliser à tout moment, que ce soit pour aider les joueurs ou





contrer. Ainsi, un premier rôle possédant Inimitable 2 pourra utiliser jusqu'à 2 points de Style par chapitre dans son propre intérêt. Il peut s'en servir pour activer d'éventuels atouts de style.

## **INSTANT DE GLOIRE (ATOUT DE STYLE)**

Un personnage possédant cet Atout est capable de se surpasser au moment où il frôle la mort.

Le personnage peut décider d'activer cet Atout au prix d'un point de Style lorsqu'il subit une blessure critique. Tous les tests d'Endurance qu'il doit effectuer sont alors retardés jusqu'à ce qu'il accomplisse une nouvelle action. Si celle-ci implique un test, toutes les pénalités de blessure et de moral sont ignorées et le personnage bénéficiera d'un bonus au test d'activation égal à la moitié (arrondi à l'inférieur) des dommages subis depuis l'activation de cet Atout. L'action n'a pas besoin d'être instantanée: il peut s'agir d'une action qui prend du temps à effectuer, voire d'une action étendue, à condition qu'il n'effectue que celle-ci. Une fois celle-ci terminée, le personnage effectuera normalement son test d'Endurance face aux blessures critiques subies.

Ainsi, si un personnage active cet Atout alors qu'il passe d'une Santé de 0 à -15, sa prochaine action, qu'il s'agisse d'un jet d'attaque, d'un test visant à sauver un camarade, ou même d'un voyage destiné à transmettre une importante information, se fera sans pénalité de blessure et avec un bonus de +7. Si le personnage subit à nouveau une blessure critique avant d'avoir accompli sa tâche, le bonus sera augmenté en conséquence.

## **OSMOSE (ATOUT DE STYLE)**

Vous disposez d'un sixième sens particulièrement affûté. Parfois, vous êtes capable de rentrer en communion parfaite avec votre environnement, ce qui fait que rien ne vous échappe.

Cet Atout demande que le person-

nage possède Sens de l'invisible. Pour un point de Style, le personnage peut utiliser cet Atout. Pendant toute la durée de la scène, tous ses tests d'Investigation spécialité Perception sont considérés comme ayant obtenu un 20 automatique sur le dé. Ses scores de défense contre les effets d'illusion ou de mirage sont augmentés de 10. De plus, le personnage est capable de repérer les créatures invisibles et d'évaluer précisément la Force d'âme de toutes les créatures qui l'entourent et qu'il a repéré.

## **POUVOIR MYSTIQUE ÉPIQUE (1 À 5)**

Les pouvoirs mystiques épiques différencient les esprits les plus puissants du commun des mortels. Ils ont des effets vastes et puissants, permettant une finesse d'utilisation et des applications décisives. Ceux qui maîtrisent un pouvoir de très haut niveau ont des capacités quasi divines.

Un personnage doit d'abord avoir Pouvoir mystique (5) avant de commencer à améliorer son pouvoir en épique. Comme pour les niveaux inférieurs, les pouvoirs mystiques offrent de nouvelles applications et des améliorations des anciennes. Les pouvoirs mystiques épiques sont souvent des capacités qui influent à plus grande échelle, et provoquent des conséquences plus grandes que les pouvoirs inférieurs.

## **PRÉDICTION (ATOUT DE STYLE)**

Certains ont le don de prévoir à l'avance les conséquences de leurs actes. Un personnage doté de cet Atout peut planifier différentes options et envisager leurs conséquences avant de faire un choix définitif.

Au prix d'un point de Style, le joueur d'un personnage possédant Prédiction peut annuler une action qu'il vient d'entreprendre immédiatement, au cours de la même scène. Il peut donc rejouer cette action, comme s'il n'avait rien fait, si tant est qu'il n'ait pas entrepris autre

chose depuis qu'elle s'est déroulée. Il peut désormais changer son action, maintenant qu'il a connaissance de ses conséquences immédiates.

## PUISSANCE DÉMONIAQUE (1 À 5)

Un personnage doté de cet atout est capable de s'affranchir des limites de son corps physique et peut déployer une force à proprement parler surnaturelle. Ceux qui développent cette capacité sont capables d'exploits hautement spectaculaires, mais qui ont le défaut de ne pas véritablement passer inaperçus.

Chaque fois qu'il prend cet atout, le personnage est considéré comme d'une catégorie de taille au-dessus de la sienne pour ce qui est du poids qu'il peut soulever ou transporter, ainsi que pour ses tests d'Athlétisme visant à sauter. Il bénéficie d'un bonus supplémentaire de +2 à tous ses tests de Force (jets d'attaque et de dégâts exclus) par niveau dans cet Atout. De plus, la distance à laquelle il peut lancer un objet (facteur de portée) augmente de sa propre valeur de base et son score de Vitesse augmente de 2. Il ne bénéficie d'aucun autre avantage d'une taille supérieure. Les effets de cet atout se cumulent entre eux. Ainsi, un personnage possédant Puissance démoniaque 9 sera considéré comme ayant 4 catégories de taille de plus que la sienne, et verra le facteur de portée de ses armes de jet multiplié par 5 (valeur de base + 4 fois cette valeur).

Cet atout ne permet pas de dépasser les effets de la taille Titanesque.

## RELIQUE ÉPIQUE (1 À 5)

Certaines Reliques extrêmement puissantes disposent de capacités suffisamment dangereuses pour ne révéler leur plein potentiel que dans les mains de véritables démons... ou de ceux qui ont atteint un niveau de pouvoir équivalent.

L'Atout Relique épique est la continuité de l'Atout Relique. Il faut qu'un personnage possède Relique 5 pour un de ses

objets pour continuer à en améliorer les pouvoirs avec cet Atout. Si tous les objets mystiques ne permettent pas d'atteindre le niveau 5 de Relique, cette remarque est encore plus vraie pour les Reliques épiques: seuls des objets de légende ou contenant l'esprit d'un démon doté d'une Force d'âme extrêmement élevée possèdent des pouvoirs qui ne peuvent être débloqués que par cet Atout.

## RÉMINISCENCE (ATOUT DE STYLE)

Avec cet atout, un personnage est capable de reproduire à l'identique quelque chose qu'il a déjà eu l'occasion d'observer une fois. Il permet à son utilisateur de se souvenir de gestes techniques qu'il a déjà vus pour les reproduire à l'identique.

Un personnage possédant cet Atout peut à tout moment utiliser un point de Style pour se souvenir d'une manipulation qu'il a déjà observée par le passé. Il bénéficie alors, pour une action, en lieu et place des modificateurs habituels, d'un bonus égal à son score d'Intelligence. Ainsi, un personnage ayant une Intelligence de 17 pourra bénéficier pour une action de Pilotage d'un bonus de +17 au lieu de son bonus habituel (à moins que celui-ci soit meilleur).

Cet Atout peut aussi être employé pour reproduire une technique de combat (manœuvre ou prouesse) déjà observée, ainsi qu'une Incantation déjà observée. Il permet de reproduire une posture pendant toute la durée d'une rencontre.

## SHOWTIME (ATOUT DE STYLE)

Un personnage disposant de cet Atout peut faire preuve d'une dextérité incroyable, réalisant des exploits inimaginables pour la plupart des gens.

Cet Atout s'active à tout moment au prix d'un point de Style, et dure jusqu'à la fin de la scène. Chaque fois que le personnage effectue un test d'Acrobaties au cours de cette scène, ne lancez pas le D20 et considérez qu'il fait un 20 automatique.



De plus, jusqu'à la fin de la scène, les points de Style utilisés par le personnage lui donnent un bonus de +8 à ses actions au lieu du bonus habituel de +4.

## SOUVERAINETÉ (ATOUT DE STYLE)

Que ce soit à cause de son apparence, d'une forte personnalité ou d'une grâce quasi-surnaturelle, le personnage dispose d'un fort charisme et peut en faire usage pour obtenir le respect de ceux qui l'entourent.

Cet Atout nécessite que le personnage dispose de l'Atout Majesté. Au prix d'un point de Style, le score de Présence du personnage est considéré comme de 4 points plus haut pour la scène en cours. De plus, toutes les personnes affectées par sa Majesté ne peuvent tenter aucune action (physique ou autre) qui aurait pour but de nuire au personnage. Les personnes normalement non affectées subissent le malus de -4 à leurs actions lorsqu'elles tentent d'agir contre le personnage.

Les effets de Souveraineté disparaissent pour une cible si le personnage l'agresse d'une manière ou d'une autre, ou s'il s'en prend à l'un de ses proches.



*Jack O'Clock vous explique :*

### Atouts épiques

Les atouts épiques offrent aux personnages des pouvoirs dont les êtres plus normaux ne peuvent que rêver. Cela permet de créer toutes sortes de protagonistes épiques, dotés de capacités étonnantes. Bien entendu, plus la créature est ancienne, plus elle aura d'expérience, et plus elle pourra profiter des différents atouts épiques, ainsi que de hautes valeurs de caractéristique.

Aucun atout épique n'est purement dédié au combat, de manière à ce qu'aucun ne soit jugé comme «nécessaire» pour les scènes d'action. Bien sûr, vos joueurs apprécieront peut-être de faire les malins avec Showtime, ou de balancer des trucs énormes avec Puissance démoniaque, mais ce n'est pas si un bon investissement si vous n'entendez vous en servir qu'en combat; Par contre, rien n'exclut qu'une Relique épique ou un Pouvoir mystique épique offre de nouvelles options à un personnage dans ce genre de situation. Après tout, les pouvoirs mystiques sont propres à un personnage, et il n'est pas possible que tout le monde veuille avoir le même.

Notez bien que rien dans Project: Eris ne permet de simuler une créature absolument omnipotente en tant que telle. Même un Primarque avec Force d'âme 10 se base sur ces atouts que vous venez de lire. En revanche, les esprits les plus puissants disposent tous d'au moins un Pouvoir mystique unique de très haut niveau, qui leur permet des applications démesurées et de répondre à leur statut de créature quasi-divine. Certes, ils n'ont pas tous les pouvoirs, mais à partir du moment où ils ont transcendé un pouvoir bien particulier pour lui trouver des applications larges, polyvalentes et très puissantes, la nuance est assez faible pour les pauvres humains que nous... que vous êtes.



# CHAPITRE III

## Éléments narratifs



## Section I: Découpage scénaristique

Où l'on apprend derrière ces grands mots ce que signifient la notion de scène dans Project: Eris et où l'on se demande quand est-ce que l'on passe d'une rencontre à une autre. On y parlera aussi de la manière dont sont organisés les scénarios dans ce jeu.

### STRUCTURE D'UNE CHRONIQUE

Quelques définitions pour bien suivre comment sont structurées les aventures de vos personnages. Nous partirons ici du plus grand pour aller vers les plus petites unités de temps, avant d'examiner celles-ci plus en détail:

## CHRONIQUE

L'ensemble des aventures vécues par un groupe de personnages. Une Chronique comporte une histoire globale qui relie toutes les aventures vécues par les personnages et s'appuie sur une poignée de thèmes forts. Elle s'étale sur de nombreuses séances de jeu, et les aventures des personnages se terminent lorsqu'elle prend fin.

## CHAPITRE

Les chapitres sont les différents scénarios qui composent la Chronique. Chaque chapitre est une histoire en lui-même, doté d'un début et d'une fin. Au cours d'une même Chronique, les joueurs jouent les mêmes personnages d'un chapitre à l'autre, et tous sont reliés entre eux par des éléments de l'histoire générale. Un chapitre prend généralement quelques séances de jeu pour se terminer.

## ACTE

Les actes sont les différents morceaux d'un chapitre. Le premier acte marque généralement le début de l'histoire d'un nouveau chapitre, tandis que le dernier marque sa fin. Ce sont des repères purement formels pour vous aider à vous

repérer au cours du déroulement d'un chapitre: généralement, un acte prend fin sur un événement important, et un autre commence. Un acte prend rarement plus d'une séance de jeu pour se terminer.

### SCÈNES ET RENCONTRES

Plusieurs fois dans les règles du jeu vous avez vu apparaître la notion de « scène ». Le plus souvent pour parler de durée : tel effet dure une scène, par exemple, ou de fréquence: tel atout ne peut être utilisé qu'une fois par scène. Dans ce cas, comme au théâtre ou au cinéma, on entend par scène un moment de jeu qui conserve une certaine unité de temps, de lieu et d'action. Par exemple, une discussion avec des personnages, une soirée mondaine, une course-poursuite, et ainsi de suite.

A ce titre, les différents scénarios proposés pour Project: Eris ne divisent pas nécessairement l'action en scènes, simplement parce qu'il est très difficile et pas nécessairement intéressant de diviser l'action à un niveau aussi fin: les joueurs pourraient très bien provoquer de nouvelles scènes par leurs actions, en éviter d'autres ou modifier leur contexte.

Ainsi, c'est le Conteur qui a le dernier mot pour savoir quand une scène se termine et quand une autre scène commence. Plusieurs pistes peuvent néanmoins le guider dans cette tâche. Il y a le plus souvent changement de scène quand l'un ou l'autre des éléments suivants survient :

- Une ellipse d'au moins une heure survient (une négociation qui reprend le lendemain matin, par exemple) ;

- Les personnages font un déplacement important (partir du siège social de l'entreprise pour aller errer dans les bas fonds de la ville, mais pas par exemple passer du salon à la cuisine) ;

- L'action change (la discussion virulente qui avait lieu se transforme en véritable foire d'empoigne, puis en combat à couteaux tirés) ;

- Un personnage important arrive ou repart (le Président entre dans la pièce



*où parlent les conspirateurs).*

Bien sûr, tout ceci n'est qu'un guide. Vous pourrez parfois juger qu'un changement de scène n'est pas justifié même dans un de ces cas. N'oubliez pas que changer de scène signifie que certains pouvoirs des personnages sont de nouveaux accessibles, et que d'autres se terminent à la fin d'une scène.

## RENCONTRE

Dans le cadre de ce jeu, une rencontre s'entend comme un combat. Lorsqu'une nouvelle rencontre commence, les différents adversaires peuvent à nouveau utiliser leurs prouesses (pour peu qu'ils en aient appris, mais c'est une autre histoire). La question est alors: quand une nouvelle rencontre commence-t-elle, et que se passe-t-il si deux combats s'enchaînent l'un derrière l'autre?

Considérez qu'il y a nouvelle rencontre dès que les combattants ont eu au

moins une minute ou deux pour souffler avant de commencer un nouveau combat. Ainsi, si vous venez d'affronter un tueur, et qu'aussitôt les forces de police arrivées sur place se jettent sur vous pour vous neutraliser, il s'agit de la suite de la rencontre initiale, car vous n'avez eu aucun moment pour vous reposer entre les deux scènes. Si en revanche ils vous trouvent quelques rues plus loin alors que vous vous éloignez du combat, il s'agit d'un nouveau combat et vos prouesses sont à nouveau disponibles.

Dans des cas extrêmes, cela peut signifier qu'une nouvelle rencontre ne démarre pas pour tout le monde en même temps. C'est le cas lorsqu'un de vos alliés vous couvre pour que vous vous éloigniez du champ de bataille. Si des renforts arrivent, votre allié n'aura pas eu le temps de se reposer et ne pourra pas récupérer ses capacités «par rencontre» (prouesses y compris). Mais s'il vous a couvert assez longtemps, vous pourrez vous-même en bénéficier à nouveau, ayant bénéficié d'une interruption entre les deux affrontements.





Où l'on parle des scènes spéciales livrées directement avec la Chronique qui accompagne ce jeu, qui diffèrent un peu du reste des aventures proposées et sont conçues pour changer un peu le rythme et l'ambiance de vos parties pour un certain temps.

## ARCHIVES

Toujours relativement courtes, les scènes ou moment d'archives ramènent les personnages en arrière pour revivre une scène importante de leur passé, ou du passé de l'un d'entre eux. La Chronique commence sur de telles scènes pour introduire chacun des personnages.

Exceptionnellement, ces scènes sont très scriptées, et les joueurs ne peuvent pas en modifier la ligne directrice, ni même la fin. Ces scènes peuvent même permettre aux autres joueurs de changer de personnages temporairement (ils prennent les rôles secondaires définis au début de la scène) et d'accompagner le personnage sur lequel est centré le flashback, afin de découvrir le passé de ce dernier de manière plus ludique qu'une simple discussion.

Ces scènes sont purement optionnelles, et vous pouvez tout à fait ne pas les jouer ou ne les jouer que pour certains personnages (si les joueurs des autres souhaitent conserver le secret sur leur passé, par exemple). Si vous souhaitez les mettre en scène, préparez les un peu à l'avance avec le (ou les) joueur dont le personnage est au centre de la scène afin de bien vous assurer d'arriver où vous le souhaitez. Puisque le Conteur comme les joueurs des protagonistes principaux savent comment la scène doit se dérouler, vous pouvez ici plus que jamais partager la narration pour faire découvrir aux autres joueurs cette scène optionnelle.

## DIRECTOR'S CUT

Ces scènes spéciales sont, encore une fois, optionnelles. Elles permettent aux joueurs de voir des éléments de l'intrigue

qui ne sont pas directement accessibles à leurs personnages. Ils abandonnent temporairement ces derniers pour incarner des personnages périphériques de l'histoire et la découvrir sous un autre angle. Cette fois, ils ne connaissent rien de la scène, ne savent pas ce qu'ils vont y rencontrer et la fin y est plus que jamais incertaine.

Chacune de ces scènes a un enjeu, et si les joueurs parviennent à atteindre l'objectif qui y est fixé, leur progression dans l'intrigue principale sera facilitée. S'ils échouent, leurs personnages habituels ne souffrent d'aucune conséquence néfaste, mais ils ne bénéficient pas non plus d'aide pour la suite de leurs aventures.

*La première scène de ce type dans la Chronique des Contes Interdits permet aux joueurs d'abandonner leurs personnages respectifs pour entrer dans les rôles de simples soldats d'une société militaire privée, qui découvrent un indice important pour l'enquête que les personnages devront mener à bien. S'ils parviennent à survivre assez longtemps dans la peau de ces soldats, ces derniers pourront par la suite donner les indices qu'ils auront découverts aux personnages lors de l'histoire principale. Si en revanche ils meurent pendant la scène director's cut, ils ne pourront apporter aucune aide aux personnages principaux (puisque'ils sont morts, logique).*

Ces scènes permettent de modifier l'ambiance pour un moment, en la rendant plus mortelle. Si les héros de Project: Eris sont capables d'exploits, les personnages dirigés lors des director's cuts sont souvent plus fragiles, plus faibles et meurent facilement. Parce que justement ces scènes sont optionnelles et ne modifient que peu la suite de la chronique (tout au plus peuvent-elles apporter un peu d'aide), ne faites pas de cadeaux et considérez-les comme autant de défis pour vos joueurs.

## SCÈNES BONUS

Les scènes bonus sont également optionnelles. Ce sont des scènes qui n'affectent en rien l'histoire principale, ne modifient pas le cours des choses, mais permettent un peu de répit pour les joueurs,

un changement de rythme temporaire ou une pause après une séance de jeu bien chargée. Ils peuvent y incarner leurs personnages habituels, ou d'autres protagonistes, mais cette fois la fin de la scène ne modifiera pas l'histoire (à moins que vous ne le souhaitiez expressément, bien entendu).

Vous pouvez choisir de ne pas jouer ces moments, de commencer une séance avec elles ou de terminer une séance avec elles également, selon l'humeur du moment de votre groupe.

## Section II: Hiérarchie des personnages

Où l'on recherche la place de chacun des personnages dirigés par le Conteur et leur importance dans la scène en cours. Ce chapitre s'intéresse essentiellement aux situations de combat.

Les personnages du Conteur (ou personnages non-joueurs, ou PNJ) sont des protagonistes de l'histoire au même titre que ceux des joueurs, et il faut leur accorder une attention particulière. Néanmoins, vous voudrez parfois que certains de ces personnages soient exceptionnels et donnent du fil à retordre à vos joueurs, alors que parfois ils devront tomber lors d'une fusillade comme des mouches pour des raisons scénaristiques. C'est pourquoi il existe trois grands archétypes pour vos PNJ:

### FIGURANTS

Les figurants sont des personnages dont l'importance est clairement secondaire. Ce sont les vigiles qui n'ont pas de nom sur leur badge, les passants anonymes, etc. S'ils sont impliqués dans une fusillade, une balle les met à terre sans autre forme de procès. Si un événement terrible survient, ils fuient. Cependant, ils sont toujours véritablement dangereux en groupe.

La notion de figurant est relative. Si les personnages de vos joueurs sont

de simples employés de bureau et qu'il doivent entrer dans une fusillade avec un policier, ce dernier ne sera probablement pas un figurant, car il s'agit d'un adversaire redoutable pour eux. Mais pour des personnages habitués à traquer des démons, le même policier sera un simple figurant, car ils ont l'habitude d'affronter bien pire. Les figurants sont là pour gérer une opposition où chaque adversaire pris individuellement n'est pas dangereux: si vous voulez que les joueurs sentent leur puissance, faites de leurs adversaires des figurants et ils les verront tomber à chaque coup.

N'oubliez pas que ce n'est pas parce qu'ils sont fragiles que ces personnages ne sont pas dangereux: ils attaquent, souvent en groupe, et une scène les impliquant peut être extrêmement dangereuse pour les personnages des joueurs. Seulement, vous vous épargnez le travail de compter minutieusement les points de Souffle et de Santé de chaque PNJ, et pouvez vous permettre une scène de bataille de masse.

Les règles spéciales des figurants sont les suivantes:

- *Pas de points de Souffle, ni de points de Santé. La moindre blessure infligée à un figurant est critique. Considérez que la moindre blessure met hors de combat ces personnages, qu'ils soient sérieusement blessés ou morts;*

- *Les figurants n'ont qu'un seul état psychologique: ils passent directement «en crise» lorsqu'ils sont atteints par un effet de moral;*

- *Ils attaquent de manière combinée: lorsque plusieurs figurants attaquent une même cible, procédez à une attaque unique, avec un bonus à l'attaque et aux dégâts égal au nombre de figurants attaquants moins 1 (jusqu'à un bonus de +10). Ceci suppose que les figurants utilisent tous à peu de choses près le même équipement.*

*Ainsi, si 5 figurants visent la même cible avec leur pistolet, l'attaque bénéficie d'un +5 pour toucher et inflige 2D6 + 5 points de dégâts.*





**Second rôle peut-être, mais second rôle lourdement armé. Alors vous allez lever les mains en l'air et plus vite que ça.**

## SECONDS RÔLES

Les seconds rôles sont la plus grande partie des personnages rencontrés par les joueurs. Ce sont des personnages impliqués dans l'histoire, mais dont l'importance n'est pas primordiale ou qui n'ont aucun potentiel héroïque. Ils peuvent aussi être des adversaires coriaces pour les joueurs, mais sans être d'une puissance hors norme.

L'informateur habituel des personnages joueurs, le chef de la sécurité de l'immeuble que ces derniers infiltreront, l'escouade d'élite qui cherche à les arrêter sont autant d'exemples de seconds rôles.

Ces personnages n'ont pas l'avantage héroïque de pouvoir éviter les balles ou les coups, mais ils sont psychologiquement plus coriaces et peuvent survivre à un coup. Encore une fois, cette notion est relative: le caïd de la région et ses hommes sont sans doute de bons seconds rôles pour un affrontement avec des personnages flics, car ils se doivent d'être des

adversaires coriaces pour ces derniers. En revanche, pour un esprit millénaire, les mêmes loubards ne sont que des figurants, si inférieurs à lui qu'il ne sont dangereux qu'en grand nombre, et encore. Tout dépend encore une fois du poids que vous souhaitez donner à l'opposition lors d'une scène.

Les règles spéciales des seconds rôles sont les suivantes:

- *Pas de points de Souffle, mais un total normal de points de Santé. Les seconds rôles sont directement blessés chaque fois qu'un coup les atteint sans passer par la protection héroïque que constituent les points de Souffle. Pour autant, ils ne sont pas nécessairement grièvement blessés au premier coup reçu;*

- *Les seconds rôles n'ont que deux niveaux d'état psychologique: secoué ou en crise. Ils ne passent par l'état intermédiaire qu'ont les personnages;*

- *Ils ne peuvent pas attaquer de ma-*



nière combinée comme les font les figurants.

## PREMIERS RÔLES

Les premiers rôles sont les personnages les plus importants du Conteur. Ils constituent des adversaires ou des alliés redoutables et sont capables d'exploits hors normes.

Cette catégorie est réservée aux personnages dotés d'un rôle important dans le déroulement de l'histoire, à ceux qui sont clairement hors normes ou à un niveau bien supérieur à celui des PJ, ou qui marquent une opposition conséquente face à ces derniers. Ils bénéficient des mêmes règles que les personnages des joueurs.

Les personnages qui suivent ces règles obtiennent clairement un potentiel héroïque, mais ce n'est pas pour autant que tous les premiers rôles sont nécessairement de grands combattants. La preuve en est que les personnages des joueurs

bénéficient des mêmes avantages sans être nécessairement de grands guerriers. L'enfant qui semble détenir un secret important pour lutter contre une entité venue du monde spirituel ne sait peut-être pas se battre, mais son rôle est central dans la Chronique, et le statut de premier rôle est pleinement justifié.

Les règles spéciales des premiers rôles sont les suivantes:

- *Ils ont des points de Souffle et des points de Santé, comme prévu dans le livre de règles du jeu;*

- *Les premiers rôles suivent les règles normales d'état psychologique: ils ne sont ni plus ni moins impressionnables que les personnages des joueurs;*

- *Ils ne peuvent pas (non plus) attaquer de manière combinée comme le font les figurants.*

**Jack O'Clock vous explique:**

### Les premiers rôles

N'oubliez pas que les premiers rôles sont aussi les personnages les plus détaillés de la Chronique, et qu'il convient d'y passer un petit moment. Lorsque vous créez un tel personnage, posez-vous un moment et tâchez d'y réfléchir, tant au point de vue technique que de celui de l'histoire. Un allié ou un adversaire sur lequel le Conteur a un peu travaillé, qui a une histoire personnelle, des traits de caractère et quelques particularités deviendra rapidement plus mémorable qu'une dizaine de personnages créés à la chaîne. Ceux-là font de très bons figurants, destinés à se déplacer au second plan de votre histoire!

### Mais le Conteur a-t-il des points de Style?

Et bien non. C'est là la grande différence entre personnages joueurs et PNJ, même pour les premiers rôles: les personnages joueurs ont des points de Style, qui leur permettent de réaliser toutes sortes d'exploit. Après tout, le Conteur peut bien recréer sans cesse ces hommes suréquipés qui harcèlent les personnages, mais eux ne peuvent pas ressusciter à l'envi. Pour qu'ils gardent leur statut de héros de l'histoire auxquels il arrive des choses passionnantes (et auxquelles ils survivent contre toute vraisemblance), il disposent des points de Style.

Notez bien que la différence n'est en fait pas si flagrante que ça, pour une raison toute simple: c'est le Conteur qui mène la danse, et c'est lui qui gère les personnages non joueurs. Vous voyez le lien? Le Conteur n'a pas besoin de points de Style: si un personnage doit survivre, ou qu'un autre doit réussir son test parce que c'est important pour l'histoire, vous trouverez bien une solution pour le justifier. Après tout, c'est dans l'intérêt commun et pour que tout le monde passe une bonne séance. Vos joueurs, eux, n'ont pas le droit de tricher aussi honteusement, mais ils ont du Style!

# CHAPITRE IV

## Conflicts





Où les personnages affrontent l'adversité en usant de toutes leurs ressources. Ce système est utile chaque fois que vous entreprenez une action complexe pour laquelle une grande variété de stratégies peuvent être utilisées: une bataille rangée, une opération économique contre un concurrent, la préparation d'une expédition importante... Dans ces situations, vous pouvez souhaiter ne pas tout résoudre en un seul jet de dés sans pour autant souhaiter passer des heures à jouer chaque élément indépendamment. C'est dans ce cadre qu'interviennent les Conflits.

## PRINCIPE

Les Conflits fonctionnent toujours sous la forme des tests étendus (en opposition ou non, selon la nature de la tâche à accomplir). Le Conteur fixe alors l'Objectif à atteindre pour chaque adversaire, mais ne fixe pas la compétence à employer. Au contraire, ce sont les parties à l'affrontement qui vont décider comment employer chacun de leurs tours, dont la durée est fixée par le Conteur.

Ainsi, si deux généraux s'affrontent lors d'une bataille rangée, que le Conteur détermine que chacun doit atteindre un Objectif égal au Sang-froid de l'adversaire et qu'il décide que chaque tour représente une heure dans le jeu, alors à chaque tour de jeu, chaque adversaire pourra décider d'employer une tactique de son crû pour marquer des points sur l'adversaire. Ainsi, l'un pourra décider d'effectuer un test de Persuasion spécialité Expression pour galvaniser ses troupes, tandis que l'autre fera montre de ses talents en Armes à feu pour faire le ménage sur le champ de bataille. A l'heure suivante, ils pourront changer de stratégie.

A chaque tour, chaque adversaire choisit la compétence qu'il souhaite utiliser (voir Approche), puis la Stratégie qu'il emploie, et effectue son test une fois ces points validés par le Conteur. Suivez ensuite les règles des tests étendus et tests étendus en opposition. Le premier à avoir atteint son objectif remporte l'affrontement, et vous nuancerez le résultat en fonction du nombre de points obtenus par

le (ou les) adversaire(s).

## APPROCHE

A chaque tour de jeu, les joueurs participant au Conflit doivent décider quelle compétence sera utilisée, et justifier comment ils l'utiliseront. C'est le choix de l'Approche.

Le Conteur décide alors d'accorder l'usage ou non de cette compétence, et inflige éventuellement un malus de circonstances si l'action tentée semble farfelue ou en décalage avec la situation (qui s'ajoute à tous les modificateurs de circonstances qui peuvent être appliqués, le cas échéant).

En effet, les joueurs auront tendance, en toute logique, à user des points forts de leurs personnages et à essayer d'employer une Approche qui les favorise: un personnage doté de +15 en Armes à feu et de -2 en Société aura tendance à utiliser sa maîtrise des Armes à feu dans toutes les situations. Ce n'est pas un problème en soi, car cette approche est logique: tout le monde cherche à rentabiliser ses points forts, et tenter de rentabiliser une compétence à première vue sans lien avec l'action est un vrai challenge qui peut donner des moments d'interprétation intéressants. En revanche, si le joueur ne parvient pas à vous justifier l'utilisation de sa compétence, alors il devra subir un malus à son test.

Voici un exemple de situation: le personnage cherche à remporter un concours en développant une invention révolutionnaire avant son concurrent.

- *Compétence adaptée à la situation:* «J'effectue des recherches avec mon équipe grâce à ma compétence Sciences», «J'utilise ma compétence de Persuasion et j'appelle mes Alliés (Politique) pour obtenir des subventions en leur promettant des contrats avantageux». Le test s'effectue normalement.

- *Compétence légèrement en décalage ou à l'utilité discutable:* «J'utilise ma compétence de Larcin pour falsifier des documents et espérer que des espions tomberont dessus pour leur faire perdre

## STRATÉGIE

lus de -2 à -4. Raisonner par rapport à la compétence idéale à utiliser: l'idée ici peut être bonne en soi, mais son efficacité est bien moins évidente qu'un simple test de Sciences.

- **Compétence inadaptée:** «J'utilise Athlétisme spécialité Endurance pour travailler tout le temps sur mon projet», «j'utilise Pilotage pour amener le matériel plus vite à mon laboratoire.» Ce genre d'idée est possible à tenter, mais leur impact est très réduit, et le malus de circonstances peut aller de -6 à -8.

- **Compétence délirante:** «J'utilise Survie spécialité Milieu urbain pour rechercher un sans-abri qui aurait un doctorat de physique nucléaire.» Si l'idée vous séduit, vous pouvez accorder le test avec de sérieux malus, généralement -10 et plus (ou prendre l'option Prendre des risques, voir plus bas). Sinon, persuadez le joueur de faire autre chose.

Il peut paraître étrange d'autoriser les personnages à utiliser des compétences peu adaptées a priori, mais le principe de ces Conflits est de leur permettre de gérer une situation de différentes manières. Ne bridez pas l'imagination des joueurs: si une idée vous semble farfelue mais vous paraît intéressante scénaristiquement, ou tout simplement bien pensée ne lui infligez pas de malus rédhibitoires. Si tout le monde à la table trouve ça cool, après tout, ce n'est qu'un jeu.

Un même groupe de personnages peut participer au Conflit, chacun essayant d'aider l'un d'entre eux. Comme toujours, un des personnages est au cœur du Conflit, et les autres lui apportent un bonus de +2 au résultat final de son test s'ils parviennent à dépasser le résultat du test de l'adversaire.

**Important:** Ce système favorise l'imagination et la créativité, et ne marche plus si les joueurs se contentent d'adopter toujours la même stratégie, avec leur plus forte compétence. Mais on ne peut pas demander de l'aide à des Alliés indéfiniment, et créer deux systèmes de sécurité identiques pour protéger son secret est une perte de temps. Dans ce cas, n'oubliez pas les malus de circonstances!

Une fois que chaque camp a choisi son Approche, il lui faut choisir la Stratégie qu'il visera, et ce avant même de lancer le dé:

- **Prendre l'ascendant:** «Je cherche à obtenir des financements pour mes travaux.» Le personnage fait directement avancer sa cause. S'il remporte le test opposé avec ses adversaires, sa marge de réussite sera mise de côté pour atteindre son Objectif.

- **Stratégie risquée:** «Je tente l'utilisation d'une nouvelle technologie encore instable dans l'espoir d'avoir de vraies avancées.» Le personnage cherche à prendre un risque majeur: s'il réussit, il en tirera de gros avantages, mais un échec serait difficile. Dans ce cas, il s'inflige lui-même un malus qu'il détermine: ce malus est appliqué à son test, mais s'il parvient malgré tout à remporter l'affrontement, il gagnera en plus de sa marge de réussite deux fois le malus qu'il s'était infligé, et se rapprochera considérablement de son Objectif. Le Conteur peut aussi lui imposer de dépasser une certaine Difficulté pour bénéficier de tous ces points: le malus n'est pas comptabilisé à ce moment (ce n'est pas parce que l'adversaire a échoué dans une tentative de négociation et a obtenu 11 à son test qu'avec un 12 en test de Sciences non modifié, le personnage maîtrise une nouvelle technologie. Dans ce cas, personne n'avance).

- **Saboter l'adversaire:** «Je fais du contre-espionnage et divulgue des fausses informations à l'entreprise concurrente.» Ici, il ne s'agit pas d'avancer dans ses travaux mais de réduire l'avance de l'adversaire: si le personnage gagne le test opposé, il réduit les points accumulés par l'adversaire d'autant que sa marge de réussite. Ces points ne peuvent descendre en-dessous de zéro. Cette stratégie n'est vraiment utile que quand l'adversaire est sur le point de gagner.

- **Contrer l'adversaire:** «Je sais que mon rival veut embaucher des loubards pour voler mon travail, j'organise ma défense avec mon propre réseau.» Le personnage ne prend absolument pas l'ascendant



sur son adversaire, mais cherche à réduire ou annuler le succès de l'entreprise de ce dernier. Il effectue son test avec un bonus de +4, mais en cas de succès, il ne marque aucun point et son Objectif n'avance pas.

- **Neutraliser les ressources:** «Je contacte les Alliés de mon adversaire et je leur fais une proposition financière pour qu'ils ne l'aident pas.» Le personnage cherche à empêcher son adversaire d'utiliser des ressources particulières. S'il remporte le test opposé, il ne gagne aucun point, mais le camp visé ne pourra pas utiliser l'Approche que son adversaire vient de neutraliser pour le restant du Conflit.

Rappelez-vous que chaque test représente l'avancée relative d'un camp par rapport à l'autre. Par exemple, si un des deux concurrents a fait 28 à son test de Sciences et a considérablement avancé par rapport à son adversaire qui lui, n'a fait que 19 à un test de Larcin spécialité Sécurité pour créer un système de protection de ses données impeccable, ça ne veut pas dire que le système de protection ne fonctionne pas.

Cela signifie simplement que comparativement au temps investi par les deux personnages dans leurs actions, les recherches de l'un ont fait plus avancer sa cause que les caméras de surveillance de l'autre. Pour autant, le système de sécurité est en place, même si l'Objectif n'a pas avancé: ce personnage a travaillé, mais moins efficacement que le premier. Cela dit, si plus tard dans cet affrontement, son adversaire décide d'espionner les travaux en cours, son système de sécurité infligera des malus de circonstances à ce dernier.

\*\*\*

*Deborah est une jeune chef d'entreprise débordante d'ambition. Ses investissements dans l'énergie lui ont toujours rapporté gros, mais depuis quelques mois cependant, elle se heurte à un adversaire inconnu qui lui ravit toutes les petites entreprises au bord de la faillite qu'elle souhaiterait racheter. Ce qui semblait n'être qu'une coïncidence au départ ne peut plus être le fait du hasard: ces rachats rapides par des sociétés-écran font partie d'une stratégie savamment orchestrée. Deborah*

*sait bien que les jeux sont désormais serrés, et qu'il va falloir jouer rapidement: si elle veut le monopole sur les sociétés d'énergie de nouvelle génération dans son pays, elle va devoir affronter son mystérieux rival.*

*Le Conteur décide d'utiliser les règles du Conflit, qui lui permettent de gérer rapidement cet affrontement sans obliger les autres joueurs à attendre des heures que Deborah ait joué chaque scène. Il décide que chaque tour de jeu représentera une semaine, et l'Objectif à atteindre sera égal à la Résolution de l'adversaire: il s'agit d'une guerre psychologique, et l'enjeu est avant tout de faire abandonner l'autre. Deborah l'ignore, mais son mystérieux ennemi étant un peu différent de tout ce qu'elle imagine, elle devra atteindre un Objectif de 30 tandis que lui devra atteindre 22, soit la Résolution de Deborah.*

*La première semaine, Deborah décide de réaliser le plus d'opérations financières possibles, et utilise sa compétence Erudition spécialité Finances. Son concurrent préfère réunir le plus d'informations possibles sur elle et son entreprise, afin de mieux la connaître, et utilise sa compétence de Société spécialité Entreprises. Elle obtient 21, tandis que lui obtient 25 et gagne 4 points qui le rapprochent de son Objectif.*

*Voyant que ses habitudes et ses méthodes sont cernées tandis qu'elle ne connaît rien de son adversaire, Deborah décide de payer un petit pourboire à des détectives qu'elle connaît bien pour enquêter sur lui. Ce dernier décide alors d'adopter une stratégie de contre, et décide d'utiliser sa compétence de Larcin spécialité Sécurité pour se protéger de toute détection. Avec le bonus de +4, il remporte l'affrontement avec 26 à son test, contre 24 pour Deborah. Il ne gagne cependant aucun point de bonus.*

*Deborah, inquiète, décide de court-circuiter immédiatement les opérations que pourrait accomplir son adversaire, en le dénonçant à une unité de police pour des fraudes imaginaires. Elle utilise alors Persuasion spécialité Subterfuge pour tenter de saboter les possibilités de l'adversaire, mais le Conteur lui impose un malus*



de -4: elle n'a aucune preuve et n'a que peu de poids sur les décisions policières.

Son rival, pendant ce temps, tente une opération extrêmement risquée: il s'inflige un malus de -6 à un test d'Erudition spécialité Finances, et n'obtient que 17 contre 19 pour Deborah, qui remporte ce tour. Il ne pourra plus tenter d'opérations sur les circuits financiers pendant un certain temps, mais Deborah n'accumule pas de points (elle a saboté une option de l'adversaire à la place). S'il avait remporté l'affrontement, le rival aurait gagné autant de points que sa marge de réussite +12 (deux fois son malus). Au bout de trois semaines, le Conflit continue d'être serré, et se poursuivra jusqu'à qu'un des deux camps abandonne.

\*\*\*

Jack O'Clock joue l'arbitre:

### Résultat d'un conflit

Une fois que vous aurez terminé de faire jouer un conflit, n'oubliez pas d'en interpréter les résultats avec une certaine subtilité. Ainsi, pour un Objectif 30, un personnage ayant marqué 30 points quand son adversaire n'en a eu que 8 remporte une victoire éclatante. A l'inverse, si son adversaire était près de la victoire avec 28 points, c'est une victoire mineure sur le fil du rasoir.

De cela découlera la suite de votre histoire. Le système de Conflit vous permet donc de régler une situation complexe et qui prendrait énormément de temps à gérer en quelques coups de dés, et vous offre une bonne base pour en interpréter les résultats. C'est un système idéal lorsque les personnages ont des postes à responsabilité et entreprennent fréquemment de longues négociations et des opérations de gestion. Vous pouvez ainsi donner du dynamisme à ces phases sans trop empiéter sur le reste!



Tout est affaire d'arguments.



# CHAPITRE V

## Antagonistes communs



## Pilier de bar

Ce type va de bistrot en bistrot et aime bien provoquer ceux qu'il ne juge pas dangereux. Il n'est pas un spécialiste du combat, mais a quelques notions en termes de bagarre. Il abandonne rapidement lorsque les choses ne tournent pas comme prévu.

**Compétences principales:** Acrobaties (esquive) +4, Athlétisme (endurance) +7, Persuasion (intimidation) +6.

**Attaques:** Arme improvisée ou Mains nues +5, dégâts D3 + 1 non létaux, Allonge 1.

**Valeurs de combat:** Souffle 22, Santé 11, Vitesse 10, Initiative +0.

**Défenses:** Esquive 14, Endurance 17, Sang-froid 10, Résolution 8, Parade 15.

**Force d'âme:** 3

«Bon, o... o... ok. Je te laisse ga... gneer pour cette fois. Mais n'y reviens pas!»



## Chien de garde

Un chien de grande taille, destiné à la garde des habitations ou accompagnant son maître. Ce spécimen est dressé au combat, et est bien plus dangereux au contact que beaucoup d'hommes adultes.

**Compétences principales:** Acrobaties (esquive) +8, Athlétisme +10 (Course +14), Investigation (Perception) +16.

**Attaques:** Morsure +10, dégâts D6+4, Allonge 1.

**Valeurs de combat:** Souffle 28, Santé 14, Vitesse 16, Initiative +5.

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

**Spécial:** Flair (le chien de garde n'a pas besoin de pouvoir voir sa cible pour la localiser).

**Force d'âme:** 2





## Loubarb/Flic commun

Un personnage pour lequel la violence fait partie de l'univers quotidien. Il n'est pas un spécialiste des combats, mais sait se défendre contre la plupart des adversaires communs, et sait se servir d'une arme à feu. C'est un adversaire dangereux pour la plupart des gens, mais les vrais professionnels des champs de bataille ont peu de difficultés pour s'en débarrasser.

**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; Pistolet automatique +8, 2D6, Portée 9m.

**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



## Commando d'élite

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). *Manœuvres connues:* Concentration martiale (Ame noble). *Prouesses connues:* Cri de ralliement (Ame noble), Rebond improbable (Desperado).

**Force d'âme:** 3 (4)



La proximité du monde spirituel fait parfois apparaître dans les villes d'Eris des créatures surnaturelles qui n'auraient jamais dû quitter leur monde. Bien que toutes ne sont pas hostiles, elles sont communément appelées «démons», en raison des ravages que beaucoup d'entre eux produisent lorsqu'ils parviennent à passer dans notre monde. Cette section vous présente 5 profils de daevas, adaptés aux différents niveaux d'héroïsme proposés. Bien sûr, puisque l'on parle ici d'antagonistes, ceux-ci sont des espèces hostiles!

## Exécuteur

Peu raffiné, l'exécuteur naît des remords et de la haine d'une personne assassinée, mais elle n'en a pas la personnalité: ce n'est qu'une entité de rage indépendante. Dès lors, cette créature n'a pour but que de créer d'autres être comme lui. Il ressemble à une silhouette humanoïde recouverte d'une longue cape et portant souvent une faux rouillée. L'image que la plupart des humains se font de la mort.

Même s'il est un démon inférieur, un exécuteur est un adversaire redoutable pour des personnages Communs. Il est relativement lent et facile à atteindre avec des armes à feu, mais son corps squelettique est particulièrement résistant et ses assauts sont peu raffinés, mais d'une brutalité rare. Sa faux est particulièrement dangereuse et les massacres qu'il perpétue sont un spectacle difficilement soutenable.

**Compétences principales:** Athlétisme +16, Investigation (perception) +10, Persuasion (intimidation) +14.

**Attaques:** Faux +12, dégâts 2D4+12 (+ capacité *dégâts graves*), Allonge 3.

**Valeurs de combat:** Souffle 28, Santé 14, Vitesse 13, Initiative -2.

**Défenses:** Esquive 8, Endurance 26, Sang-froid 22, Résolution 22, Parade 20, Réduction des dégâts 5/armes explosives (les armes dotés de la propriété Explosif ignorent cette réduction des dégâts).

**Spécial : *Posture connue:*** Attaque en puissance (Danse macabre, déjà compté); ***Prouesses connues:*** Déstabilisation (Ame noble), Fontaine de sang (Ame noble).

**Force d'âme:** 4







Démon mineur ressemblant à une fine araignée, cette créature de la taille d'un homme adulte est dotée d'une carapace dont la couleur s'adapte à l'environnement. Rusé et intelligent, ce démon est peu robuste et préfère traquer ses proies discrètement avant de les attaquer au dernier moment à l'aide de ses crocs venimeux et de ses pattes avant, véritables lames acérées. Capables de déformer légèrement la réalité, le phantom est virtuellement indétectable avant son assaut.

Cet adversaire est adapté pour offrir un vrai challenge à des personnages Expérimentés. Il n'est pas très résistant et inflige des dégâts moyens, mais il est extrêmement vif et difficile à atteindre avec les armes à feu. Intelligent et sournois, le phantom peut tendre des pièges élaborés.

**Compétences principales:** Acrobaties +15, Athlétisme +13, Furtivité +20, Investigation (perception) +14.

**Attaques:** Crocs venimeux +18, dégâts D6+1 (Venin +13 contre Endurance de la cible, en cas de réussite celle-ci perd 2 points temporairement dans ses caractéristiques physiques), Allonge 1; Lames +16/+14 (combat à deux armes), dégâts D8+3/D8+1, Allonge 2.

**Valeurs de combat:** Souffle 12, Santé 6, Vitesse 25, Initiative +6.

**Défenses:** Esquive 25, Endurance 23, Sang-froid 16, Résolution 16, Parade impossible.

**Spécial : Postures connues:** Posture d'assassin (Chasseur obscur), Traqueur silencieux (Chasseur obscur); **Manœuvres connues:** Esquive acrobatique (Vif-argent), Lame de l'ombre (Chasseur obscur); **Prouesses connues:** Métamorphose (Action rapide, le phantom prend pour un round complet l'apparence de l'humanoïde qu'il souhaite et peut immédiatement tenter un test de Déguisement. Il peut faire perdurer l'effet un round de plus en utilisant cette prouesse une nouvelle fois), Mouvement périlleux (Vif-argent), Sprint rapide (Vif-argent).

**Atouts:** Vif comme l'éclair 1 (+1 action rapide par round)

**Force d'âme:** 5

# Paladin maudit

Ce démon est issu d'une âme forte qui a échoué de son vivant à protéger ce qui lui était cher. Les paladins maudits ont une apparence parfaitement humaine et savent se mêler à la société et s'y fondre pour vivre leur vie, mais tous ont un être à protéger. Que ce dernier soit un descendant, un ami, un amour ou quelqu'un lui ressemblant, le paladin protège cette personne du mieux qu'il peut et rien ne l'arrête dans cette tâche. Au point de parfois provoquer des drames en croyant agir pour le mieux.

Le paladin maudit est un démon puissant, capable d'appeler à tout moment son équipement de combat: une armure et une épée de chevalier, symboles de son serment. Il est intelligent et ne vient à la confrontation que si c'est la meilleure solution ou qu'aucune autre n'est envisageable. Néanmoins, lorsque son «maître» est en danger, ce démon est implacable. Désireux de suivre son serment, il ne craint pas la mort et peut encaisser les coups pour celui qu'il protège, ce qui en fait un adversaire très dangereux: il est susceptible de donner du fil à retordre à des personnages d'Elite.

**Compétences principales:** Acrobaties +8, Athlétisme +18, Investigation (perception) +22, Persuasion (intimidation) +18.

**Attaques:** Epée longue +21, dégâts D8+9, Allonge 2.

**Valeurs de combat:** Souffle 40, Santé 20, Vitesse 10, Initiative +3.

**Défenses:** Esquive 12, Endurance 32, Sang-froid 30, Résolution 30, Parade 31 ou 31 (bouclier), Réduction des dégâts: 5 contact, 2 à distance.

**Spécial:** *Posture connue:* Posture défensive (Garde royale), Posture réactive (Garde royale); *Manœuvres connues:* Bravade (Garde royale), Provocation (Ame noble), Coup de maître (Danse macabre); *Prouesses connues:* Contre-attaque (Garde royale), Contre décisif (Garde royale, supérieure), Diversion (Maître de guerre).

**Force d'âme:** 6





Avec sa forme de lézard humanoïde et ses 3 mètres de haut, le Blitz ressemble à une brute sauvage capable de dépecer un humain en un seul coup de griffes. Mais il est encore plus que ça: il s'agit d'un démon d'élite extrêmement intelligent et doté d'une vitesse incroyable au regard de sa stature. Lorsque des démons hostiles se regroupent, les Blitz en sont souvent les commandants, et ils servent de lieutenants aux esprits les plus puissants.

On prétend que les Blitz sont des incarnations de l'orage, bannis du ciel pour une faute terrible. Ils sont consumés en permanence par une rage et une haine qui sont la source même de leurs pouvoirs, mais aussi de leurs échecs. Ils peuvent patiemment élaborer des plans pendant des décennies pour succomber à leurs pulsions destructrices et tout ruiner en un instant.

Le Blitz est un adversaire redoutable, même au niveau Héroïque. Sa vitesse, ses griffes, son endurance et son pouvoir surnaturel lui permettant d'appeler la foudre font de lui une véritable machine à tuer. Aussi intelligent que les personnages Héroïques, capable de prendre une forme humanoïde pour s'infiltrer dans la société humaine (bien qu'il déteste souvent cette idée), il crée tant que possible des situations à son avantage, et s'adjoint souvent les services de démons inférieurs.

**Compétences principales:** Acrobaties (esquive) +20, Athlétisme +24, Furtivité (Déguisement) +24, Persuasion +20, Investigation (perception) +20.

**Attaques:** Griffes de combat +24/+24 (combat à deux armes), dégâts D8+12/D8+6, Allonge 3; Impact électrique +15, dégâts 8D6 électriques, propriété spéciale Explosif, Portée 60m.

**Valeurs de combat:** Souffle 60, Santé 20, Vitesse 18, Initiative +6.

**Défenses:** Esquive 26, Endurance 32, Sang-froid 28, Résolution 28, Parade 36.

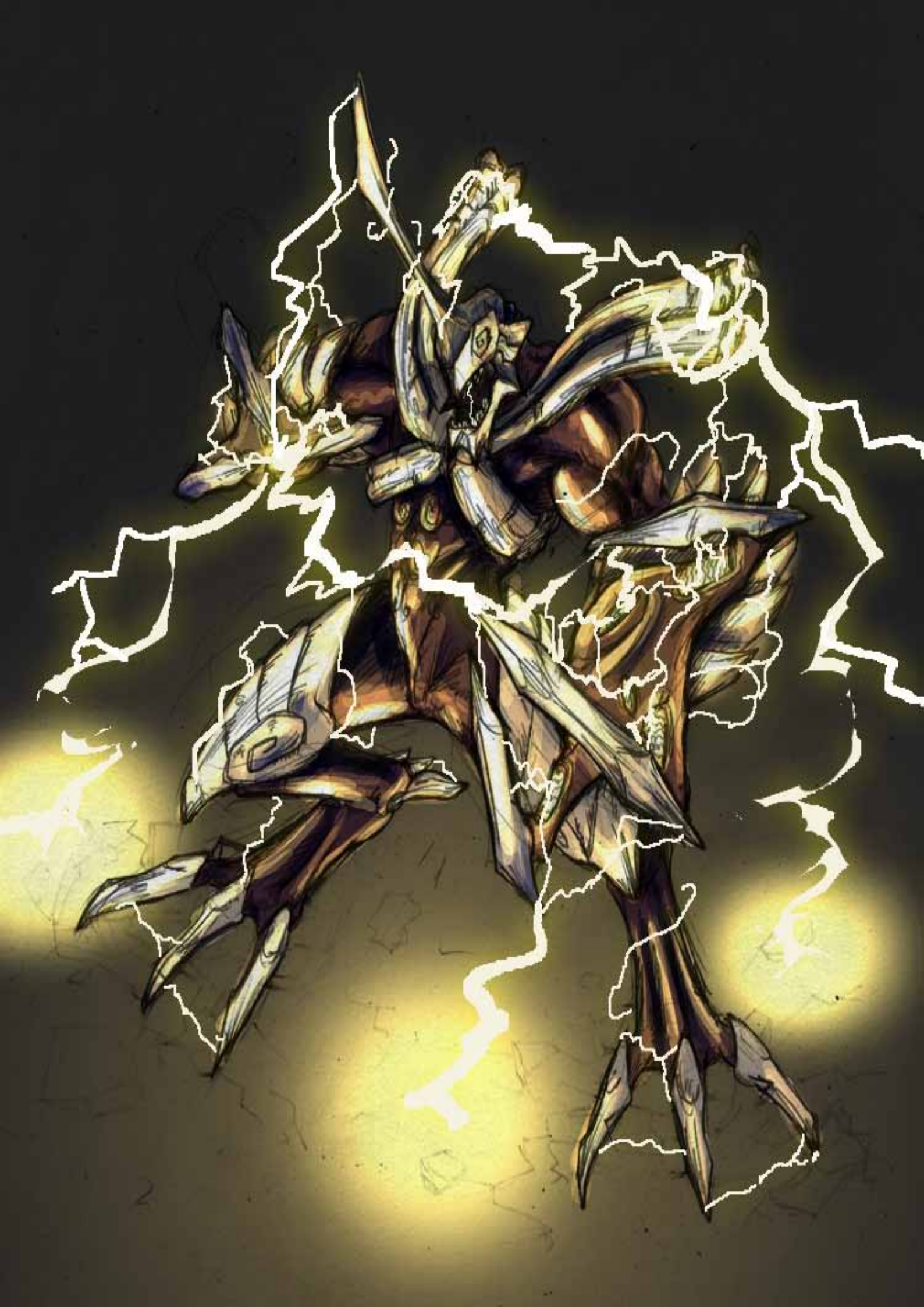
**Spécial : Postures connues:** Voltigeur (Vif-argent), Armure de foudre (Inflige 4 points de dégâts à toute personne touchant le Blitz avec une arme de corps à corps et une Allonge de 3 ou moins. Ces dégâts sont électriques et peuvent donc être diminués ou réduits par une propriété d'armure appropriée); **Manœuvres connues:** Analyse tactique (Maître de guerre), Coup de maître (Danse macabre), Déplacement tactique (Vif-argent); **Prouesses connues:** Destabilisation (Ame noble), Grêle de mort (Danse macabre, supérieure), Impact électrique (Supérieure, voir deuxième attaque ci-dessus), Lame de foudre (Pas d'action, s'utilise en même temps qu'une action simple d'attaque. Le blitz prolonge ses griffes avec le pouvoir de la foudre et augmente son Allonge à 15 pour l'action d'attaque en cours. Les dégâts infligés sont exclusivement électriques), Sprint rapide (Vif argent).

**Métamorphe:** Un Blitz est capable de prendre une forme humaine et de la conserver indéfiniment. Il la prend et la perd au prix d'une action rapide. Il parle parfaitement toutes les langues qu'il souhaite. Néanmoins, un pouvoir permettant de voir le monde spirituel permet de voir le Blitz sous sa véritable apparence.

**Atouts:** Immunité à l'électricité, Vif comme l'éclair 4 (+2 action rapides par round), Ambidextrie

**Force d'âme:** 7

«Il y a, vois-tu, une subtile différence entre être capable d'invoquer quelque chose, et pouvoir le contrôler...»





# Prototype Alpha

Le démon artificiel connu sous le nom de code de Prototype-Alpha est le résultat d'un programme de recherche qui a fonctionné au-delà des espérances de ceux qui l'avaient conçu. Il s'agissait à l'origine de créer un androïde de bataille perfectionné, et l'utilisation de l'énergie spirituelle devait en faire une unité d'élite invincible. Et de fait, lors de la finalisation, un démon puissant a pris possession du corps mécanique du prototype, créant une machine de mort et de destruction à nulle autre pareille: un colosse de près de 30 mètres de haut, capable de modifier sa forme et son armement à l'envi, et ayant toujours l'apparence d'un androïde au design ultramoderne. Cette créature a détruit en quelques instants tout ce qui l'entourait et est désormais libre. Nul ne sait maintenant où elle se trouve, et quels sont ses projets.

Le Prototype-Alpha est un adversaire terrible, capable d'inquiéter sérieusement les démons majeurs, que seuls des personnages Épiques ont une chance de contrer. Il possède des capacités surhumaines, de nombreux équipements à la pointe de la technologie et une batterie d'armes qui font de lui une véritable armée sur pattes. Sa capacité à manipuler les appareils les plus élaborés le rendent encore plus dangereux, si bien qu'il faut de nombreuses ressources, de la chance et beaucoup de détermination pour espérer en venir à bout.

**Compétences principales:** Acrobaties (esquive) +30, Athlétisme +27, Furtivité +17, Persuasion (intimidation) +23, Investigation (perception) +22.

**Attaques:** Lames d'acier +25/+25 (combat à deux armes), dégâts D8+15/D8+7, Allonge 4; Arme à distance polymorphe +32, dégâts et portée selon l'arme imitée.

**Valeurs de combat:** Souffle 100, Santé 50, Vitesse 25, Initiative +8.

**Défenses:** Esquive 32, Endurance 37, Sang-froid 33, Résolution 33, Parade 33.

**Spécial : Postures connues:** Posture de sniper (Desperado), Tireur de choc (Desperado); **Manœuvres connues:** Contre-tir (Desperado), Réflexe défensif (Garde royale); **Prouesses connues:** Contre-charge (Desperado), Pluie de balles (Supérieur, Desperado, le Prototype-Alpha peut toucher jusqu'à 30 cibles à l'aide de cette prouesse), Rebond improbable (Desperado);.

**Atouts: Artillerie complète:** Cette créature peut modifier son corps en permanence, et peut changer l'arme de tir qu'elle utilise en action libre pour n'importe quelle arme du livre de base. Elle peut tirer sur trois cibles différentes en une action simple (avec des armes différentes si elle le souhaite) et pourra ainsi utiliser en une action simple un fusil de chasse, un fusil d'assaut et un fusil à pompe, par exemple, sur trois cibles différentes, avec un jet d'attaque pour chacune.

**Evolution perpétuelle:** Le Prototype-Alpha est en constante mutation. Il est toujours de taille Gig, mais sa forme peut varier en action libre, de même que les armes qu'il utilise..

**Merveille technologique:** Toutes les armes à distance de ce démon sont dotées des automatiquement des améliorations: Automatique, Maître, Scope, Perce-blindage. Elles n'ont pas besoin d'être rechargées et leurs munitions sont créées spirituellement sur le moment, et sont à proprement parler illimitées.

**Régénération:** Cette créature récupère 1 point de Santé toutes les minutes.

**Technocrate:** Le Prototype-Alpha exerce un contrôle absolu sur les appareils électroniques dans un rayon de 5km autour de lui. Il ne peut donc pas presser sur une gâchette à distance, mais peut dérégler tout système informatique à volonté, reprogrammer des drones ou lancer des missiles.

**Force d'âme:** 8



Prototype: Alpha. Dernière image connue.



# CHAPITRE BONUS

## Les bons conseils de Jack



Depuis le temps que je me balade dans les pages de ce jeu, n'allez pas dire que je ne mérite pas au moins un chapitre à moi. Je vais donc vous donner une poignée de conseils pour jouer avec Project: Eris. Bien sûr, loin de moi l'idée de vous apprendre à vous servir d'un jeu de rôle. Juste quelques petites notes au cas où. Comme toujours.

### *Agissez avant de penser!*

Oui. Pas toujours. Mais des fois. Ça fait un bien fou.

Bien que les thèmes abordés avoisinent parfois le domaine de l'horreur, Project: Eris est un jeu épique, où vos personnages sont amenés à réaliser de grandes choses. Et dans toutes les histoires du genre, il arrive que des héros prennent des décisions qui ne sont pas les meilleures pour parvenir à leurs fins, mais qui produisent des scènes d'anthologie. Ne les découragez pas en les obligeant à jouer l'efficacité à tout prix.

Oui, il est certain qu'attaquer votre ennemi juré à cinq contre un est le plus sûr moyen d'en venir à bout, mais le joueur qui décide de le provoquer en duel et de jouer sciemment la vie de son personnage ne produit-il pas à ce moment une scène plus intéressante? Le héros qui décide de plonger du haut d'une falaise pour aller chercher un ami en train de se noyer ne crée-t-il pas franchement une scène plus intense que celui qui décide de descendre par le chemin et de lui envoyer une bouée?

Certes, beaucoup d'actions héroïques et dignes des héros mythologiques ne sont pas les plus stratégiques sur le moment, mais elles rendent les scènes mémorables. N'hésitez pas à récompenser de tels actes par des points de Style lorsque le joueur choisit de mettre lui-même son personnage en difficulté pour les besoins de la narration.

**Attention: il ne s'agit pas de récompenser les conduites suicidaires non plus, ni les joueurs qui veulent sans cesse tirer la couverture à eux!** Il s'agit simplement de se rappeler que dans le cadre d'un jeu de rôles, les personnages qui sont tout le

sonnables ne sont pas très intéressants. Et cela ne vaut pas que pour les scènes d'action. Rappelez-vous seulement, dans vos films et vos séries préférés, lorsque le héros envoie balader une personne qui compte pour lui, ou ment idiotement, ou s'enfonce dans les ennuis. Certes, c'est idiot.

Mais lorsque c'est bien amené, est-ce que ça ne rajoute pas du piment?

### *Faites un effort, votre situation peut TOUJOURS être pire*

Souvenez-vous que les gens heureux n'ont pas d'histoire, et que les conflits sont le moteur de l'action. Sans conflit, pas d'aventure. Si les personnages sont heureux, n'ont aucun ennemi et vivent le bonheur idéal, ils n'ont plus de raisons de risquer leur vie et de lutter, et vos séances risquent rapidement d'être ennuyeuses (c'est le moins qu'on puisse dire). N'ayez donc pas peur d'utiliser les conflits et d'en ajouter de nouveaux tant que l'ensemble reste lisible par les joueurs.

Ceci vaut également pour leurs actions. Ne sanctionnez pas un joueur qui se met volontairement à dos un PNJ important ou décide d'agir différemment de ce qui était prévu (tant qu'il ne cherche pas à saboter votre histoire commune): il nourrit le récit grâce à ces actes, se crée de nouveaux handicaps, enrichit son personnage et donne une profondeur plus grande à ce qui se passe dans vos séances.

Enfin, n'oubliez pas que tuer un personnage est une solution de dernier recours, parce que vous détruisez toute l'histoire construite autour de ce dernier. A moins d'un accord commun avec le joueur, de sérieuses blessures, un ennemi mortel ou une perte importante sont d'excellents moyens de souligner les échecs d'un personnage tout en ne détruisant pas tout ce que le joueur et vous-même avez créé pour lui, et en le rendant plus intéressant encore à jouer.

A moins, bien sûr, que vous ne fassiez une partie où la forte mortalité fait partie du contrat passé avec les joueurs. Auquel cas, vous pouvez y aller. Ils l'ont de



toute façon sûrement bien mérité.

*Note: Dans ce genre de Chronique, il vaut mieux que les personnages soient faits avec peu de points d'expérience et une histoire personnelle simple. Cela permet de facilement les prendre en main, et de changer tout aussi rapidement si jamais son personnage meurt.*

Vous pouvez ainsi tout à fait faire une Chronique d'horreur, dans laquelle l'histoire personnelle des personnages importe moins que leur découverte du surnaturel. La peur qu'ils ressentent, leur angoisse et leurs questions sont ce que vous voulez faire ressentir à vos joueurs, et le fait que les personnages y survivent est une considération tout à fait secondaire.

## Exagérez!

Vous n'avez pas besoin, vous l'aurez compris, d'être le plus réaliste possible lors d'une séance de jeu. Bien au contraire. Inspirez-vous des récits épiques et mythologiques et voyez toujours les choses en grand, au moins pour ce qui est du thème principal de votre scénario. Si un terroriste décide de se faire entendre, il ne fera pas sauter une voiture, mais provoquera une explosion massive, rasant les immeubles du centre ville. Si le théâtre de votre scénario est un concert en plein air, faites-en l'évènement du siècle, et faites de chaque personnage rencontré un individu haut en couleur.

Si un meurtrier prévoit un plan pour ressusciter son amour perdu, alors ce sera un plan fou et grandiose.



Moi, si je me laissais aller, j'exagérerais bien un peu aussi...

Au regard de l'illustration mégalomane de la page d'avant, qu'on se comprenne bien: il ne s'agit pas de transformer chaque scène en feu d'artifice au risque d'être indigeste, mais n'oubliez pas que dans le cadre d'un jeu vos moyens sont illimités, et vous n'avez pas à payer les effets spéciaux. D'où la référence à la mythologie: dans ces histoires, tout est sublimé, porté à d'autres niveaux. Et pour autant, il s'agit d'histoires très humaines et universelles.

Rien ne vous empêche d'écrire une histoire sur un type en perdition, qui va vendre de la drogue pour combler les vides dans sa vie. Mais alors que dans la réalité, le type venderait de l'herbe et se ferait arrêter deux ou trois fois avant de passer un peu de temps derrière les barreaux, dans Project: Eris ce même dealer vendra malgré lui une drogue aux effets secondaires dévastateurs, et provoquera des conséquences qui le dépassent très largement. A vous d'imaginer comment il réagira à tout ça.

Il existe des jeux (et des très bons) pour jouer des histoires plus quotidiennes. Ce n'est pas véritablement le but de Project: Eris, bien que je ne viendrais pas vous hanter si vous l'utilisez pour ça (surveillez quand même). Les motivations des personnages et leurs actes peuvent être aussi grandioses ou terribles que vous le souhaitez. Alors faites-vous plaisir!

### *Jouez les nuances!*

Pendant des conseils précédents, rappelez-vous d'être toujours crédible. Les enjeux de votre scénario peuvent être plus grands que nature, les personnages épiques et les situations exceptionnelles s'enchaînent, mais l'histoire doit être crédible pour les joueurs.

Aussi, méfiez-vous des caricatures et des personnages sans nuances. Personne n'est tout blanc ou tout noir, alors n'oubliez pas de donner à vos personnages des caractères nuancés, même s'ils sont forts.

En somme, de vrais qualités et de vrais défauts, que ce soit pour les héros ou

leurs adversaires. De même, les motivations de vos personnages doivent être compréhensibles: si un ennemi des joueurs veut abattre le plus de personnes possibles, le simple fait «d'être méchant» n'est pas une justification en soi. Trouvez-lui une vraie histoire et une manière de penser propre, et il n'en sera que plus mémorable.

Méfiez-vous également des solutions «idéales». Si vous n'envisagez qu'une seule manière possible de suivre et de terminer un scénario, alors vous allez obliger vos joueurs à suivre des rails prédéfinis, ce qui réduit considérablement leur marge de manœuvre, la crédibilité de l'ensemble et l'intérêt qu'ils ont pour votre histoire. Tâchez de toujours leur laisser de véritables choix, et la possibilité de vous aider à construire l'histoire ensemble.

### *Appropriiez-vous le jeu!*

A vrai dire, le seul conseil qui soit véritablement valable en termes de jeu de rôles, et susceptible d'annuler tout ou partie des conseils présentés ici et le reste du contenu des livres, au passage.

L'ensemble du contenu de Project: Eris n'est qu'un réservoir à idées dans lequel vous pourrez piocher ce que vous voulez. Vous aimez les règles, mais pas l'univers? Pas de soucis. C'est plutôt l'inverse? Ok. Plus probablement, quelques points vous déplaisent et vous envisagez de les changer, ou de modifier des points de la Chronique présentée dans les Contes Interdits? Faites-vous plaisir.

Il n'y a aucune raison valable de vous encombrer de choses qui ne vous conviennent pas dans le cadre d'un loisir.

En fait, une fois ce jeu entre vos mains, il est malheureusement impossible pour l'auteur de venir vérifier ce que vous en faites par dessus votre épaule, donc vous êtes libre de le triturer, de le modifier à l'envi et selon vos besoins sans risquer de froisser son égo démesuré.

En plus, c'est souvent comme ça que les choses avancent.



A dark, arched tunnel with a bright light at the end, where a small figure is standing.

**PARTIE II**

**UNIVERS**

ESCAPE FROM NOW-HERE

<http://datameys.dextantart.com/>

Les prochains chapitres ont vocation à vous présenter les grandes lignes de l'univers de Project: Eris, dans lequel se déroule la Chronique officielle du jeu, les Contes Interdits. Ici, le but est de survoler avec vous les différents aspects de ce monde, ses particularités et ce qu'il a à vous offrir.

Vous ne trouverez pas ici d'atlas détaillé, pas plus qu'une encyclopédie de 500 pages détaillant chaque lieu et chaque protagoniste, mais vous y apprendrez ce qu'il faut savoir pour ensuite réaliser vos intrigues, ou vous lancer dans les Contes Interdits. En effet, c'est cette chronique qui amènera des compléments, des informations supplémentaires et vous permettra à vous et à vos joueurs de découvrir le monde d'Eris et ses protagonistes de plus près, et de manière plus vivante. Néanmoins, il vaut mieux que seul le Conteur lise cette partie, étant donné la nature secrète de certaines des informations.

Project: Eris est un jeu d'enquête, mais également un jeu épique où des affrontements dantesques et des complots complexes se trament dans l'ombre. En effet, le monde d'Eris est un univers compliqué, qui fonctionne sur plusieurs niveaux. En surface, il s'agit d'un monde comme le notre, avec une technologie et un rythme de vie qui sont comparables à ceux que l'on connaît. Mais si l'on commence à regarder dans les coulisses, on y découvre un monde de complots, d'intrigues parfois à très grande échelle, et un jeu d'influence qui sous-tend toute la vie des nations. Et encore plus loin, on découvre l'existence du surnaturel, des démons, de pouvoirs qui dépassent les capacités (et la compréhension) de la majeure partie des hommes, un monde de dangers qui est pourtant le fondement même d'Eris. Il ne tient désormais qu'à vous et vos joueurs de vous immiscer dans ces intrigues et de tenter d'en percer les mystères.

Sachez juste que l'univers d'Eris est pensé, comme le système de règles, pour vous offrir la possibilité de jouer à différents niveaux selon vos préférences et celles de vos joueurs. Vous pouvez ainsi faire jouer une chronique se basant sur la lutte secrète entre utilisateurs du surnaturel, à grands renforts de pouvoirs mystiques, de combats épiques et d'incantations. Mais peut-être préférerez-vous pour une séance d'horreur des personnages tout à fait ordinaires embarqués malgré eux dans une histoire qui les dépasse. Ou n'importe quelle autre idée qui vous viendrait en lisant ceci. Il est tout à fait possible de mettre l'accent sur une certaine partie de l'univers de jeu, et d'en oublier d'autres. Comme pour les règles, comme toujours, faites de ce livre ce que bon vous semblera!



*«Houlà, non, j'veux descendre Maman... Ca tooooooourne...»*

Claire partit d'un grand éclat de rire, laissant tomber sur le plancher un verre à pied qui explosa sous l'impact. Un liquide ambré commença à s'écouler entre les lattes de bois pour aller imbiber un vieux tapis de sol bon marché, vestige d'une virée dans un brocante aux derniers jours de l'hiver.

*«Ouuuuups...»*

La jeune femme se retourna brusquement sur son lit en battant des bras, comme si elle voulait prendre son envol. Les joues gonflées, elle commença à émettre un ronronnement, vite interrompu par les remontées d'alcool que lui imposait son estomac. Elle resta un instant immobile et silencieuse tandis que sa vue se stabilisait, autant que possible, sur la porte-fenêtre de son appartement.

La nuit était tombée depuis longtemps maintenant, et elle ne semblait pas vouloir se terminer. Claire n'aurait pas su dire depuis combien d'heures ou d'années elle avait quitté l'hôpital; à ses yeux, elle n'avait jamais enlevé ce petit chemisier blanc, rehaussé ça et là d'écarlate, que son reflet lui renvoyait. Elle sourit, pointant d'un doigt tremblant cette image.

*«Ben dis-moi Helen, quand tu commences à déconner, tu fais pas semblant... Tu caches bien ton jeu ma cochonne!»*

A bien y repenser, toute cette histoire avait quand même quelque chose de drôlement ironique: dans la famille, Claire avait toujours été le mouton noir. Jamais satisfaite, trop fière, trop insolente, trop fragile: tout le monde savait bien qu'elle finirait folle à force de courir après dieu sait quoi. C'était en quelque sorte un fait acquis dont on avait à peine le tact de ne pas parler devant elle, mais cela n'aurait surpris personne de la retrouver pendue un matin pour des raisons obscures. Ses parents avaient passé vingt-cinq ans à tenter de comprendre, puis ils avaient en quelque sorte renoncé, la mort dans l'âme, persuadés que Claire ne savait pas elle-même ce qui la rongait ainsi.

Ils s'étaient rapprochés d'Helen à mesure qu'ils s'éloignaient d'elle, et elle ne pouvait pas leur en vouloir: sa petite sœur représentait tout ce qu'elle ne parvenait pas à être. Brillante, aimable, promise à une belle carrière de pharmacienne, Helen faisait la fierté de tous, y compris de Claire. Il n'y avait d'ailleurs que pour elle qu'elle daignait mobiliser toutes ses ressources: le tableau qu'elle avait offert à sa cadette pour le jour de ses fiançailles avait ainsi enthousiasmé l'assemblée, à tel point que toute la famille s'était persuadé que Claire avait trouvé sa voie.

*«T'avais pas le droit de merder plus que moi.»*

Elle marqua une pause.

«Pas d'un seul coup.»

\*\*\*

Il n'avait pas fallu grand chose. Une petite virée entre filles au restaurant. Helen avait semblé mal à l'aise, comme si elle voulait parler d'une question qui l'inquiétait. Les traits tirés. Elle ne pouvait pas mentir à Claire. Et puis ces quelques mots, qui restaient et semblaient s'accrocher partout où elle posait son regard maintenant:

«Pas d'un seul coup.»

Elle voulait en parler plus loin, au calme, et avait l'air de s'être un peu apaisée. Alors que Claire s'inquiétait, Helen lui avait adressé un grand sourire, le premier de la soirée... et le dernier. Claire n'avait pas vu le tireur. Elle n'avait perçu qu'une détonation, et le visage de sa sœur qui se figeait pendant ce qui lui avait semblé une éternité, avant qu'elle s'effondre dans ses bras.

Le reste était passé comme un film devant ses yeux: le sang, les cris, l'ambulance et l'attente dans les couloirs de l'hôpital, allant et se croisant avec ses parents sans savoir quoi se dire. Le regard fuyant du médecin et ses mots qui devaient rester gravés à jamais.

Cette fois, le rire nerveux de Claire s'étrangla dans sa gorge. Même le whisky bon marché qui finissait de s'écouler lentement dans son appartement ne l'empêchait pas de ressassar chacune des images de cette soirée, encore et encore. Tout cela paraissait tellement surréaliste. Bientôt, le soleil allait se lever et Claire s'éveillerait, ce mauvais rêve sordide loin derrière elle. D'ailleurs, elle avait déjà entendu plusieurs fois l'alarme de son réveil...

Il lui fallut encore quelques instants pour comprendre que ce son n'était pas celui qu'elle attendait: cela faisait plusieurs minutes que quelqu'un s'acharnait sur la sonnette de sa porte. Claire hésita longuement, mais il semblait que son visiteur était pour le moins déterminé, et sa tête lui faisait trop mal pour supporter plus longtemps le son strident qui lui vrillait les tympans. Elle fit un effort dont elle ne se croyait plus capable pour atteindre la porte, préparant la phrase qui renverrait son interlocuteur.

D'un geste brusque, elle ouvrit et fixa aussitôt la personne qui se tenait sur le seuil. Elle resta un moment interdite, et s'entendit prononcer machinalement quelques mots pour combler le vide qui venait de se faire dans sa tête:

«Ah, c'est toi Helen... Rentre!»

Alors que sa visiteur entraînait, Claire ferma les yeux pour rassembler ses esprits.

«Attends une minute...»



# CHAPITRE VI

## Monde spirituel



Parmi les particularités du monde d'Eris, une doit tout particulièrement retenir l'attention, et sera donc exposée en premier lieu. Il s'agit du monde spirituel, qui est tout à la fois un reflet déformé du monde des personnages, et une autre réalité suivant ses propres règles. Hostile, dangereux et habité par des êtres incompréhensibles, le monde spirituel est un élément pourtant indissociable d'Eris, dont découlent beaucoup de ses autres particularités.

## Section I: Composition et géographie

Il serait laborieux et vain de tenter de dresser une véritable carte du monde spirituel, étant donné que c'est un univers mouvant, inconstant. Néanmoins, quelques grands principes peuvent être dégagés. Parmi ceux-ci, nous commencerons par nous intéresser aux différents niveaux qui le composent.

### LA LISIÈRE

La Lisière est la frontière entre le monde spirituel et Eris, le lieu trouble qui n'appartient ni tout à fait au monde matériel, ni tout à fait au mystique. Il s'agit de la première strate qui pourrait amener quelqu'un au royaume des ombres, et la seule qu'il est malheureusement possible de contacter par accident.

Savoir que l'on est rentré dans la Lisière du monde spirituel n'est pas une chose évidente. En effet, quiconque s'y aventure ne perçoit pas directement les subtiles modifications de son environnement. Les traits des personnes peuvent lui paraître légèrement exagérés, certains détails qu'il n'avait encore jamais vu à cet endroit peuvent lui apparaître, et la plupart sont symboliques et évocateurs, ce qui peut attirer l'œil. Le vent souffle souvent plus fort, les sons se font plus lointains, et le ciel se teinte subtilement de rouge. C'est d'ailleurs à ce détail que les experts reconnaissent cette première strate, alors que les non-initiés l'ignorent.

Peu de démons errent à la Lisière, ce qui en fait un point de passage relativement sûr. La plupart des esprits ont en effet aussi peur de s'approcher du monde des humains, qui leur est étranger, que les humains du leur. Les plus puissants, quant à eux, ne s'approchent pas car l'étendue de leurs pouvoirs ne rendrait pas une telle proximité sans incidence. Cela étant dit, rien ne les empêche de faire ce voyage.

Il est possible d'entrer dans la Lisière par plusieurs moyens: des incantations permettent de mettre un pas dans le monde spirituel de cette manière, certains objets ouvrent également des passages avec ou sans l'accord de celui qui s'en approche. Mais plus encore, certains lieux dans le monde sont en eux-mêmes à la Lisière, et existent à la fois dans les deux mondes de manière permanente. Heureusement rares, ces points de passage sont appelés des Portes par les sorciers. Ils permettraient théoriquement à un voyageur égaré d'entrer dans le monde spirituel sans même y prendre garde, avec tous les dangers que cela implique. En pratique, ces lieux sont jalousement gardés par ceux qui se sont battus pour les avoir, tant et si bien qu'il est quasiment impossible d'y avoir accès par mégarde.

### STRATE CRÉPUSCULAIRE

Ce lieu est véritablement le premier endroit où résident des esprits, et avec lui viennent les dangers qui y correspondent. La strate crépusculaire est sans doute le dernier endroit du monde spirituel qui soit néanmoins encore viable pour les humains. Elle est inaccessible sans un pouvoir mystique spécifique ou un rituel puissant.

On ne peut ignorer que l'on a quitté le monde matériel lorsqu'on se retrouve ici. Dans cet endroit, le décor est un reflet extrêmement déformé de la réalité: les bâtiments sont tordus, les rues prennent des angles impossibles, les couleurs sont si ternes que la plupart des visiteurs ressentent l'impression que ce monde est en noir et blanc. Cette strate est en permanence balayée par des vents violents, et le ciel est tantôt clément, avec ses étoiles rouges brillant haut, tantôt déchaîné: la pluie et



l'orage balayent alors les derniers repères des voyageurs.

Il semblerait que seuls les événements chargés en émotions fortes (positives ou négatives) laissent une empreinte durable dans le monde spirituel. Ainsi, quiconque se trouve dans la strate crépusculaire trouvera parfois des lieux déformés de manière symbolique pour refléter ce qui s'y est passé, ou s'y passe encore. Rarement, il pourra y suivre des fantômes qui répètent encore et toujours la même scène, celle qui est à l'origine de l'empreinte laissée. Ce n'est pas pour autant que l'interprétation de ces signaux est évidente, car tout y est symbole: un immeuble dégoulinant d'un sang rouge vif ne signifie pas nécessairement qu'un meurtre a été commis récemment. Il peut s'agir de la demeure du responsable d'un crime odieux sans que rien n'ait été fait ici, ou bien cela peut être un renvoi à un événement tragique ayant eu lieu des siècles auparavant.

Un bon nombre de démons inférieurs vivent ici. Ils sont aussi effrayés par les humains que ces derniers par eux, ce qui exclut la plupart du temps tout contact. Les daevas se contentent d'observer les intrus et n'agissent qu'en cas d'ultime recours. Les démons supérieurs n'arpentent que rarement la Lisière, à moins qu'il n'y aient un intérêt. En réalité, les dangers principaux ne viennent pas des habitants, mais des lieux en eux-mêmes: déroutants, changeants, oppressants. Se perdre dans la strate crépusculaire signifie invariablement sombrer rapidement dans la folie.

### PROFONDEURS

Nul ne saurait dire à quel point le monde spirituel est profond. La manière de passer d'une strate à l'autre est complexe et hasardeuse même pour les mystiques entraînés. Le temps et l'espace sont déjà profondément déformés dans la Strate Crépusculaire, et les choses ne s'arrangent pas à mesure que l'on s'enfonce.

Les profondeurs du monde spirituel sont aussi chaotiques et désordonnées qu'il est possible de l'imaginer. Certains lieux reflètent des images du passé, d'autres des scènes qui n'auront pas lieu avant long-

temps encore. Les symboles s'entremêlent, des vérités sont murmurées par le vent et beaucoup d'endroits sont créés selon le bon vouloir de leurs maîtres, les esprits les plus puissants et les plus étranges qui soient. Cela ne signifie pas que les Profondeurs sont complètement incompréhensibles pour les humains, mais qu'il s'agit d'un monde dont il ne maîtriseront jamais tous les codes, et qui ne sera jamais sans danger pour eux. A tout instant, un lieu qui paraissait apaisé et féérique peut déboucher sur des visions de cauchemar, ou sur un danger redoutable. Et inversement.

Pour certains, le monde spirituel ne serait qu'une création qui dépend de l'esprit de chacun, et personne ne peut leur donner tort ou raison. Il est troublant, en effet, que des voyageurs se retrouvent confrontés à des énigmes ou des personnages qui les renvoient à leurs propres faiblesses au cours de leur exploration. Quelques uns y croisent des proches à eux qui tentent de les attirer dans des pièges et qui ne sont que les images de ceux qu'ils connaissent. Il est en tous cas certain que les émotions et ressentis puissants provoquent des réactions, qui ne sont pas complètement dénuées de sens.

## Section II: Daevas

Démons. Daevas. Esprits. Autant de termes pour désigner une seule réalité, celle des habitants originaires du monde spirituel, et constitués pour partie de son essence même.

### CARACTÉRISTIQUES

Quoi qu'en pensent la plupart de ceux qui ont eu affaire à un daeva, tous ne sont pas identiques, et il serait naïf de penser qu'il n'existe pas dans le monde spirituel au moins autant d'espèces différentes que dans le monde matériel. Toutes partagent néanmoins un certain nombre de caractéristiques de base, la première étant comme nous l'avons dit leur lieu d'origine.

Mais les choses ne s'arrêtent pas là: les daevas sont composés d'énergie spirituelle, et c'est ce point qui les relie et leur donne leurs points communs. Cette ma-

## Utiliser l'occulte dans vos parties

Le monde spirituel est un concept fort d'Eris, mais à vrai dire il n'est même pas conçu pour que les personnages l'explorent! Le plus important, si vous souhaitez vous en servir, c'est de rendre cet endroit aussi mystérieux et symbolique que possible. Cela implique deux choses:

La première, c'est qu'il ne s'agit pas de faire de l'étrange pour faire de l'étrange. Faire courir des rats-canards sur un piano à queue qui lance des omelettes est certainement très bizarre, mais ce n'est pas mystérieux. Ce qui l'est davantage, en revanche, c'est quand le décor est compris par les joueurs, qu'il est familier par ailleurs, mais modifié subtilement de manière à rendre les choses déroutantes. On peut imaginer qu'en explorant, les personnages retournent dans leur bureau, mais qu'il s'y trouve des éléments ayant appartenu à des personnes différentes, parfois à l'autre bout du monde et sans raisons apparentes. Vos joueurs se demanderont sans doute ce que ça fait là, quel est le lien entre ces éléments, et vous aurez réussi votre coup!

L'autre astuce, c'est de donner dans le symbolique. Le monde spirituel sera d'autant plus fascinant et dérangeant si vous associez des symboles forts qui ne sont pas très explicites de prime abord, mais qui font sens dans l'esprit des joueurs. Le genre de choses qu'on comprend, dont on voit très bien à quoi elle renvoie, sans vraiment pouvoir l'expliquer. Ainsi, un personnage retrouvera plusieurs fois un jouet qui symbolise une partie importante de son enfance, tantôt dans le décor, tantôt dans les mains d'un esprit farceur. Pas de psychanalyse, pas d'explication un peu foireuse, ne vous encombrez pas de tout ça: si votre joueur connaît l'épisode dont il est question, il notera le clin d'œil, se demandera ce que ça veut dire et ce que ça fait là et en tirera les conclusions qui s'imposent! Bien sûr, c'est encore mieux si vous avez vous-même une idée de ce que vous souhaitez représenter.

En bref, le monde spirituel vous permet toutes les fantaisies, si vous le désirez. Mais gardez-vous de tout expliquer: si vos joueurs devinent une partie des raisons qui sont derrière les événements, et restent dans le flou pour d'autres, c'est parfait. Il faut que des choses leur échappent!

tière brute n'est pas soumise aux mêmes contraintes que la chair, ce qui permet aux daevas de changer d'apparence de manière bien plus facile que les mortels.

Leur corps ne vieillit pas et peut se transformer facilement, bien qu'en pratique quasiment tous se fixent au fur et à mesure de leur existence sur une forme unique qui représente ce qu'ils sont réellement: les plus proches des humains ont des traits humains, par exemple. Ceci peut être trompeur tout de même, car la taille d'un démon n'est pas forcément proportionnelle à sa puissance. Il faut de toutes façons une grande quantité d'énergie pour maintenir un corps de grande taille, ce qui fait qu'un daeva gigantesque n'est jamais bon signe. En revanche, certains parmi les plus puissants préfèrent des tailles et apparences humaines, qui leur évitent de disperser leur énergie inutilement.

Cette particularité de leur fonctionnement offre aux daevas des pouvoirs mystiques facilement, c'est-à-dire la possibilité d'utiliser l'énergie spirituelle qui les composent pour modifier la trame

de la réalité. Tous n'en sont pas capables, car comme pour les mortels, tout est une question de Force d'âme.

### TPOLOGIE

Les habitants du monde spirituel sont aussi diversifiés que ceux du monde matériel. Tous n'ont pas le même niveau de puissance ou d'intelligence. En réalité, cet univers grouille d'esprits mineurs qui ne pourraient survivre en-dehors de leur monde d'origine et que les humains ne verront jamais.

Les démons qui interviennent parfois dans les affaires du monde matériel sont généralement plus puissants, et la plupart sont dotés d'une intelligence assez développée. Beaucoup sont capables de communiquer. Etant des être spirituels, ils sont capables de prouesses très particulières mais ne sont pas omnipotents pour autant: l'ignorance et l'incrédulité les rendent parfois plus dangereux qu'ils ne le sont réellement.



### Une question d'apparence...

L'apparence polymorphe des démons a suscité une controverse acharnée auprès des intellectuels. Le constat de base était le suivant: les esprits prennent en général une apparence qui correspond à leur nature et à leur caractère, et le docteur Edgar S. Nichols fit un jour remarquer finement que cela n'était valable que selon des critères humains. Les daevas ont en effet une apparence symbolique, mais elle l'est selon des critères humains, et il n'est pas dit que cela soit universel.

De là, une poignée d'auteurs en est venue à dire que si le symbolisme de l'esprit humain avait tellement d'importance dans le monde spirituel, c'est peut-être que celui-ci puise son énergie dans cette source et que partant, il serait inférieur au monde matériel et à ses habitants (puisque dépendant d'eux pour exister, vous suivez?). D'autres ont riposté dans des pamphlets incendiaires qui expliquaient au contraire que c'étaient les symboles qui préexistaient déjà dans le monde spirituel qui s'étaient imposés et avaient façonné l'esprit humain.

Pour moi, tout ça c'est un peu blanc squelette et squelette blanc, si vous voyez ce que je veux dire.

Leurs motivations sont assez diverses: certains interviennent dans le monde matériel pour s'y amuser, d'autres pour échapper à un démon plus puissant qu'eux ou pour se venger d'une offense, qu'elle soit réelle ou supposée. Ils n'ont pas d'intérêt pour l'argent, mais le pouvoir les attire souvent et ils viennent dans le monde matériel pour en obtenir davantage.

Les plus dangereux des démons sont les démons supérieurs: plus anciens, plus puissants, ils sont dotés de pouvoirs importants, la venue d'une telle créature n'est pas de celles qui passent inaperçues. Heureusement, leur invocation demande une énergie phénoménale et est donc relativement rare. L'esprit est souvent trop occupé dans les intrigues de son propre monde pour venir de lui-même et l'énergie requise (y compris pour se maintenir) le rend temporairement vulnérable, même si peu d'humains peuvent en réalité espérer leur faire face. Certains esprits sont d'ailleurs si anciens et puissants qu'ils vivent



De tous temps, certains habitants d'Eris ont dû affronter des menaces nettement plus dangereuses que leurs contemporains.



dans les profondeurs du monde spirituel et ne mettent jamais les pieds ne serait-ce que dans les premières strates. Leurs capacités sont sans équivalent.

## RELATIONS HUMAINES

Bien que de nos jours les mondes spirituel et matériel soient plus distincts que jamais, les interactions ne sont pas impossibles, loin s'en faut. Que ce soit d'ailleurs du fait d'une maladresse ou d'un acte délibéré.

le premier moyen pour daeva de rejoindre le monde matériel est l'invocation. Celle-ci peut être le fait d'un rituel spécialement conçu, ou d'un artefact mystique. Le deuxième cas est plus pervers, étant donné qu'il est alors possible par malchance de procéder à l'activation et d'invoquer sans le vouloir un être surnaturel, qui est rarement ravi d'être dérangé pour rien. Il est quasi impossible d'activer un rituel de cette manière. Il s'agit d'une affaire d'initiés mais qui requiert un grand niveau de maîtrise pour ne pas commettre d'impair regrettable, et une force de caractère importante pour contrôler l'esprit ou négocier avec lui.

Un esprit mal invoqué ou rejoignant le monde matériel de son propre chef (cas plus rare mais pas invraisemblable) agit de manière autonome, ce qui est un risque considérable. Même sans mauvaise intention, le caractère d'un daeva est souvent imprévisible et ses actes risquent de provoquer des drames. Et, dans le même temps, de révéler aux yeux du peuple certaines réalités. Les plus intelligents parviennent néanmoins à se camoufler habilement et poursuivent leurs activités sans être inquiétés, ce qui n'est guère plus rassurant.

Le cas des démons «liés» est un cas particulier. Le rituel permettant de procéder à ce lien est un secret bien gardé, qui permet à un humain d'attirer à son service un démon de manière durable en échange d'un pacte plus ou moins avantageux pour l'une ou l'autre des parties. il existe plusieurs versions de l'incantation permettant un tel contrat, de qualité variable et permettant de lier des démons plus ou moins puissants. Il va de soi qu'un daeva déjà lié

## Jack O'Clock vous explique:

### 0 rage, ô désespoir

En tous les cas, les démons ont des raisons d'agir extrêmement variées. Reste que, comme beaucoup le découvrent à leurs dépens, ils sont souvent hostiles. Ce n'est pas forcément étonnant, d'ailleurs.

D'abord, il faut considérer que ce sont des êtres fondamentalement différents des humains, et qui agissent en tant que tel. Cela ne veut pas dire qu'ils font n'importe quoi, mais leur logique est souvent obscure et impénétrable. En somme, rappelez-vous d'abord que vos joueurs n'ont pas besoin de tout comprendre! Il faut que les démons gardent une part de leur mystère, et le fait de ne pas trop en dire vous permet de l'entretenir. En prime, les esprits ne sont pas tous agressifs, mais tendent à le devenir (l'appellation moderne de «démon» en est la preuve). Souvenez-vous que les humains ont renoncé au surnaturel, et ne s'en servent que pour leurs propres intérêts, voire pompent allègrement cette énergie avec leurs matrices Sephirah. Les démons n'apprécient pas toujours.

### Primarques

Notez qu'il existe des daevas extrêmement puissants, nommés Primarques. Ils sont les plus anciens des esprits, des sortes de divinités omnipotentes. En tant que tels, ils n'interviennent généralement pas dans une Chronique! Ils ont bien autre chose à faire...

ne peut pas l'être à nouveau avant la fin du premier pacte: le rituel est nominatif et concerne un démon particulier. Certains démons particulièrement puissants s'incarnent dans un corps humain lors d'un lien. Cela leur permet de ne pas abuser de leurs pouvoirs et de se maintenir plus facilement dans le monde matériel. Plus encore, ils peuvent ainsi camoufler plus efficacement leur présence aux yeux des initiés. D'autres choisissent pour les mêmes raisons d'insuffler leur âme dans un objet ou d'en prendre l'apparence. Toutefois, ils se rendent dans tous les cas plus vulnérables...

A noter que quelques daevas seraient issus de sentiments humains, prenant la forme de revenants ou d'apparitions chargées d'émotions pures: cela renvoie encore une fois à la question de savoir si le monde spirituel n'est que le reflet de la psyché humaine. Si rien ne permet de valider cette hypothèse, il n'en reste pas moins que les émotions, sensations et pensées laissent leur empreinte et sont source



d'énergie mystique, et la barrière entre êtres de chair et spirituels est finalement toute théorique. Un drame peut ainsi donner naissance à un esprit vengeur, simple reflet déformé et grotesque de la personne qu'il était autrefois. Et les humains dotés d'une Force d'âme élevée ne sont pas très différents des daevas...

## Section III: Mysticisme

La distinction entre êtres matériels et spirituels n'est pas si claire: les démons ont en effet un corps physique et peuvent être tués. Les humains, eux, peuvent bénéficier de fortes affinités avec le surnaturel, ou apprendre à en manipuler les énergies à l'aide de protocoles ritualisés.

### SORCELLERIE

Vieux comme le monde, les arts de la sorcellerie sont le moyen qu'ont trouvé les hommes pour utiliser les fabuleuses possibilités offertes par l'énergie spirituelle. Sans posséder aucune affinité particulière, les premiers sorciers ont créés des protocoles rigides qui ont permis de canaliser cette puissance pour la plier à leurs désirs. Au fur et à mesure du temps, la sorcellerie a avancé à tâtons jusqu'à devenir une véritable science, les uns apprenant des erreurs des autres, car il est rare qu'un sorcier ait la chance de pouvoir toutes les faire lui-même et d'y survivre.

Il a existé de nombreuses pratiques différentes au cours des siècles, ce qui fait que des milliers de rituels sont disponibles quoique globalement jalousement gardés. Reste que la chasse au surnaturel a éliminé certains documents précieux. La sorcellerie se divise traditionnellement en branches, qui ne sont pas qu'un découpage théorique: les rituels d'une même branche influent sur les mêmes chances et partagent les mêmes bases techniques. A l'inverse, des sorciers exerçant dans des branches différentes ont assez peu en commun: ainsi un chamane spécialiste de l'Animisme ne partage rien avec un alchimiste passé maître en Matérialisme. A l'époque moderne, les sorciers ont cependant souvent des talents multiples, la com-

munication, la technologie et la nécessité de se débrouiller en toutes circonstances aidant.

La sorcellerie est un art dangereux. Les rituels les plus sûrs se sont imposés au cours des époques et les plus hasardeux ont naturellement sombré dans l'oubli, dans une sorte de sélection naturelle dont les pratiquants d'art occulte les moins doués ont été les premières victimes. Mais, même s'il existe aujourd'hui des incantations efficaces, la maîtrise reste extrêmement importante, car il est facile de commettre une erreur qui entraîne des conséquences regrettables: le spirituel n'est pas parfaitement compris, loin s'en faut, même encore aujourd'hui.

C'est pourquoi les pratiquants des arts occultes avisés (et ceux qui le deviennent en survivant à leurs premières erreurs) se gardent de jouer à l'apprenti sorcier avant d'en maîtriser les bases. Cependant, il est dur de trouver un maître tant la paranoïa gagne les sorciers, et beaucoup tâtonnent sur des ouvrages ou des bases dévoyées. C'est ainsi qu'il existe finalement peu de sorciers véritablement compétents, la plupart se contentant de bricoler. A leurs risques et périls.

*Jack O'Clock vous explique:*

### Symbolisme et bon goût

La sorcellerie fonctionne beaucoup autour du symbolisme, comme en témoignent les incantations présentées dans le livre de règles. Pour autant, il ne s'agit pas de rajouter des bougies ou des cercles rouges avec des os de poulet, mais de jouer sur le sens métaphorique des choses.

Comme le sable représente le temps dans certaines incantations de Chronomancie, par exemple, tachez de prendre en compte des éléments qui ne sont pas nécessairement impressionnants ou grandiloquents, mais qui ont un lien avec le rituel qui doit être effectué.

Ainsi, s'il est important que certains éléments dans la sorcellerie restent vaguement incompréhensible aux yeux des joueurs, n'en abusez pas, prenez quelques éléments qui font sens, et ne tombez pas dans la surenchère d'éléments new age. Quelques symboles bien choisis seront plus intrigants et plus propres à mettre de l'ambiance dans votre partie que des rites grotesques. Sauf si vous mettez au centre de l'histoire des sorciers charlatans...



Sont appelés mystiques les personnages dotés de pouvoirs surnaturels de manière innée, ou du moins sans avoir besoin d'en passer par des incantations longues et complexes. Ce phénomène est difficile à comprendre et ses origines sont encore floues. Elles le resteront probablement, tant on trouve de mystiques différents.

Pour beaucoup, les pouvoirs dont ils disposent sont innés. Ainsi, les habitants du Hadrât ont longtemps été réputés pour compter un grand nombre de mystiques: la légende veut qu'ils soient issus d'une union avec des esprits lors de temps tellement reculés qu'il est évidemment impossible de le vérifier. Il est surprenant de constater que peu d'initiés remettent en cause cette théorie, et une bonne partie des mystiques tiendrait ainsi probablement ses pouvoirs d'origines lointaines ou d'événements surnaturels qui ont touché leur famille, parfois bien avant leur naissance.

D'autres développent leurs pouvoirs suite à la rencontre avec un esprit, ou avec un artefact de grande puissance. En réalité, il semblerait que ces capacités soient latentes chez certaines personnes (voire chez toutes) et demandent des événements particuliers pour être enfin révélées.

## POUR VIVRE HEUREUX

La caractéristique la plus partagée parmi les différents pratiquants des arts occultes est la discrétion. En pratique, le danger que constitue le surnaturel conduit les autorités averties à tenter de prévenir les risques, parfois de manière radicale. De plus, les pouvoirs mystiques sont si rares et puissants qu'ils suscitent beaucoup d'envie, et que des personnes mal intentionnées cherchent à s'en emparer à tout prix.

Ceci s'associe aux risques inhérents à la pratique des arts occultes et incite à la discrétion. C'est pourquoi il est difficile de trouver une personne pour initier un jeune mystique. La plupart apprennent seuls à maîtriser leurs aptitudes avec tous les risques que cela comporte. La prudence est une vertu dans ce cas. Les impatients

## Le statut des mystiques

Disposer de pouvoirs mystiques est bien entendu un atout puissant, car il permet d'obtenir des effets incroyables de manière plus souple qu'une incantation. Mais tout le monde n'est pas égal par rapport à cela: la puissance que peut déployer un mystique est en relation directe avec sa force de caractère. Ainsi, avoir un talent inné n'est pas toujours suffisant.

Un personnage passé par de nombreuses épreuves, ayant traversé des moments difficiles, verra souvent sa Force d'âme augmenter (en termes de jeu). Mais ce sont aussi ceux-là qui sont souvent, du même coup, les mystiques les plus puissants. C'est pour cela que ces pouvoirs peuvent rester en sommeil pendant des générations avant de se réveiller chez quelqu'un. Les pouvoirs d'un mystique, comme il se doit en matière spirituelle, sont très liés au caractère de celui qui les possède. Même si un artefact confère un don à quelqu'un qui n'en a pas à l'origine, ses effets seront légèrement différents d'une personne à une autre. C'est pour cette raison qu'il est rare de rencontrer deux mystiques, y compris ayant les mêmes origines, qui partagent exactement les mêmes capacités. Plus ils deviennent puissants, plus leur Force d'âme augmente et plus cette différence s'accroît alors qu'ils s'approchent de plus en plus des esprits, conduisant à de nouveaux pouvoirs inédits et étranges. Tous ceux qui ont souhaité recenser les différentes aptitudes surnaturelles ont fini par abandonner leur travail devant l'ampleur de la tâche.

qui tentent de brûler les étapes se font rapidement remarquer, sans que ce soit une bonne nouvelle, quand ils ne se tuent pas simplement eux-mêmes par erreur.

Les sorciers sont avantagés dans cette course à l'anonymat, pour deux raisons. Il est tout d'abord difficile de faire une incantation par hasard, alors qu'un mystique peut au début activer son pouvoir par erreur. Plus ennuyeux encore, les mystiques ont tous sur leur corps une marque qui révèle leur statut. Pour les plus chanceux, elle est assez discrète et peut passer pour un tatouage aux motifs abstraits. Ceux qui possèdent du sang d'être spirituel développent souvent des anomalies encore plus marquantes. Ainsi les habitants du Hadrât étaient connus pour leurs yeux aux couleurs exotiques. Les sorciers qui pratiquent de «simples» rituels n'ont pas à cacher de telles marques, ce qui peut être complexe selon l'endroit où elles se situent, mais eux doivent faire extrêmement attention également. En effet, leurs incantations ont le double désavantage de demander du temps et du matériel.



Plic. Ploc.

Surtout, se concentrer. A ce moment précis, Claire mobilisait toutes ses forces pour verser convenablement le fond d'une bouteille dans un verre nettoyé à la va-vite. Il s'agissait, bien sûr, de compenser les effets de l'alcool qui l'empêchaient de viser juste. Et accessoirement, d'oublier pour quelques instants qu'une personne blessée mortellement une dizaine d'heures plus tôt se tenait en pleine forme dans son salon, en train d'examiner des livres sur ses étagères en chantonnant.

Le jour s'était levé et ses premiers rayons faisaient étinceler le verre entre les mains tremblantes de Claire. Son mauvais rêve, semblait-il, ne se finirait pas si facilement. Elle observa un instant le verre vide, propre depuis longtemps, continuer de se remplir d'eau jusqu'à déborder. Elle cherchait à se donner du courage.

Lorsqu'elle revint dans la pièce principale de son appartement, la jeune femme trouva Helen souriante, détendue, délicatement assise au milieu du champ de ruines qu'était désormais son canapé. Elle avait même eu la gentillesse de ranger quelques objets dangereux et de nettoyer le whisky au sol. Elle semblait calme, peut-être un peu fatiguée. Claire se surprit à penser qu'avec deux balles dans le dos, c'était somme toute assez légitime.

Elle s'arrêta une seconde, avec le sentiment diffus que, décidément, quelque chose lui échappait.

D'un geste machinal, elle tendit à Helen son verre, comme elle l'avait déjà fait cent fois auparavant, et celle-ci la remercia, comme toujours. Tout se passait si normalement que la joie de revoir sa sœur en vie ne parvenait pas à prendre le dessus chez Claire. Une angoisse de plus en plus profonde s'insinuait à mesure que les hypothèses défilaient: était-elle victime d'hallucinations? Ou complètement folle? Helen avait-elle une jumelle dont on lui aurait toujours caché l'existence, comme dans un mauvais soap? Tout ceci était-il une blague de mauvais goût? Même à travers les volutes de l'alcool, la petite voix de la raison de Claire lui murmurait que tout cela n'était PAS NORMAL, et elle restait silencieuse en attendant une illumination qui devait ne jamais venir.

\*\*\*

*«Toi, tu as encore trop bu, hein?»*

La voix était gentiment ironique, comme un reproche amusé. Claire faillit répondre à sa sœur qu'elle n'y était pas complètement étrangère. Finalement, elle articula ce qui lui semblait le plus prudent sur le moment:

*«Oui, j'ai un peu forcé...»*

Elle marqua une pause, hésitante.

«Et toi... Ça va?

Oh, tu sais... Une soirée difficile...»

**On pouvait probablement voir les choses comme ça.**

«Je sais plus exactement comment ça s'est passé, mais je me suis disputée avec les parents.»

**Helen haussa les épaules et écarquilla les yeux, mimant la surprise et l'incompréhension, un petit sourire aux lèvres. Elle semblait à la fois gênée et amusée, comme une petite fille qui viendrait de se faire gronder après une blague sans importance.**

«Ils m'ont dit que j'avais un truc qui allait pas, qu'il fallait m'emmener à l'hôpital, et que je n'aurais jamais dû sortir. T'imagines le truc?

- Oui, je vois vaguement...»

**C'est probablement le premier truc qu'aurait pensé Claire si elle avait été sobre, en y pensant bien. Un bon point pour l'état de sa santé mentale. Helen ne prit pas le temps de relever:**

«On s'est disputés, et Papa a voulu me mettre une claque. Je me suis défendue, on s'est un peu bousculés, et puis...»

**Claire l'interrompit net.**

«Attends, tu dis que papa aurait...»

**Pas clair. Jamais son père n'avait la main sur aucune d'entre elles. Et vu qu'il ne s'en était jamais pris à Claire alors qu'elle avait su être parfaitement odieuse à certains moments, il y avait peu de chances qu'il s'y soit mis alors que sa fille venait de se prendre deux balles de 9mm dans le dos. Il avait toujours eu un minimum de sens pratique.**

«Non, mais c'est pas grave va!

**Elle accompagna cette phrase d'un sourire rassurant, douloureux rappel de celui qu'elle avait eu plus tôt dans la nuit.**

«J'ai pas mal marché, j'ai vu de la lumière, je suis passée. Je vais pas t'embêter plus longtemps, je crois que tu as besoin de sommeil!»

**Helen fit un clin d'œil complice à sa sœur, et lui tapota la main droite en se levant.**



«Allez, au dodo! Bonne nuit!»

Claire sentit que c'était le moment de dire quelque chose d'intelligent. Elle se concentra:

« Euh... Oui. Toi aussi!»

Helen ferma la porte, laissant sa sœur déboussolée: si la situation était déjà étrange quelques minutes plus tôt, elle venait d'un coup d'exploser tous les compteurs.

Claire resta un long moment à fixer la porte après qu'Helen l'ait refermée. L'esprit vide, elle tentait de regrouper ses neurones qui avaient eu le mauvais goût de se disperser un peu partout. Et chaque fois qu'elle commençait à retrouver un début de sens logique, l'absurdité de la situation refaisait surface, coupant net le fil de sa pensée.

Lentement mais sûrement, les événements de la nuit repassèrent dans son cerveau embrumé. Le restaurant, les tirs, l'hôpital. Et puis la visite d'Helen, comme si rien ne s'était passé. Toutes les questions que Claire aurait dû poser si elle en avait eu le courage, mais au lieu de cela...

\*\*\*

«Oui. Toi aussi.» Quelle conne. Claire vint se taper le front sur son poing fermé en soupirant bruyamment. C'était tout ce qu'elle avait su dire, et elle se trouvait minable rien qu'en y repensant. Décidément, il était impossible qu'elle fasse les choses correctement.

Elle en était encore à se repasser sa brillante prestation lorsqu'elle sentit une goutte perler sur son front et s'écouler lentement. Surprise, elle retira sa main le plus doucement possible et cligna des yeux à plusieurs reprises: le dos de sa main était couvert d'écarlate, une trace ensanglantée qui dessinait encore les doigts d'Helen.

D'un coup d'oeil, elle balaya l'ensemble de son appartement. En effet, Helen avait remis de l'ordre partout, et encore plus que ce que Claire avait pu imaginer: elle repérait désormais distinctement chacun des objets que sa soeur avait remis en place au cours de son passage.

Grâce aux quelques traces de sang laissées dessus.

Se précipitant vers la porte, Claire ignora l'ascenseur et se jeta vers l'escalier.

Il y avait vraiment quelque chose qui lui avait échappé.

# CHAPITRE VII

## Technologie





Eris est un monde qui a en partie tourné le dos à son héritage spirituel. la technologie s'y est pleinement développée jusqu'à atteindre des prouesses encore inenvisageables quelques siècles auparavant. Le niveau technique est sensiblement le même que celui du monde dans lequel vous et vos joueurs évoluez tous les jours, avec quelques avancées particulières qui vous seront exposées. De plus, vous découvrirez dans ce chapitre des technologies inédites propres à l'univers d'Eris.

## Section I: Un pas plus loin

Au quotidien, les avancées scientifiques (y compris en matière médicale) en sont à peu près au même niveau que celles de notre monde moderne. Vous n'avez donc pas à vous soucier de cette question la plupart du temps: considérez que ce qui est possible pour nous l'est a fortiori pour les héros de Project: Eris. Le principe reste en effet que cet univers est légèrement au-dessus du notre en termes de techniques. Il ne s'agit pas nécessaire d'avancées spectaculaires, et vous êtes libre d'ajouter des innovations à la liste de ce chapitre.

### TRANSPORTS

Bien sûr, tous les pays d'Eris n'ont pas accès aux mêmes infrastructures, selon l'état de leurs caisses. Ainsi les techniques de transport varient-elles légèrement selon les régions du globe. L'avion et le bateau sont encore les deux plus grands moyens de transport longue distance. Tous les Etats du monde possèdent leurs ports et aéroports, seule la qualité des infrastructures et des appareils change, les plus récents étant de véritables merveilles de technologie dépassant les limites de vitesse habituellement atteintes. La plupart de ces nouveautés sont issues d'anciennes innovations militaires avant tout et ont donc toujours un temps de retard sur celles-ci.

Les trains ont également connu des améliorations, les derniers étant à très haute vitesse, ayant renoncé à l'usage des roues pour glisser sur des rails grâce à la supraconductivité. Le coût de développement et d'entretien est tel que des appareils

## La technologie dans vos chroniques

Bien entendu, vous pouvez modifier l'univers de jeu à votre convenance, mais celui de Project: Eris est déjà conçu pour vous laisser une grande latitude. Et si le monde spirituel est un vivier pour vous permettre tous vos délires, vous êtes également assez libre sur le plan des sciences.

Si vous désirez inventer un nouveau moyen de communication, un prototype révolutionnaire à la limite de la science-fiction (voire carrément dedans, tant qu'à faire), un transport hors norme, tout est possible! Eris est un univers un peu stylisé, qui n'a pas vocation à être complètement réaliste: la proximité (de surface) avec notre monde a pour but de favoriser l'immersion et le contraste avec les situations surnaturelles. Le jeu est centré sur les histoires, les personnages et leurs aventures, alors ne vous bridez pas si un élément non cité ici vous plaît à vous ou à vos joueurs.

Je vous conseille d'utiliser ce genre de détails avec parcimonie, cela dit, au risque de transformer ce jeu en un jeu de science-fiction pure. C'est bien aussi, mais l'ambiance n'est plus la même.

plus classiques sont encore largement en circulation.

Dans les villes, si les voitures continuent de s'équiper en technologies de pointe, le métro a pris une ampleur grandissante; toutes les agglomérations de grande taille possèdent désormais leur lignes entièrement automatisées. Dans beaucoup de cas, les moyens de sécurité y ont été renforcés (portes d'accès, caméras de sécurité, contrôles de police) pour lutter contre les actes de délinquance, sans toujours obtenir les résultats escomptés.

### COMMUNICATIONS

Tous les moyens de communication modernes sont accessibles aux personnages de Project: Eris. Le réseau internet est démocratisé, et le plus souvent disponible dans la poche de tout un chacun, entre mille autres fonctions toujours plus perfectionnées (mais pas utiles pour autant). On y trouve à peu près tout ce que l'on veut, au grand dam des censeurs ou des enquêteurs qui peinent souvent à remonter les pistes ou empêcher les publications.

Elle problème des piratages assez fréquents a conduit les institutions publiques et la plupart des entreprises privées dont la taille le justifie à adopter des réseaux intranets sécurisés (dont les postes sont physiquement isolés des autres) afin de se protéger contre les intrusions. Le système n'est pas totalement infailible mais permet de cacher plus efficacement les informations sensibles, ce qui ne facilite toujours pas la tâche des enquêteurs.

## TECHNOLOGIES MILITAIRES

Comme il se doit, la technique est la plus avancée possible dès lors que l'on rentre sur le terrain militaire. Un bon nombre des innovations qui passent dans la société civile ont d'abord prouvé leur utilité au sein de l'armée. Ceci peut paraître a priori paradoxal étant donné le faible taux de conflits de grande ampleur, mais en pratique la paix repose également sur l'équilibre des forces en présence. Comme dans notre monde, les Etats ont aujourd'hui des armes suffisamment destructrices pour que tout conflit ouvert soit une catastrophe autant pour l'attaquant que pour l'assailli.

Les opérations des troupes d'élite, moins ouvertes et moins connues du grand public, ont pris le pas sur les guerres entre nations et finissent de rendre indispensable une technologie militaire de pointe.

L'équipement personnel des soldats se dote d'instruments de mesure et de communication de plus en plus sophistiqués, et l'armement en lui-même gagne en légèreté et en précision. Des nouvelles protections sont mises en circulation, allant jusqu'à l'exo armure personnelle qui couvre l'ensemble du corps du soldat et comporte tout le matériel de dernier cri utile. L'armement lourd offre également des surprises régulières, tant du point de vue des armes en elles-mêmes que des véhicules qui les transportent.

## Section II: Spécificités

Cette section va vous présenter quelques technologies spécifiques à l'univers d'Eris. Certaines n'ont pu être réalisées qu'à l'aide des réalités mystiques de ce monde, tandis que d'autres sont de pures innovations technologiques.





## ARMES EXCEED

Parmi les innombrables trouvailles de l'armée, la technologie Exceed est relativement récente. Elle a été élaborée pour permettre d'utiliser les armes blanches à l'ère moderne, et pour rivaliser avec les utilisateurs d'armes à feu. La particularité de ces équipements réside dans leur moteur, qui permet avec le bon timing d'accélérer les mouvements. Cette fonction permet au combattant de charger le mécanisme rapidement et de porter des coups dévastateurs susceptibles de percer les armures les plus solides et même un certain nombre de blindages.

Mais la véritable utilité de cette technologie réside dans la possibilité, pour un utilisateur expérimenté, d'enflammer l'essence de l'arme pour projeter des flammes à moyenne portée, ce qui permet de répondre à armes égales aux utilisateurs d'arme de poing (seules les armes à longue portée ont l'avantage de se trouver hors d'atteinte de ce genre d'attaques) ou de frapper simultanément plusieurs adversaires. Ce sont ces fonctions qui ont rendu précieuses les armes Exceed, et font des experts des adversaires redoutables au corps à corps tout en étant capables de se défendre à distance.

Reste qu'il s'agit d'armes réservées à l'élite. Chères, nécessitant de l'entretien,

elles demandent une grande pratique pour être pleinement maîtrisées. Les escrimeurs amateurs trouveront ces objets lourds, mal équilibrés et leur rechargement laborieux. Il faut un entraînement rigoureux pour parvenir à recharger l'arme au fur et à mesure des coups, mais celui qui y parvient se voit doter d'un outil de grande valeur.

## BIOTECHNOLOGIE

Parmi les nombreux services d'innovation des entreprises Dawnhive, l'un des plus grands groupes économiques, le département scientifique et la société Nilfheim sont parmi les plus productifs. Ce sont eux qui sont les plus avancés sur le plan des greffes, qu'il s'agisse des micro-greffes ou des membres artificiels. Les modèles les plus récents permettent de relier les nerfs des blessés afin de petit à petit employer la prothèse comme ils pourraient le faire avec un membre valide. Cela n'empêche pas de devoir respecter des contraintes dues à la mécanique, mais permet de reprendre une vie normale.

Les micro-greffes se développent également pour certaines pathologies lourdes. Les départements de recherche les plus pointus travaillent également sur des greffes destinées à des projets militaires, classées top secret.

## Jack O'Clock vous explique

## Reliques et Atouts

Les armes Exceed et les matrices Sephirah sont deux exemples de Relique. Ce sont des objets dont le maniement n'est pas facile, et pour lesquels un entraînement sommaire ne suffit pas. En termes de jeu, ils sont gérés par un Atout, ce qui permet d'acquérir petit à petit les fonctions et de simuler différents niveaux de maîtrise. Lorsque vous créez une nouvelle technologie ou un objet particulier (voire un objet mystique), vous pouvez en faire une Relique à deux conditions: le fait que vous puissiez concevoir une échelle de progression dans les aptitudes offertes, et le fait que l'objet offre des fonctions finalement plus puissantes, une fois maîtrisées, que l'équipement de base du jeu. Sinon, quel intérêt d'acheter 5 niveaux de Relique pour un avantage somme toute mineur?

A noter, cela dit, que vous pouvez concevoir une Relique sur moins de 5 niveaux. Mais si vous n'arrivez à concevoir qu'un ou deux niveaux intéressants, il s'agit probablement d'un objet normal. Tout simplement.

La technologie peut également vous servir à justifier l'évolution des Atouts d'un personnage: par exemple, selon l'ambiance que vous souhaitez donner, une prothèse mécanique high-tech peut être une excellente raison pour expliquer qu'un personnage rachète progressivement son handicap de Blessure.



## MATRICES SEPHIRAH

La technologie Sephirah est à l'extrême limite des techniques scientifiques, et déborde largement sur le domaine surnaturel. Il s'agit de pierres conçues pour canaliser l'énergie spirituelle, et qui servent de source de puissance pour obtenir des effets impossibles selon les critères scientifiques habituels. Les matrices sont conçues par des entreprises spécialisées selon des procédés jalousement gardés.

Les premières expérimentations doivent leur succès à des tentatives occultes et à une certaine dose de chance, mais les techniques sont désormais mieux maîtrisées par ceux qui les produisent.

Actuellement, les modèles les plus petits sont de la taille d'une grosse pierre précieuse et peuvent être utilisés de façon relativement sécurisée, ce qui est déjà admirable lorsque l'on parle de manipuler les énergies spirituelles. A ce niveau, les effets peuvent s'apparenter à des pouvoirs mystiques accessibles à des personnes non formées. C'est pour cela que cette technologie est réservée à des personnes initiées et non à toute la population.

Plus expérimentales, des matrices de grande taille destinées à des machines d'ampleur ou des projets ambitieux ont été mises en places. Les risques de ces projets sont à la hauteur des espérances qu'ils suscitent: manipuler ces énergies à de tels niveaux ne peut pas aller sans problèmes, mais cela permet de créer des objets aussi rares que puissants.

A cause de leur nature même, les matrices Sephirah demandent de l'entraînement pour être pleinement utilisées. Un débutant en tirera parfois quelques bénéfices, mais un expert doté d'une Force d'âme élevée peut rivaliser avec des mystiques à armes égales. Il est à noter qu'on ne peut se concentrer que sur l'activation d'un certain nombre de matrices à la fois, et il est nécessaire d'alterner leur utilisation lorsque l'on a besoin d'en activer une nouvelle. Tenter d'en utiliser trop par rapport à ses capacités de concentration peut provoquer des effets secondaires nettement indésirables.

Les matrices Sephirah se contrôlent grâce à l'Atout Relique.



## Relique: Matrice Sefhirah

Les matrices Sefhirah ne comptent que comme une seule Relique. Cela signifie qu'un personnage qui possède cet Atout peut s'en servir pour activer n'importe quelle matrice en sa possession.

Toutes les matrices possèdent des effets différents étalés sur plusieurs niveaux. Un personnage peut activer autant de niveaux de Sefhirah qu'il a de points dans cet Atout. Ainsi, s'il possède Relique: Matrice Sefhirah 3, il pourra par exemple activer en même temps une Sefhirah d'hypercommunication au niveau 2 et une Sefhirah autre au niveau 1, ou l'inverse, ou encore une seule au niveau 3 ou enfin une combinaison de 3 matrices au niveau 1. Les matrices actives doivent être portées par le personnage ou sur son équipement pour pouvoir être utilisées.

Changer ses matrices actives est une action simple. A partir du niveau 3 de cet Atout, c'est une action rapide. Au niveau 5, le personnage obtient la posture suivante:

### Maîtrise Sefhirah

*Le personnage peut changer ses matrices Sefhirah actives au début de son tour de jeu (sans consommer d'action). Ceci ne l'empêche pas de les modifier avant le début de son prochain tour par une action rapide s'il le désire.*

Un personnage dépassant les limites d'activation provoque des catastrophes à mesure que les énergies mystiques lui échappe (au gré du Conteur). En tous les cas, les niveaux de Sefhirah excédentaires sont sans effet à moins que le Conteur n'en décide autrement. Voici quelques exemples de matrices. Toutes vont jusqu'au niveau 5:

#### SEPHIRAH D'HYPERCOMMUNICATION

L'utilisateur peut lier entre eux plusieurs personnes avec lesquelles il peut avoir un contact physique. Par la suite, quelque soit la distance les séparant, les personnes affectées (et consentantes) peuvent à tout moment communiquer

par la pensée, et projeter leurs sens pour percevoir par ceux d'un autre qui leur est lié. A ce moment, ils sont vulnérables, car leurs propres sens sont temporairement neutralisés. La communication peut être coupée à tout moment par une personne sans affecter l'effet pour ceux qui restent liés.

Deux personnes peuvent être liées ainsi, +1 par point de Sefhirah actif. L'utilisateur fait obligatoirement partie des personnes connectées, et s'il perd la matrice, la désactive ou que quelqu'un coupe la communication, il faut à nouveau un contact pour la rétablir.

#### SEPHIRAH BOUCLIER

Cette technologie est utilisée par les troupes d'élite les plus performantes, afin de maximiser leurs chances de survie.

L'utilisateur absorbe jusqu'à 5 points de dégâts infligés par point de Sefhirah jusqu'au début de son prochain tour de jeu. Le personnage ne peut attaquer avec cette protection active à moins de l'endommager lui-même, et ne peut toucher ou se saisir d'objets lorsqu'elle est en place.

#### SEPHIRAH ÉNERGÉTIQUE

Cette matrice alimente une arme à lame énergétique. Elle permet alors à l'arme de passer à travers la chair, la pierre ou le métal avec une facilité déconcertante.

Lorsqu'elle est activée, cette matrice permet à l'arme d'ignorer jusqu'à 2 points de réduction des dégâts, de solidité et confère un bonus de +1 aux jets de dégâts par point de Sefhirah actif. Elle confère également un bonus de +2 pour toucher lorsque l'adversaire utilise sa Parade pour se défendre (ce bonus ne change pas selon le niveau de Sefhirah).

#### SEPHIRAH D'ALIMENTATION

Cette matrice a pour fonction d'activer un appareil particulier. Certaines font ainsi démarrer des moteurs puissants qui ne fonctionneraient pas sans cette source

d'énergie. Chaque objet demande un niveau d'activation particulier. Quelques rares Sephirah d'alimentation exigent un niveau d'activation supérieur à 5, lorsqu'il s'agit de faire fonctionner des mécanismes particulièrement imposants, ce qui peut exiger la présence de plusieurs personnes, ou l'Atout Relique épique.

---

### SEPHIRAH D'OCCULTATION

---

Utilisée afin de faciliter l'infiltration dans les lieux les mieux surveillés, cette matrice ne rend pas son utilisateur invisible. Elle dévie une partie des rayons lumineux afin de faciliter son camouflage.

L'utilisateur bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Furtivité spécialité Camouflage, ainsi qu'un bonus de +1 à son score d'Esquive par point de Sephirah actif.

---

### SEPHIRAH ANTIGRAV

---

Fleuron de la technologie Sephirah, cet objet devrait à terme permettre de créer des engins volants ne nécessitant aucune autre ressource énergétique que son pilote. Néanmoins, pour l'instant, la taille des objets pouvant léviter grâce à cette matrice reste modeste.

Avec ceci, un personnage peut faire léviter un objet à portée de vue. Celui-ci peut être de taille Min, +1 catégorie de taille par point de Sephirah actif. Ce peut également être deux objets d'une taille inférieure, ou 4 objets de deux crans inférieurs en taille, et ainsi de suite.

\*\*\*

A noter que les matrices Sephirah peuvent être prises comme Relique épique. Ceci permet d'en activer plus à la fois, mais il n'est pas possible d'activer une seule matrice à un niveau de 6 ou plus.

La seule exception concerne des matrices d'alimentation particulièrement puissantes, qui peuvent dépasser le niveau 5, mais les autres s'arrêtent à ce seuil.





Inspirer, lentement. Puis expirer. Ces cours de gestion du stress étaient finalement assez inutiles; Luis pesta un moment et tira une nouvelle bouffée sur sa cigarette, nettement plus fiable. Assis sur le bord du trottoir, il faisait tout son possible pour éviter de tourner de l'œil. Il avait besoin d'air frais, lui avaient dit les collègues. Il ne s'était pas fait prier.

Habituellement, les flics de la Criminelle aimaient bien profiter de la mine déconfite des tout jeunes lieutenants sortis de l'école. Mais cette fois, il n'y aurait personne pour se moquer gentiment de la faiblesse de Luis: même les plus blasés avaient tressailli en entrant dans ce petit lotissement, une demie heure auparavant, et ce qu'ils avaient trouvé dedans avait fait passer l'envie de rire aux plus cyniques. Quant à Luis, et bien, il faisait ce qu'il pouvait pour réprimer son envie de partir très loin.

*«Eh, bonhomme! Tu vas tenir le coup?»*

Le ton du lieutenant Datz était inquiet. Luis tourna le visage vers lui, et il se força à lui rendre un sourire douloureux. Le vieux flic était aussi blême que lui, de toute façon.

*«On essaye. Je garantis rien.»*

Datz acquiesça, puis s'effondra quasiment à ses côtés et appuya sa tête sur un arbre, les yeux fermés. Il s'était finalement tapé tout le boulot. Depuis la découverte de cette porte détruite de l'intérieur et des deux corps littéralement démembrés dans cette maison tranquille, jusqu'aux restes guère plus glorieux des voisins qui avaient sans doute été alertés par le bruit du massacre. Le vieux policier prit une grande inspiration en sortant une flasque de sa poche intérieure. Luis ne lui en tint pas rigueur.

*«Tu sais que ce petit couple avait passé la nuit à l'hôpital? Leur fille est morte cette nuit.»*

Luis encaissa la nouvelle. Il n'y avait rien à répondre. Il resta immobile, silencieux, sa clope depuis longtemps éteinte pointée vers le sol. Il fallut qu'un flic en uniforme vienne les interpellé pour qu'il sorte enfin de cet état second.

*«Lieutenant Datz! J'ai une personne qui veut vous parler!»*

Le vieil homme amorça un lent mouvement, soupirant lourdement, mais Luis fut plus rapide. «Laissez lieutenant, je vais y aller.» Il perçut le discret signe de tête reconnaissant de son collègue, puis s'approcha de quelques pas. Il se concentra rapidement pour paraître froid et professionnel devant son subordonné, et lui demanda rapidement de qui il s'agissait:

*La fille aînée du couple. Elle a l'air complètement ivre et débite des trucs incohérents...»*

Luis fit la moue. La journée allait être longue.

# CHAPITRE VIII

## La vie sur Eris





Ce chapitre vous présentera l'ambiance générale dans laquelle évoluent les protagonistes de Project: Eris. Il y sera question de la vie quotidienne des personnages, des croyances qui sont généralement partagées, mais également de ce qui se passe lorsque quelqu'un décide de regarder par delà les apparences. A ce moment, il découvre la réalité cachée d'Eris, et met un pied dans un monde de dangers, qui l'empêche bien souvent de reprendre sa vie d'avant.

## Section I: Un monde moderne

### UN MONDE EN PAIX... OU PRESQUE

D'aussi loin que l'Histoire remonte, Eris est un monde baigné par le conflit. Pendant des siècles, les combats pour le contrôle de l'énergie spirituelle ont ravagé les nations, y compris au cours de guerres impliquant de nombreux pays et dont la bataille de Valkharta n'est que le plus flagrant exemple. Depuis plus d'un siècle néanmoins, les choses se sont calmées, ceci grâce à l'influence de Renaissance (cf. chapitre Organisations). Désormais, la plupart des Etats sont en paix, même si des conflits internes peuvent parfois les miner.

Cela ne signifie pas qu'aucune violence n'existe plus sur Eris. Hormis la criminalité violente qui existe toujours et provoque des drames quotidiens, les combats continuent à faire rage dans certains pays instables, et plus encore, des luttes plus ciblées mais d'une grande violence ont lieu dans l'ombre sans que le grand public ne soit au courant.

Mais pour la majorité des gens, la vie est plutôt paisible. La guerre reste un souvenir lointain appris en cours d'histoire, mais les liens économiques et politiques entre la plupart des Etats rend la perspective d'un conflit bien lointaine. C'est davantage une crise financière de grande ampleur qui inquiète la population et les investisseurs, plutôt que l'hypothèse d'une guerre.

### CROYANCES ET TRADITIONS

La disparition de toute référence à l'énergie spirituelle et au surnaturel a également modifié en profondeur Eris. Cette dimension est oubliée de chacun, et les autorités s'arrangent pour que les choses restent ainsi: il est indéniable que depuis qu'il a été décidé de taire cette réalité, les conflits ont sérieusement diminué. Aussi la vie de tout un chacun est désormais régie uniquement par son travail, sa famille, ses amis et les aléas imposés par ses finances. Les protagonistes de Project: Eris vivent une époque individualiste et désabusée, où chacun tente de trouver sa part de bonheur au milieu des échanges qui pullulent dans une économie mondialisée.

Cela ne signifie pas que les gens sont malheureux, même si beaucoup aspirent à autre chose. Le rythme effréné du travail et de la vie en général font que les habitants d'Eris se tournent parfois vers le spirituel pour s'apaiser. Les religions ont perdu de leur lustre et peu de gens les suivent réellement, mais les nouvelles philosophies de développement personnel, des sectes en tous genres et des croyances new age surfent sur la volonté de rajouter un peu d'enchantement dans le quotidien. Le véritable problème, outre les escroqueries diverses qui viennent avec ce type de commerce, c'est que sur Eris le surnaturel existe réellement, et que parfois en voulant simplement ajouter un peu de sens à leur vie, des gens bien intentionnés provoquent des événements dont ils ne se doutaient pas un seul instant.

## Section II: S'aventurer dans le noir

Pour tous ceux qui désirent regarder au-delà des apparences, et découvrir ce qui se cache derrière, le monde d'Eris prend une toute autre forme. Loin derrière les certitudes faciles et rassurantes que beaucoup cherchent à tout prix à ne pas remettre en question, il existe une infinité d'intrigues et de mystères qui sont autant de dangers pour les personnages trop curieux.

Je vous en ai déjà parlé plus tôt dans ce bouquin, mais l'univers d'Eris reste un peu plus grand que nature. En somme, n'oubliez pas de donner un peu d'épique et d'exagération dans tout ce que vous faites. Tout se passe dans un cadre contemporain, certes, mais ce n'est pas une volonté de réalisme à tout prix. En fait, les joueurs doivent surtout pouvoir se référer à leurs standards habituels et comprendre que les choses fonctionnent souvent un peu comme dans leurs vies de tous les jours. Cela ne signifie pas que le monde d'Eris est en tous points comme leur vie de tous les jours, car ce serait d'un ennui redoutable.

Ils se baladent dans un monde qui, sous ses apparences de normalité, est en permanence à la lisière de la folie, et où les choses se passent en grand quand elles surviennent. Ainsi, les concerts deviennent des événements géants regroupant des dizaines de milliers de participants, les fêtes sont grandioses et spectaculaires, même une présentation faite par une entreprise aura des allures de show, comme si le monde s'offrait un dernier grand souvenir avant l'apocalypse. Les catastrophes qui peuvent y survenir en sont d'autant plus marquantes, d'ailleurs. Les personnages principaux ont des motivations et des caractères bien marqués.

N'en abusez pas, cela dit: ceci vous permet de rendre vos parties plus stimulantes. Mais comme les épices, une pincée d'épique et d'exagération rend les choses plus savoureuses, alors qu'un excès rend l'ensemble indigeste. Bien utilisés, ces éléments rendront votre chronique encore plus mémorable, sans rompre le pacte fictionnel établi avec vos joueurs: après tout, combien de films ou de romans peuvent se prétendre totalement réalistes?

### FAITS DIVERS

Les journaux regorgent d'événements insolites, étonnants, et de faits divers macabres ou tout simplement surprenants et comme toujours, un événement chasse l'autre. Si bien que le grand public ne prend jamais le temps de découvrir ce qui pourrait bien se cacher derrière une affaire, et que les justifications sommaires quoique généralement bien trouvées de la part des autorités suffisent en elles-mêmes à satisfaire la curiosité des badauds.

Les plus cyniques ne manquent pas de mettre ces tristes histoires sur le compte d'obscurs conflits d'intérêts entre criminels et/ou financiers, assimilant volontiers les uns aux autres.

La réalité est bien entendu plus complexe. S'il y a en effet beaucoup de tragédies qui sont le simple résultat d'un règlement de comptes ou de tout autre conflit purement humain, il ne faut pas perdre de vue que le surnaturel existe dans Eris, en dépit de ce qu'en pense le quidam moyen. Et tout un paradoxe de la politique de Renaissance se retrouve ici: cacher l'existence du spirituel a conduit à diminuer considérablement les drames de grande ampleur, mais cela a rendu les gens ignorants de cette réalité, et donc vulnérables.

Il n'est donc pas si rare que quelqu'un se heurte à un événement qu'il ne peut pas comprendre. Un esprit vengeur, l'action volontaire ou involontaire d'un sorcier, un artefact perdu depuis longtemps retrouvé dans une brocante, ou la certitude d'avoir découvert quelque chose d'extraordinaire et la volonté d'en apprendre toujours plus: mêmes les pratiquants du surnaturel savent à quel point il est dangereux de manipuler ces énergies et ne le font qu'avec prudence. Alors quand quelqu'un découvre par «chance» un pouvoir caché depuis longtemps, ou se heurte aux plans d'un initié aux arts mystiques, il est évident que sa vie risque fort de basculer.

### LE NON-RETOUR

S'il y a bien une chose de certaine, c'est qu'à un certain niveau d'implication le retour à la normale n'est plus possible. Vous pouvez croiser un événement surnaturel sans vous en rendre pleinement compte, et reprendre une vie normale: il s'agira alors d'un moment étrange et mystérieux de votre vie, mais rien de plus. Mais lorsque vous avez été impliqué profondément dans une telle histoire, il n'est plus possible d'imaginer vivre comme avant: une fois que vous savez (même si vous en savez finalement peu), vous ne pouvez plus feindre l'ignorance. Et votre vie s'en retrouve modifiée à jamais.

C'est sans doute pour cela que la plupart des gens évitent d'instinct les histoires louches, et ont une capacité à «fermer les yeux» pour oublier des coïncidences dérangeantes. Tout est une question de caractère en réalité, car le monde spirituel et ses mystères sont aussi attirants



que repoussants pour les humains. Fascinants par ce qu'ils font partie du monde, terrifiants par ce qu'ils sont incompréhensibles et incontrôlables.

Ainsi, si les personnes qui font tourner les tables pour s'amuser entre amis ne courent en réalité aucune risque, il n'en est pas de même pour ceux qui s'intéressent de trop près aux vrais arts occultes. Ils rejoignent alors la scène d'un théâtre secret où les daevas et les mystiques sont les comédiens principaux.

## L'UNDERGROUND

Le monde spirituel n'est pas la seule chose dont il faille se méfier. Beaucoup d'autres affaires se trament loin des regards des autorités et de la plupart des gens. Il en est ainsi de ce que les initiés appellent l'Underground.

Il s'agit simplement du nom donné à la vie cachée d'Eris, et à cette réalité impitoyable qu'il vaut mieux connaître avant de s'aventurer un peu trop loin. Le monde de l'Underground est un concept, qui n'a pas rapport qu'au surnaturel: il désigne le milieu dans lequel évoluent aussi les vrais criminels, voleurs et receleurs professionnels, les parias et autres rejetés de la société. une fois. En général, ils ont davantage conscience de la réalité cachée d'Eris, sans trop savoir l'expliquer, que la plupart des gens.

C'est une société cachée des yeux du citoyen ordinaire par nécessité, qui possède ses propres conventions, ses propres codes et où un faux pas est synonyme de problèmes sérieux.

Combats clandestins, projets criminels, trafics en tous genres et règlements de comptes y sont monnaie courante, mais le lien avec le surnaturel n'est jamais loin. Les personnes qui ont plongé trop profondément dans des mystères qu'ils auraient dû ignorer se retrouvent souvent au ban de la société et à traîner avec des personnes peu recommandables. Beaucoup de mystiques, parce qu'ils sont par nature déjà marginaux, s'intègrent à ces circuits où leurs pouvoirs leur servent à gravir les échelons. En tous les cas, cette

société-là est bien moins regardante que celle de la «surface»: ceux qui ont des pouvoirs étranges s'y intègrent facilement sans qu'on leur pose trop de questions, et ceux qui n'en ont pas ont tous vu des choses étranges au moins une fois. En général, ils ont davantage conscience de la réalité cachée d'Eris, sans trop savoir l'expliquer, que la plupart des gens.

Tout est inextricablement lié, et l'Underground est intimement connecté aux projets de personnes puissantes: qui sait combien de personnes en apparence respectables sont en fait des sorciers qui règnent sur les syndicats du crime? Combien de mystiques puissants d'Obscurantis peuvent lever une véritable petite armée secrète en puisant dans ceux que la société a rejeté?

## Jack O'Clock vous explique:

### Derrière les apparences

Pour résumer, en surface, le monde d'Eris ressemble pas mal à votre monde à vous, lecteur avisé. Il s'agit d'une époque un peu désabusée, égoïste et dominée par une économie de marché d'une ampleur jamais atteinte jusque là. Tout va vite: relations, travail, communications, voyage, et les gens cherchent à s'échapper un peu, quelqu'en soient les moyens.

Mais Eris est aussi un monde plus sombre et plus épique, qui cache derrière ce vernis de véritables dangers surnaturels. Les événements y sont «bigger than life», et le monde oscille en permanence entre ce quotidien rassurant mais anesthésiant et la folie qui guette là où personne n'ose regarder.

C'est cette face cachée, complexe et périlleuse à approcher, qui sera le quotidien des personnages joueurs dans ce jeu. Il leur faudra découvrir petit à petit la réalité que leurs contemporains n'ont de cesse d'éviter avec mille précautions, et à ce moment ils entreront dans un univers bien étrange. Des drames se nouent, des événements surnaturels ont lieu et des combats dantesques se déroulent pour les provoquer ou les camoufler, tandis que chacun continue sa vie comme si de rien n'était. Et ceux qui survivent se rendent compte qu'une issue tragique et rapide n'est pas à exclure.

Pour ma part, cet état de fait me fascine. Est-ce que l'être humain est aveugle au point de ne pas vouloir voir ce qui se passe juste à côté de lui? Ou bien est-ce un choix de sa part? Je ne suis pas sûr de vouloir connaître la réponse, en définitive.

*»J'ai bien compris que tu n'en veux pas. Mais pourtant...»*

Luis tapota sur la table d'un air faussement agacé, sous le regard amusé de son interlocutrice. Comme à chaque fois, elle essayait de lui refourguer du matériel new age pour touristes. Et comme à chaque fois, il déclinait la proposition.

*«Tu sais très bien ce que je vais te répondre, Maria...»*

La sorcière haussa les épaules, un sourire malicieux au bord des lèvres. Elle reposa la petite poupée sur le coin de son bureau à côté d'une pile de colliers et de bijoux aux motifs d'un goût douteux. Pour l'immense majorité des gens, cette petite boutique ne serait jamais rien d'autre que cela: un assemblage hétéroclite de babioles et d'accessoires venus des quatre coins du monde, destinés à satisfaire les besoins des pigeons superstitieux. C'était d'ailleurs l'objectif de sa propriétaire, qui tenait à sa tranquillité plus qu'à son image de marque.

Cependant, pour ceux qui avaient vraiment frayed avec le surnaturel, l'échoppe de Maria Heartfell était un lieu précieux tant elle était, sous des abords nonchalants, l'une des expertes en occultisme les plus réputées. Si l'on en faisait la démarche, la trouver et lui poser les bonnes questions pouvait apporter bien plus que tous les livres d'occultisme. Elle savait écouter ceux qui avaient la force d'ouvrir les yeux, et plumait sans remords les autres. Luis n'avait jamais eu à s'en plaindre.

*«Claire n'est pas avec toi?»*

Le jeune policier eût un signe de tête pour seule réponse. Depuis deux ans qu'ils menaient leur enquête ensemble, Luis avait appris beaucoup de choses sur sa compagne d'infortune, mais il avait renoncé à comprendre ce qu'elle faisait par moments. Il lui arrivait de disparaître une semaine pour suivre une intuition, et si cela le rendait fou au départ, il en avait pris son parti: aussi irrationnel qu'ait pu être l'instinct de Claire, elle avait souvent raison.

Et lorsqu'il y pensait, c'était grâce à elle qu'il avait poursuivi l'enquête. A l'époque, il aurait presque accepté avec soulagement de faire endosser le massacre au premier venu. En l'occurrence, il s'était présenté sous la forme d'un sans-abri, à moitié fou, arrêté quelques semaines après les faits. Cela avait convaincu l'ensemble de la brigade, et le procureur avec eux. A vrai dire, personne n'en était vraiment dupe, mais il était certain que cette tuerie avait mis tout le service mal à l'aise. Et après tout, c'était bien un sale type qui avait été envoyé derrière les barreaux. Alors tout était bouclé... non?

C'est Claire qui avait insisté, avec la certitude que la mort de ses parents n'était pas le crime d'un «simple» cinglé en maraude, et qui les avait amenés sur un chemin encore plus sombre et complexe. C'est comme cela qu'ils avaient commencé à remonter la piste d'Helen.

*«Dis-moi ce que tu sais des Spectres...»*



Maria effaça son sourire, concentrée. Elle hésita un instant à demander des précisions, mais c'était inutile: Luis savait de quoi il parlait, et il attendait une réponse précise.

*«Des personnes ramenées à la vie.»*

Le ton de la sorcière était direct, loin des tournures enjôleuses qu'elle servait aux clients habituels. Luis sentit un frisson lui parcourir l'échine. Il s'attendait à cette réponse, mais aurait préféré en avoir une autre.

**On a pas toujours ce qu'on souhaite.**

*«Le procédé est complexe et demande de grandes compétences, mais cela permet de sauver une personne cliniquement morte.»*

Elle attendit un instant, fixant Luis dans les yeux. Elle semblait percer son âme et lire dans ses pensées, ce qui n'était pas la sensation la plus agréable qui soit. Elle connaissait déjà la question qui allait suivre.

*«Ne t'y trompe pas. Les malheureux ranimés par ce rituel ne sont pas de simples zombies, mais ils ne sont plus jamais les mêmes. Ils sont de véritables bombes à retardement.»*

Luis hocha la tête en guise de remerciement. Il regarda un instant dans le vide, silencieusement. Le temps d'assimiler l'information. Mais il n'était plus un novice impressionnable, et cela faisait bien longtemps qu'il avait prévu quoi dire à Claire si ses craintes s'avéraient fondées.

Relevant la tête, il croisa le regard de Maria. Elle n'avait pas bougé d'un pouce, et se contenta d'ajouter deux mots du bout des lèvres.

*«Soyez prudents.»*

Luis eût un petit sourire et reprit ses affaires, ajustant sa veste en cuir de manière à cacher au mieux l'arme qu'il portait en-dessous.

Il ramassait sa sacoche posée sur le comptoir lorsqu'il vit Maria, à nouveau souriante, pointer du doigt sa petite poupée vaudou.

*«Tu es sûr que... ?»*

**Il soupira, et sortit son portefeuille.**

# CHAPITRE IX

## Organisations





Certaines organisations occupent une place centrale dans le monde. Parfois extrêmement développées, parfois plus locales ou spécialisées, elles permettent de mettre en commun les forces de leurs membres pour parvenir à des objectifs inatteignables autrement. Ce chapitre vous présentera les deux organisations principales d'Eris, celles que les joueurs peuvent découvrir au fil des Contes Interdits, la Chronique officielle du jeu. Leurs histoires, leurs objectifs vous seront expliqués, et quelques mots seront ajoutés sur les autres organisations qui peuplent ce monde.

## Section I: Renaissance

Organisation clé d'ampleur mondiale, Renaissance est un élément fondamental de la politique moderne. Si sa vocation est de rester cachée des yeux du grand public, son importance est sans pareille, puisqu'elle regroupe une partie des élites dans tous les domaines afin de peser lorsqu'il le faut sur les décisions les plus importantes.

### ORIGINE

Renaissance trouve son origine il y a 150 ans de cela, lors du conflit le plus important qui ait eu lieu sur Eris. La bataille s'était alors portée à Valkharta, au Hadrât, et les différentes nations de l'époque avaient toutes envoyé leurs représentants et leurs armées dans ce qui avait été l'une des batailles les plus démesurées de l'Histoire. La guerre connut une fin plus brutale encore que ce qui était imaginé lorsqu'un portail spirituel d'une amplitude jamais égalée depuis fut ouvert, libérant des *daevas* au milieu de la destruction ambiante. Le chaos qui s'empara du champ de bataille à ce moment fût indescriptible et les pertes furent nombreuses dans l'ensemble des armées présentes ce jour-là.

Cette guerre avait été provoquée, on le découvrit plus tard, par la recherche de pouvoir spirituel. Mais la technique aidant, les conflits qui avaient toujours eu lieu prenaient désormais des proportions encore plus dramatiques qu'autrefois. Sur

les ruines encore fumantes de Valkharta, ce fût un capitaine de l'armée d'Eisenwald qui le premier fit une proposition. Adrian T. Fahrenheit, membre des forces d'élite, profita de la présence de nombreux représentants importants des différentes nations du monde pour forcer la conclusion d'un pacte qui devait durablement modifier la face du monde.

L'idée était simple: créer une organisation qui serait au-dessus des intérêts des Etats afin de prévenir les conflits. Ceci ne pouvait toutefois pas être réalisé dans l'immédiat, et la lenteur des processus diplomatiques n'aurait pas permis de trouver une issue rapidement dans un monde qui luttait pour ne pas sombrer encore davantage. Les rancœurs entre peuples, les trahisons étaient encore trop présentes à l'esprit de chacun pour envisager une alliance saine et durable. Il fût néanmoins décidé d'une part de tout faire pour garder les pouvoirs mystiques et surnaturels sous contrôle, et de renforcer la coopération internationale, afin que chaque pays ait des liens si étroits et entremêlés à tous les niveaux que la guerre ne soit plus une option envisageable.

Pour cela, des membres furent recrutés dans l'ensemble des secteurs d'influence (économiques, politiques, militaires, parfois même criminels), et furent amenés à se rencontrer. Ils se trouvèrent des intérêts à travailler ensemble, quel que soit leur pays d'appartenance ou leurs opinions politiques: on comptait alors sur ces gens qui ne trouveraient pas leur intérêt dans la guerre mais plutôt dans une coopération qui leur permettrait de tempérer les risques de conflits. L'ensemble devait se dérouler de manière officieuse, dans les coulisses, loin des obligations de la diplomatie. Ainsi fût fondée Renaissance.

### ORGANISATION INTERNE

#### CERCLE INTÉRIEUR

Le principe qui sous-tend Renaissance est que des hommes qui ont des intérêts communs n'ont que peu de raisons de se battre. Bien que cette philosophie ait ses propres faiblesses, et soit en réalité une affaire de tractations tendues chaque

jour, elle a finalement connu un certain succès. Ceci est essentiellement dû au travail remarquable effectué par les premiers membres de l'organisation. Ainsi, le Cercle Intérieur fût le premier organe à être créé pour Renaissance.

Il comprenait les membres fondateurs, et réussit l'exploit de réunir des personnes venues de tous horizons, ce qui facilita grandement l'extension de ce principe que beaucoup auraient jugé utopique. Profitant des circonstances bouleversantes de la guerre de Valkharta, les premiers membres du Cercle Intérieur ont été très actifs dans les quelques mois suivant la guerre, nouant des alliances et des pactes de manière rapide. Leurs arguments furent idéologiques, mais également pratiques: tous les Etats du monde s'inquiétaient des dangers de l'énergie mystique, et la proposition de s'allier pour garder ces pouvoirs sous contrôle fit mouche. Il faut bien comprendre que la bataille de Valkharta fût un réel traumatisme, et le tour de force fût de savoir s'en saisir pour fonder l'organisation à ce moment

Depuis, le Cercle Intérieur dirige toujours Renaissance dans l'ombre, bien que ses membres aient changé. Comme le reste de l'organisation, il est secret et l'identité de ses membres n'est connue que des plus hauts membres. On sait que lorsqu'un membre se retire ou meurt, il est élu parmi les plus hauts placés de l'organisation à pouvoir prétendre au poste. Reste que le pouvoir du Cercle est théoriquement sans égal, puisqu'il peut mobiliser des forces vives aux quatre coins de la planète si nécessaire pour œuvrer dans le sens qu'il souhaite. On raconte que des chefs d'Etat en feraient partie, et il est en tout cas quasiment certain que l'on ne peut en être membre sans avoir déjà personnellement un pouvoir considérable.

## RÉSEAU

Au-delà du Cercle Intérieur, Renaissance fonctionne selon un système de chaîne. En somme, lorsqu'un membre est admis, il ne connaît généralement que le nom de celui qui l'a invité à rejoindre l'organisation, et n'en découvre les autres membres qu'au fur et à mesure de ses

rencontres. Cette coutume entretient le mystère au sein de l'organisation, mais elle a surtout une vocation pratique: on évite que l'ensemble de la hiérarchie soit directement accessible aux nouveaux, et l'on tente de limiter également les conflits d'intérêt en ne faisant se rencontrer que les personnes qui doivent travailler ensemble dans le cadre des objectifs de l'organisation.

Théoriquement, un nouveau membre ne saurait être admis tant que celui qui l'a proposé n'a pas fait remonter l'information jusqu'au Cercle Intérieur, ce qui permettrait à toute personne opposée de stopper le processus. En pratique, cela n'est plus si souvent le cas, l'organisation s'étant tellement étendue que la décision est souvent prise loin de l'avis des membres principaux.

Les membres de Renaissance obtiennent leurs instructions de la part de leurs supérieurs dans l'organisation, et beaucoup acceptent de se rendre des services une fois qu'ils se connaissent mieux. Le deal passé est simple: lorsque vous adhérez à Renaissance, vous avez accès à potentiellement tout ce que vous désirez, en échange de votre coopération lorsque la situation l'exige. Les membres de l'organisation sont pragmatiques depuis le début, et il est de tradition de consentir un avantage à un membre en échange de ses services. Après tout, on n'attire pas des mouches avec du vinaigre, et tant que la communauté y gagne, il n'y a pas de raisons de se priver de renvoyer l'ascenseur aux membres. Néanmoins, un membre veille toujours à ce que les autres n'abusent pas des opportunités offertes, tandis qu'il est lui-même surveillé par ses pairs. C'est sur ce système basé sur le secret, les contrats gagnant-gagnant et l'autorégulation liée à l'ambition des autres agents que tient le système de Renaissance, avec un succès étonnant.

Les membres sont recrutés sur deux critères: leur influence tout d'abord, qui leur permet de peser sur les décisions. Cela ne signifie pas que toutes les personnes puissantes du monde font partie de Renaissance, car l'organisation est sélective sur les personnes qu'elle accepte, mais elle possède des agents dans tous les domaines. Chaque grande entreprise, chaque gouver-





gouvernement, chaque armée possède plusieurs membres de Renaissance, qui peuvent en cas de nécessité influencer les décisions importantes. Bien sûr, plus un membre est influent, plus il sera sollicité pour des problèmes de grande envergure, et plus il aura de chances de connaître d'autres personnalités importantes.

Le deuxième critère pris en compte est donc celui de l'utilité de la personne dans le contexte actuel. En somme, les forces de Renaissance sont partagées entre une branche diplomatique, une branche financière et une branche militaire, et il est inutile d'avoir trop de personnes au même endroit au même moment pour agir. L'organisation aime avoir plusieurs agents pour éviter les trahisons, mais trop de personnes nuiraient à son efficacité.

## HADÈS

Les créateurs de Renaissance n'étaient pas des philosophes utopistes. Ils savaient pertinemment que les risques d'une telle organisation étaient grands, et qu'il leur faudrait également pouvoir agir si les voies diplomatiques échouaient. Ainsi a été créé l'Hadès, l'organisation militaire sous les ordres de Renaissance et financée par ses membres.

Il ne s'agit pas d'une armée, mais d'un nombre réduit de combattants d'élite susceptibles de s'acquitter de n'importe quelle mission. L'Hadès est organisé en une trentaine de brigades comprenant chacune trois membres triés sur le volet et recrutés parmi les meilleurs, quelque soit leur origine.

Plus le numéro d'une brigade est proche du 1, plus ses membres sont puissants mais même les dernières unités sont redoutables. A l'expérience de ses membres s'ajoute un soutien logistique de taille, puisque l'Hadès dispose des moyens démesurés de Renaissance: leur matériel est à la pointe de la technologie, et il est bien peu de coopérations qu'ils ne peuvent avoir rapidement. Régulièrement, ils coopèrent avec les services policiers de différents Etats de manière quasiment officielle.

Chaque membre de l'Hadès est un

combattant hors pair, mais ce n'est pas la seule condition pour intégrer les unités opérationnelles, qui n'ont que faire de brutes sans cervelle. En réalité, chaque personne recrutée est connue pour posséder des talents multiples, afin de s'acquitter des missions les plus variées. Et de fait, l'usage de la violence n'est pas leur première fonction, bien qu'ils en soient capables lorsque la situation l'exige.

A tout point de vue, l'Hadès constitue le chien de garde de Renaissance. Placés sous les ordres du Cercle Intérieur, ses membres tirent pleinement partie du caractère secret de l'organisation, et règlent de manière directe et efficace des problèmes qui par les voies diplomatiques auraient pris des années. C'est également en partie à cause de l'existence de ces brigades que les membres de Renaissance sont réticents à l'idée de trahir l'organisation ou à l'utiliser à des fins trop personnelles: s'il est finalement assez rare que l'Hadès soit amené à effectuer des assassinats et que c'est davantage la perte du réseau de contacts qui inquiète la plupart des membres, tous ont plus ou moins conscience que si l'organisation le désire vraiment, ils sont susceptibles de disparaître sans laisser de traces. Et ce, quelques soient les moyens utilisés pour assurer leur protection.

### EFFICACITÉ

Le bilan de l'existence de Renaissance est contrasté. En effet, le but originel de l'organisation qui était la création d'un réseau étendu et la prévention des conflits a été admirablement bien mené. Bien sûr, des guerres civiles et des conflits locaux ont encore ensanglanté certaines régions du globe à des moments troubles, mais depuis la guerre de Valkharta, aucun conflit international n'a été déclaré, ce qui est en soi un exploit qui est principalement dû à l'œuvre de Renaissance. Les tractations vont bon train, et le réseau montre son efficacité pour prévenir les conflits. Bien que certaines négociations feraient scandale si l'opinion publique en avait connaissance, les membres de Renaissance agissent de manière pragmatique: ils ne prétendent pas éviter tout dommage, mais simplement éviter le pire.

La communication au sein de l'organisation s'est développée de manière efficace. Pas de réunion occulte au cœur des cimetières: les membres se rencontrent souvent en public, au cours de conférences, et utilisent des moyens finalement assez simples pour se parler. Il n'est pas rare qu'au cours d'un discours, une personne prononce une phrase qui ne fait sens que pour ceux à qui elle est destinée. Cela permet à des personnes qui ne se connaissent pas de se repérer et d'entamer plus tard une discussion plus sereine.

Le bilan est néanmoins nécessairement terni par certains détails. Le premier est la gestion des affaires spirituelles. Le Cercle Intérieur de Renaissance a pris la décision, quelques années après la guerre, de taire l'existence du monde spirituel et de le cacher aux yeux du grand public. Bien que cette décision ait indéniablement contribué à pacifier Eris, les contreparties ont été sérieuses.

Ainsi, les pratiques occultes sont sévèrement réprimées et les mystiques doivent se montrer particulièrement prudents s'ils ne veulent pas disparaître. Paradoxalement, cela signifie aussi que le monde est moins prêt face aux menaces qui pourraient venir du monde spirituel: ainsi, la plupart des forces de police en ignorent l'existence et tout est fait pour conserver cet état de fait. Les gens ne sont pas au courant des dangers de certains objets et artefacts, ou du risque qu'il y a à fréquenter certains lieux.

Tout ceci contribue au fait que les menaces surnaturelles sont réduites, mais elles sont toujours présentes, et planent en réalité un peu partout: lorsqu'elles surviennent, les dégâts qu'elles causent sont importants.

La deuxième critique opposée à Renaissance est, en toute logique, l'influence énorme à disposition de ses membres. Si jusqu'ici les choses vont plutôt dans le bon sens, l'organisation est toujours en équilibre précaire et prête à basculer du côté de l'abus de pouvoir. A ce jour, la menace que pourrait faire peser l'organisation sur l'équilibre du monde serait énorme si les intérêts particuliers venaient à prendre le dessus.



## Conflits d'intérêts

Il serait utopique de croire que tous les membres de Renaissance sont liés par un seul et même but. Les humains sont des gens compliqués, et la plupart n'agissent que pour leur propre intérêt, ne servant l'objectif de Renaissance que pour obtenir des avantages personnels. De plus, plusieurs courants s'opposent au sein de l'organisation. Ajoutez à cela que tout le monde ne possède pas les mêmes informations (beaucoup de membres ignorent l'existence du surnaturel), et vous comprendrez à quel point Renaissance est une machinerie complexe et à double tranchant. Il ne suffit pas de savoir que l'on a affaire à l'organisation pour vraiment pouvoir prédire ce qui va se passer.

En pratique, il arrive que plusieurs volontés se rencontrent: entre les ambitions des uns, les manœuvres des autres, les ordres plus ou moins bien transmis et le hasard inévitable dans toute situation, sans même parler des autres personnes impliquées ou d'événements surnaturels, les aléas peuvent survenir plus vite que prévu et les zones d'influence se percuter. Régulièrement, elles s'annulent même, et finalement tout se passe comme prévu au départ.

## Section II: Obscurantis

Si Renaissance se cache des yeux du grand public pour mieux agir, Obscurantis agit dans l'ombre pour éviter sa propre destruction. Mouvement regroupant des sorciers, des mystiques et des spécialistes de l'occulte, qualifié de secte d'illuminés comme les autres par certains, ses origines et motivations sont en réalité plus complexes qu'il n'y paraît.

### ORIGINE

Les origines d'Obscurantis sont millénaires. Les circonstances de sa fondation sont aussi obscures que les différentes étapes par lesquelles elle est passée, mais quelques informations sont encore connues de la majorité des membres.

Obscurantis s'est fondée à une époque antique, il y a plus de trois millénaires. Selon les récits de l'organisation, elle aurait été fondée par des mystiques et des sorciers en réaction à l'utilisation qui était faite de leurs pouvoirs par les gouver-

nants. Ce pouvoir avait toujours été particulièrement recherché, et la faible proportion de mystiques dans la population rendaient ceux-ci généralement incapables de se regrouper pour défendre leurs propres intérêts. Beaucoup de personnes dotées de pouvoirs surnaturels étaient ainsi persécutées par crainte, ou réduites en esclavage pour exploiter leur pouvoir. La situation était plus complexe pour les sorciers, qui avaient eux-mêmes choisi de développer leurs talents, mais leur savoir les rendaient vulnérables pour des raisons finalement assez similaires.

C'est de cette situation qu'est née Obscurantis, une organisation d'abord résistante qui visait à lutter contre le pouvoir en place et à réunir sous sa bannière de nombreux mystiques. Elle regroupe des penseurs et des esprits brillants en surface, et lutte parfois clandestinement. De nombreux révoltes et conflits pourraient lui être attribués en examinant plus en détail les méandres de l'histoire, et ses membres ont livré bien des batailles dans l'ombre, finissant souvent de manière peu enviable. Souvent, ils n'hésitaient pas à recourir à des moyens contestables pour parvenir à leurs fins. C'est toutefois à ce prix que les sorciers et mystiques purent se faire entendre et que leur sort s'améliora.

Par la suite, l'organisation évolua beaucoup, et la tendance s'inversa même. Pendant un temps, beaucoup de ses membres occupèrent des places importantes au pouvoir, ce qui les poussa parfois à de nouveaux abus. Le combat pour la liberté oublié, Obscurantis devenait un lien entre différents puissants d'Eris. La situation dura jusqu'à ce que les tyrans tombent à nouveau, et que l'organisation sombre dans l'oubli.

Du moins le croyait-on, car Obscurantis reparait il y a quatre siècles (on suppose qu'elle n'a jamais réellement disparu). A cette époque, elle retrouve sa vocation première de contre-pouvoir: elle rassemble des intellectuels, des scientifiques, des artistes et des pratiquants de l'occulte, qu'ils soient mystiques, alchimistes, devins ou autres. On y parle librement et on y échange des idées souvent en avance sur l'époque, mais les salons organisés par les membres permettent également de se

trouver des pairs sur le plan politique, et est un refuge pour les contestataires. Il s'agit d'un temps où l'échange des savoirs était jugé fondamental, et chaque membre s'intéressait souvent à plusieurs domaines, sans que tous soient sorciers. Obscurantis a alors pignon sur rue, et si le nom n'est pas connu du petit peuple, il n'est pas non plus secret.

Après la bataille de Valkharta, le désir de contrôler l'énergie spirituelle et de diminuer le pouvoir des sorciers rend l'existence d'Obscurantis intolérable, d'autant que ses savoirs avaient conduit à la catastrophe (et paradoxalement, avaient permis de l'arrêter). L'organisation sombre brutalement dans la clandestinité et est quasiment détruite quelques années après la guerre. Mais elle n'a pas entièrement disparu, au contraire. Elle agit toujours en secret: ses membres sont parfois haut placés, parfois de simples inconnus, mais continuent à exercer leurs activités. L'organisation regroupe maintenant les mystiques que le monde moderne rejette, et se heurte régulièrement aux forces de Renaissance.

Le simple fait qu'ils existent encore face au rouleau-compresseur que constitue Renaissance prouve leur puissance, bien loin des petits illuminés qui improvisent une secte occulte. Mais le fait que Renaissance n'ait finalement qu'une vague idée de ce qu'ils cherchent à accomplir est encore plus inquiétant.

## ORGANISATION

L'organisation d'Obscurantis repose sur des principes simples. L'histoire voudrait que la répartition du statut des membres et le symbole de l'Ouroboros qui en sont les marques de fabrique datent d'une époque relativement récente, mais des archives ont démontré la présence de ce symbole dans des rituels antiques, sans que le lien avec l'organisation ne soit établi avec certitude.

## ARCANES MAJEURS

Les Arcanes majeurs forment la colonne vertébrale de l'organisation, et sont les membres disposant de l'influence la

la plus étendue sur les autres. Au nombre de 22, ils sont choisis pour leurs compétences, et les domaines dans lesquels ils excellent sont variés. Cela signifie donc que les arcanes majeurs ne sont pas nécessairement les meilleurs sorciers de l'organisation, ni des grands combattants. Mais ils sont toujours redoutables car dotés de sérieuses ressources et capables d'agir sur plusieurs fronts. Tous ont des compétences en occultisme, qu'ils les tiennent d'un pouvoir mystique ou qu'ils l'aient appris au cours de leur vie.

Les Arcanes majeurs possèdent tous une carte de tarot qui rappelle leur fonction, et elle leur est en général attribuée parce qu'elle est celle qui symbolise, d'une manière ou d'une autre, leur caractère ou leurs pouvoirs. Il faut cependant un certain sens de l'abstraction pour faire ce lien parfois, et savoir quel est le titre d'un arcanes majeur ne suffit pas à prévoir ce que cette personne est capable de faire. Deux personnes ayant eu le même titre au cours de l'Histoire peuvent très bien être diamétralement opposés, correspondant chacun à des sens différents du même concept de base.

Les Arcanes majeurs se transmettent leur titre à l'occasion du décès de l'un d'entre eux, de la destitution ou du départ de l'organisation d'un autre, ce qui peut encore amener à brouiller davantage le symbolisme initial. L'un des Arcanes majeurs prend toujours le titre de Maître, et il est celui qui a toute autorité sur l'ensemble de l'organisation. Traditionnellement, ce rôle est dévolu à celui qui possède l'Arcane de l'Empereur, mais l'histoire de l'organisation a connu un certain nombre de contre-exemples.

Quoiqu'il en soit, les Arcanes majeurs sont des personnages exceptionnels, et le titre de Maître de l'organisation a toujours été dévolu à de grands hommes (ce qui n'empêche pas qu'ils aient été contestables sur le plan humain). Il faut bien se rappeler qu'Obscurantis réunit certains des plus grands esprits, des sorciers accomplis qui ont été assez doués pour appréhender un art extrêmement dangereux et des mystiques qui possèdent naturellement des pouvoirs redoutables. Tous doivent être initiés et acceptés, et les chefs



de l'organisation sont les meilleurs parmi ceux-ci. Obscurantis n'est pas une simple secte d'illuminés, mais bien une organisation de personnes de talent dont certains transcendent parfois leur statut mortel et acquièrent une telle connaissance des forces mystiques que leur Force d'âme atteint celle des démons supérieurs. Ceux-ci sont parmi les hommes les plus dangereux du monde.

## ARCANES MINEURS

Les Arcanes mineurs sont les autres membres d'Obscurantis. Tout comme leurs supérieurs, leur vie n'est pas consacrée à l'organisation: ils possèdent tous un travail et une façade tout à fait ordinaire, qui leur permet de vivre normalement. Mais ils poursuivent en parallèle les objectifs qui leur sont donnés. Ils forment un réseau soudé, solide et se connaissant bien, car l'organisation ne comporte pas plus de quelques milliers de membres dans le monde.

Plusieurs raisons peuvent amener une personne à devenir un membre d'Obscurantis, mais la plupart rejoignent les sorciers après avoir entrevu une fois dans leur vie tous les événements qu'on leur cache habituellement. Une fois que l'on a regardé dans les coulisses, il est difficile de faire machine arrière, et beaucoup de ceux qui sont maintenant des Arcanes ont vécu une expérience occulte traumatisante et ont simplement cherché à comprendre. Plutôt que de sombrer dans la folie, ils ont intégré l'organisation après avoir été repérés. Tous n'apprennent pas à utiliser eux-mêmes la sorcellerie, mais ils en comprennent les rudiments.

Les autres membres sont ceux qui sont nés dotés d'un pouvoir mystique suffisamment puissant pour qu'il aient eu besoin de le cacher aux yeux de personnes mal intentionnées. Ainsi, ils apprennent à contrôler leurs capacités et à survivre grâce aux conseils de leurs aînés.

## ARLEQUINS

Les membres d'Obscurantis ont depuis toujours dû avoir recours à la force,

mais leurs faibles moyens de départ leur imposaient des assauts ciblés, discrets et efficaces. C'est ainsi qu'est née la tradition des Arlequins, à une époque où les artistes itinérants étaient vus comme des parias et mis au ban de la société. Nul ne sait comment le rapprochement s'est effectué: est-ce que cette hostilité à l'égard des troubadours était liée à la qualité de sorciers de certains d'entre eux et à un amalgame trop rapide? Ou bien est-ce la persécution qui a rapproché sorciers et artistes? En tous les cas, les mystiques et sorciers ont commencé à se battre sous le costume des Arlequins.

Tour à tour gardes du corps ou assassins, les Arlequins sont les combattants secrets de l'organisation. Ils en sont des membres comme les autres, dotés d'une certaine marge d'initiative. C'est pourquoi seuls les plus sages sont amenés à devenir des Arlequins. Il est à noter qu'ils ne portent bien évidemment plus le même costume à l'époque moderne, pas plus qu'ils ne le portaient autrefois lorsque la mission ne s'y prêtait pas. Mais les tenues se sont modernisées, composées d'éléments discrets portés sur eux, et les références aux traditions anciennes ne sont pas rares lorsqu'ils accomplissent une mission.

Les Arlequins sont des guerriers accomplis, possédant pour beaucoup des pouvoirs mystiques et bénéficiant de l'ensemble des savoirs d'Obscurantis tout autant que des avancées technologiques, ce qui peut les amener à réussir des exploits étonnants.

Notez que la plupart du temps, l'organisation préfère agir indirectement plutôt que de recourir à la violence. Si nécessaire, des membres influents d'Obscurantis engagent une société militaire privée, ou toute autre forme de mercenaire, voire même des criminels, pour effectuer une action nécessitant l'usage de la violence.

Ainsi, dans l'immense majorité des cas, les Arlequins n'agissent pas et ne s'impliquent que quand il n'y a pas d'autre solution. Ce qui leur permet de conserver une part d'effet de surprise, du à la rareté de leurs interventions.

## DÉMONS LIÉS ET SPECTRES

En plus de ses membres humains, Obscurantis n'hésite pas à recourir au surnaturel. Ainsi, les sorciers passent parfois des pactes avec des daevas et en invoquent afin de pallier à leurs propres lacunes. Les mystiques ont naturellement plus de facilités à communiquer avec les démons, et ils s'en servent pleinement, l'expérience et les savoirs de l'organisation évitant en général les fins tragiques qui sont le lot des invocateurs du dimanche.

Enfin, Obscurantis possède un autre atout dans sa manche: les Spectres. Beaucoup de légendes urbaines sont alimentées par une incantation qui a réveillé une poignée de cadavres pourrissants, et les initiés dans le domaine de l'occulte ne s'étonnent pas plus de ce genre de récit que des manœuvres habiles qui dissimulent la vérité aux yeux du quidam moyen. Ils s'expliquent en général beaucoup moins bien les récits dans lesquels une personne revoit un proche décédé, mais qui semble en pleine forme et qui reprend le cours de sa vie. Pour rares qu'ils soient, ces phénomènes sont souvent issus de la création d'un Spectre.

Ces derniers sont de véritables mort-vivants. Créés à partir d'une personne récemment décédée et au prix d'un rituel d'une complexité ahurissante, les Spectres sont des êtres humains ramenés à la vie par la sorcellerie. Leur corps fonctionne comme autrefois (moyennant la qualité des réparations qui y ont été apportées), leur esprit est toujours le même, tout se passe à première vue comme si la personne était revenue d'entre les morts en pleine santé. Parfois même, certains voient leur corps modifié et renforcé, ce qui fait d'eux des surhommes.

Néanmoins, tout n'est pas si parfait: aussi fonctionnel que soit le corps d'un Spectre, il était mort pendant une certaine période, et il nécessite un entretien régulier. En particulier, les cellules sanguines ne se renouvellent pas, ce qui cause un dysfonctionnement important et des maladies graves en cas d'absence de mesures. Mais plus encore que le physique, c'est le mental qui est le point le plus délicat dans leur création: un Spectre, si réussi soit-il,



possède des faiblesses psychologiques et il lui est facile de tomber dans la folie. Reste qu'ils sont un atout précieux pour certains nécromanciens de l'organisation. Tous ne cautionnent pas cette pratique toutefois.

### EPOQUE MODERNE

L'organisation aujourd'hui possède une influence étendue. Elle regroupe un grand nombre de mystiques de grande puissance qui n'avaient trouvé leur place nulle part ailleurs, et ses membres occupent parfois de hauts postes qui leur garantissent une influence non négligeable dans le monde. Reste que ses objectifs sont mystérieux. Rarement l'organisation aura été aussi active que ces dernières années, et pas toujours dans le bon sens.

Un bon nombre de faits divers sont en fait reliés à ses activités, et peu se terminent bien. Il arrive que les Arcanes amènent de simples quidams à des actes tragiques, sans que l'intérêt n'en soit évident. De plus, le lien qui existe entre toutes



## Spectres

Plusieurs pathologies mentales graves peuvent survenir lors de la création d'un Spectre, preuve qu'on ne joue pas impunément avec les règles de la nature.

Amnésies, schizophrénies, phobies, l'ensemble des maladies classiques peuvent avoir leur place, et il en existe même des particulières liées à la condition spéciale des spectres: certains deviennent ainsi des chasseurs de sang pour compenser leur propre manque (et créent dans leur sillage des histoires de vampire), d'autres développent une force extraordinaire suite à une lésion des limites imposées par leur cerveau, et s'autodétruisent très rapidement, d'autres encore changent complètement de personnalité. Une belle bande de psychopathes, je vous dis.

Quoiqu'il en soit, il est certain que la personnalité d'un Spectre est à jamais altérée par rapport à l'être humain qu'il était. Certains écopent de troubles du comportement plus ou moins envahissants ou dangereux, tandis que d'autres changent radicalement de manière d'être, devenant des personnes complètement différentes.

les actions des sorciers est difficile à établir, à supposer même qu'il y en ait un. Pour ceux qui l'affrontent, Obscurantis apparaît comme une secte qui sème le chaos partout où elle passe.

Très solidaires, actifs et dotés de capacités que la majorité de la population tient pour des contes pour enfants et est donc incapable de combattre, les membres d'Obscurantis savent se montrer efficaces et tenir tête aux forces de police et à Renaissance. Reste que le mot d'ordre de l'organisation est la discrétion: il leur serait impossible de survivre au grand jour. Quelques soient leur objectif et leurs intentions, ils agissent toujours avec la plus extrême prudence et s'entourent de mille précautions avant d'agir. C'est une question de survie.

## Section III: Autres groupements

Nous nous sommes longuement attardés sur les deux organisations les plus originales d'Eris, mais elles ne sont pas les seules, loin s'en faut.

Multinationales, consortiums et autres groupements de société règnent sur le monde économique: si l'on devait demander à la population qui détient le pouvoir, ils parleraient sans aucun doute des agents économiques, et peut-être n'ont-ils pas tort.

Les sociétés militaires privées, mercenaires des temps modernes, s'accaparent le marché de la sécurité, de la défense et de la guerre. Des organisations non gouvernementales fleurissent: certaines philanthropes jusqu'au bout des ongles, tandis que d'autres prospèrent en se lançant elles aussi dans des activités économiques de haut niveau.

Loin des combats millénaires d'Obscurantis, ou des projets de Renaissance, l'argent fait tourner la vie des hommes au quotidien, et les finances ont leurs propres lois qu'il vaut mieux ne pas ignorer. Si une poignée d'hommes et de femmes crée des projets visionnaires pour l'avenir d'Eris, que ce soit en bien ou en mal, beaucoup d'autres ne cherchent finalement que des choses très communes: de l'argent, une vie confortable, et si possible le pouvoir. Tous ces agents s'entremêlent, coopèrent ou se tirent dessus à boulets rouges sans que l'on sache très bien qui finalement mène la danse. Une chose est sûre néanmoins: c'est un monde compliqué, et il est impossible d'espérer y mener à bien un projet sans maîtriser les rouages du système, sans connaître les ambitions et intérêts de chacun, et sans rentrer à son tour dans ce jeu légèrement absurde de politique et d'influence.

C'est d'ailleurs pour cette raison que les hommes se regroupent. Tous ceux qui ont des projets grandioses se rendent rapidement compte qu'ils n'arriveront sans une force conséquente pour les appuyer. Les mystiques et sorciers n'y font pas exception, car leurs pouvoirs sont finalement limités et que bien d'autres en possèdent également.

Même doté de pouvoirs surnaturels ou d'une puissance hors normes, un homme seul reste vulnérable, et c'est en cela que, comme dans notre monde, les organisations sont si importantes dans le monde d'Eris.

Claire accéléra d'un coup. Son revolver à la main, elle fit tomber le chargeur vide et le remplaça d'un geste expert, puis se précipita vers l'arrière du jardin à la poursuite de sa cible. Un. Deux. Elle évalua rapidement la distance qui la séparait des deux zombies errant dans l'allée, et ajusta le premier. Trois balles, toutes au visage. Pas mal. La pauvre chose s'effondra au sol, pour ne plus jamais se relever.

La seconde créature se jeta sur la jeune femme, aussi vite que ses jambes rongées le lui permettaient, en émettant un grognement pathétique. Il était difficile de savoir s'il s'agissait d'un cri bestial ou de la plainte d'un corps qui n'avait jamais demandé à marcher à nouveau.

Claire n'y prêta pas attention. Elle continua sa course sans un regard en arrière, et le mort-vivant n'eût le temps que de faire quelques mètres avant qu'une balle lui explose la tempe et que l'impact l'envoie s'écraser contre un arbre.

Du haut de sa fenêtre, Luis réarma son fusil, et se remit en position. Il prit le temps de rallumer sa cigarette avant de remettre son œil à la lunette.

*«Qu'est-ce que tu ferais sans moi, hein?»*

En quelques secondes, Claire avait atteint le fond du jardin. Elle ralentit et s'adossa à un arbre pour éviter de devenir une cible facile. L'homme qu'elle recherchait n'était pas un combattant, mais n'importe qui pouvait appuyer sur une gâchette, avec les conséquences fâcheuses que cela pouvait entraîner.

Elle balaya l'ensemble du jardin du regard, cherchant les cachettes potentielles de son adversaire. Plongés dans la pénombre, chaque arbre, chaque recoin pouvait être un danger. Elle décida d'avancer prudemment, persuadée qu'il l'attendait quelque part.

Les quelques morts-vivants encore debout déambulaient sans but, le regard vide, privé d'ordres par leur créateur trop occupé à assurer sa survie immédiate. Claire serra les dents en pensant aux rituels morbides qui avaient dû être pratiqués ici pour ranimer ces créatures. Comment était-il possible qu'un petit pharmacien procède à des expériences sur des corps humains sans jamais être inquiété? Comment pouvait-on jouer ainsi avec les morts? Le doigt de la jeune femme se crispa sur la gâchette en pensant à ce qu'avait subi Helen.

Certes, cette nuit, son adversaire n'était pas le responsable direct: bien qu'il ait eu sa part de responsabilité dans un bon nombre de drames récents, il était trop faible, trop limité pour créer plus qu'une poignée de zombies décérébrés.

Mais il y avait plus dangereux derrière lui. Et il savait quelque chose. Quelques soient leur liens, il connaissait la personne responsable de l'état de sa soeur, celui qui avait décidé de jouer avec sa vie pour des raisons que Claire commençait à peine à appréhender. Aujourd'hui, c'était elle qui tenait un de ses pions. Et il allait parler.



Claire entendit arriver son adversaire trois secondes à l'avance. Elle baissa la tête au dernier moment alors qu'une hache s'abattait lourdement dans l'écorce. L'homme grogna en essayant de dégager son arme, pour porter un nouveau coup. Ridicule. Cela faisait deux ans qu'elle survivait dans le milieu de l'occulte, et ce n'était pas un commerçant de seconde zone qui allait l'arrêter. D'un coup précis, elle frappa au genou. À peine le temps d'un craquement sinistre, et déjà son arme était posée sur la tempe de sa cible. Claire eût un sourire mauvais: même envahie par la haine, elle ne s'était jamais sentie aussi vivante que dans ce genre de moments.

\*\*\*

Elle prit le temps de toiser sa proie, et fut surprise de l'expression qu'elle découvrit sur son visage. Haletant et le visage crispé par la douleur, le sorcier parvenait tout de même à fixer Claire dans les yeux. Il avait perdu, mais n'entendait pas baisser le regard. Plus dérangeant encore, il ne semblait pas effrayé par la situation.

*«Je suis vraiment désolé.»*

Cela ne sonnait pas comme une excuse. Claire savait déjà qu'elle n'allait pas apprécier la suite.

*«Votre prestation mériterait récompense, mais...*

Le ton était terriblement ironique. La sensation de victoire que la jeune femme avait pu ressentir quelques instants auparavant avait entièrement disparue, laissant place à une certaine appréhension.

*«Comprenez bien que pour nous autres, il peut arriver des choses encore plus regrettables que de mourir... Aussi je préfère garder le silence.»*

L'homme prit une grande inspiration, comme pour se donner du courage. Un instant plus tard, un sourire féroce se dessinait sur son visage.

*«Je suis content de vous avoir connu. Ça valait la peine de s'occuper de votre sœur.»*

Appuyé sur le balcon, le regard vers le ciel, Luis ferma les yeux en entendant le bruit d'une détonation.

# CHAPITRE X

## Le monde d'Eris





Ce chapitre vous présentera quelques éléments importants de l'Histoire et de la géographie d'Eris. Il n'est pas question ici de vous détailler l'ensemble au point de vous en faire un atlas complet, mais simplement de vous exposer des éléments utiles pour mener la Chronique de Project: Eris.

## Section I: Survol historique

Quelques informations sur les temps précédant l'époque moderne sont indispensables pour mieux comprendre la situation actuelle d'Eris.

### UNE HISTOIRE DE CONFLITS

Aussi loin que remontent les informations à ce sujet, le conflit et la guerre ont toujours été une part fondamentale de l'Histoire. Ceci est dû autant à la nature belliqueuse de l'espèce humaine qu'aux ressources spirituelles du monde d'Eris, qui n'ont fait qu'amplifier les conséquences des guerres et donner aux hommes de nouvelles raisons de se battre.

Ainsi, l'appropriation des ressources surnaturelles et des pouvoirs des mystiques eux-mêmes ont conduit à des conflits de grande ampleur depuis l'époque antique. Malgré leurs pouvoirs hors normes, les adeptes des arts occultes se sont plus souvent retrouvés en situation de servitude qu'en position dominante, gardés sous le joug par une population plus nombreuse et des dirigeants prompts à recourir à la force. Ce n'est que grâce à leur organisation en groupe indépendant et solidaire (cf. chapitre sur les organisations de l'univers d'Eris) qu'ils ont pu éviter d'être systématiquement instrumentalisés.

A cette situation s'ajoutait l'influence des démons issus du monde spirituel lui-même. Leur nature complexe et imprévisible les amenait souvent à constituer des dangers pour les humains. Non que l'intervention des daevas ait été constante, mais il arrivait plus souvent qu'à l'époque moderne que des personnes soient prises par erreur dans des phénomènes surnaturels ou des conflits entre démons. Qui plus est, les esprits puissants n'hésitaient habituellement pas à recourir à la manipu-

manipulation, tirant les ficelles de certains conflits humains dans leur propre intérêt, tandis que les hommes cherchaient eux-mêmes à les utiliser lorsqu'ils le pouvaient. Parfois, les affrontements entre les deux espèces étaient directs, ce qui provoquait toujours des dégâts considérables. Ce qui est sûr, c'est que cette violence latente (et la haine qu'elle a pu engendrer) était une force puissante qui a laissé des empreintes très nettes dans le monde spirituel. D'une manière ou d'une autre, cela ne pouvait qu'influencer le comportement des daevas et les entraîner dans un cercle vicieux complexe.

### Jack O'Clock précise

Pour autant, daevas et humains n'étaient pas en permanence en opposition. Il s'agit juste de deux espèces relativement différentes, avec leurs propres règles, et il arrivait fréquemment que leurs objectifs divergent, comme c'est encore le cas aujourd'hui. Mais cela n'empêchait pas dans la majorité des cas que les choses se passent sans difficulté, tant les gens ordinaires avaient peu de chance de croiser un démon. Beaucoup nourrissaient des superstitions craintives à leur égard, et les daevas laissaient les humains en paix tant que ceux-ci ne venaient pas les perturber. La violence gratuite de certains démons est un phénomène relativement récent.

### LA BATAILLE DE VALKHARTA

Malgré cette prééminence du conflit, des Etats se sont créés avec des périodes de stabilité qui permettaient une véritable construction politique, en dépit des rapports tendus qui marquaient les relations diplomatiques. Ambassadeurs et personnalités politiques et religieuses faisaient de leur mieux, au cas par cas, pour apaiser ou envenimer les situations selon les besoins du moment, et l'ensemble fonctionnait sans structure internationale formalisée, au gré des alliances et des rancunes. De grands pacificateurs ont œuvré à plusieurs époques, parfois avec succès, mais beaucoup de situations restaient explosives.

150 ans avant notre ère, c'est la guerre du Hadrat qui menaça de faire voler en éclats une fois pour toute l'équilibre d'Eris. A cette époque, ce petit pays désertique tient tête féroce à l'Eisenwald, un état militaire puissant, chacun des camps marquant des points occasionnelle-

ment. La haine entre les deux populations s'était amplifiée à tel point qu'une guerre ouverte était imminente, chaque citoyen ayant en mémoire plusieurs événements horribles attribués (souvent à juste titre) au camp d'en face qui lui donnaient l'envie d'en découdre. L'accession au trône du Roi Shalim II du Hadrat, qui avait de profondes connexions avec l'Eisenwald, sonnait comme un dernier espoir d'éviter le pire: jeune, dynamique, jouissant d'une bonne image auprès des deux peuples, il devait être celui qui amènerait la paix.

Son assassinat, et la communication désastreuse des services du Président Steltenhower d'Eisenwald, ont définitivement mis le feu aux poudres: une partie des Adrateï se sont lancés dans des actions militaires, allant jusqu'à tenter d'assassiner Steltenhower personnellement. La guerre était déclarée. A ce moment, la spirale des alliances internationales et des vieilles rancœurs se met en marche, chaque Etat intervenant tour à tour dans le conflit en tant qu'allié de l'un des camps, ennemi de l'un d'eux ou de l'un de leurs alliés, et ainsi de suite. Il n'en fallut pas plus pour que des batailles éclatent un peu partout à la surface du globe.

La plus tristement célèbre fût celle de Valkharta: la capitale du Hadrat, déjà prise par l'Eisenwald suite à un affrontement dantesque, fût le point névralgique autour duquel se regroupèrent plusieurs armées, atteignant des dizaines de millions d'hommes, pour en finir une fois pour toutes avec ce conflit. Toutefois, le carnage n'eût pas lieu comme prévu: alors que l'ensemble des combattants se jetait dans la bataille, un rituel d'une puissance sans précédent fût invoqué par un commandant d'Eisenwald, qui souhaitait s'approprier la puissance mystique dégagée par le massacre ambiant. Ce faisant, il ouvrit une brèche d'ampleur dans le monde matériel qui permit l'invasion d'un nombre incroyable de daevas rendus fous par la fureur de la bataille.

Le chaos qui s'ensuivit fût indescriptible, alors que chaque soldat ou démon massacrait amis et ennemis pour tenter de survivre, tour à tour pris d'une rage effrénée ou d'une terreur sans nom. Ce ne fût que grâce à la fermeture du portail

que cette folie prit fin, et que l'équilibre du monde resta préservé.

L'ampleur jamais égalée de la bataille de Valkharta a dévasté gravement le Hadrat et a failli conduire le monde à sa perte en dressant des pays industrialisés et dotés de moyens de destruction massifs les uns contre les autres. Elle a également attiré l'attention sur les dangers encore sous-estimés du monde spirituel et de son utilisation par des êtres mal intentionnés. Ce sont ces dangers qui ont amené à cette époque à la création de l'organisation Renaissance, dont les fondateurs ont fourni des efforts démesurés pour apaiser la haine des populations, réparer ce qui pouvait l'être et tisser à nouveau des liens entre les Etats. Ils prirent à l'époque la décision de cacher le surnaturel et de le faire disparaître: la tragédie de Valkharta avait eu pour origine une volonté de contrôle de ces ressources, et elles avaient échappé à ceux qui les avaient invoquées. Dans les années qui suivirent la guerre, la décision de se séparer du monde spirituel avait fait son chemin.

C'est ainsi que les sorciers et mystiques se sont retrouvés à agir dans l'ombre, car ceux qui se sont opposés à ce projet ont parfois mal fini. Ce qui était une intention raisonnable, celle de limiter l'accès de l'humanité à des forces qu'elle semble incapable de maîtriser, a mené à des débordements avec dans certains cas des exécutions sommaires et clandestines. Si une partie des membres de Renaissance s'est montrée modérée et compréhensive, d'autres, affectés par le souvenir de la guerre, ont traqué les documents mystiques et les utilisateurs de pouvoirs surnaturels avec ferveur et un certain manque de discernement.

#### SITUATION ACTUELLE

Les dernières années d'Eris ont été plus calmes du point de vue des conflits. Ceux-ci sont désormais plus localisés et le fait de petits groupes d'interventions. Une poignée de guerres civiles a cependant continué de ravager certains pays en attendant l'intervention nécessairement complexe et lente d'autres Etats. L'une des plus récentes a opposé le Khamâd et Shandara, le premier ayant longtemps été rat-



## Les dérives de la chasse au surnaturel

C'est l'éternel distinction entre ce que veulent les concepteurs, visionnaires dotés d'un projet de grande ampleur, et ce qui est appliqué par ceux qui les suivent. Alors qu'à l'époque, l'idée était de garder le surnaturel sous contrôle, la priorité est rapidement devenue de se prémunir à tout prix contre le spirituel. Au point que certains membres fondateurs, écoeurés, se sont retirés de Renaissance après sa fondation. De nos jours, la peur de ce que l'on ne comprend pas continue à faire percevoir les mystiques comme des menaces qu'il vaut mieux éliminer si on ne peut les gérer.

Cela dit, il faut tout de même rendre justice à Renaissance: malgré les débordements regrettables d'une partie de ses membres, il faut reconnaître que le monde est bien plus en paix depuis la création de l'organisation. Les grandes guerres ont quasiment disparu, ce qui était quasiment inenvisageable auparavant. L'action de l'organisation a probablement sauvé bien plus de vies qu'elle n'en a sacrifiées.

longtemps été rattaché à l'Etat fédéral qu'est le second. Les deux Etats se sont séparés suite à un conflit rapide, mais violent, de quelques mois.

La mondialisation a amené les frontières à s'effacer: l'économie et la politique se font désormais à l'échelle du globe, ceci étant facilité par l'apaisement général des relations. Beaucoup de pays ont modifié leur régime politique autoritaire suite à l'action de Renaissance ou à la rébellion de leur propre population, parfois dans le sang. En tous cas, tout contribue à des échanges rapides aux quatre coins du monde et à la circulation de l'information.

Cela ne signifie pas pour autant que tout conflit est inenvisageable: les intérêts interdépendants des populations se heurtent régulièrement aux vieilles rancœurs ou aux ambitions d'un dictateur plus ou moins éclairé. Même sans considérer la lutte pour ou contre les pouvoirs surnaturels, il y a chaque jour de nombreux



Valkharta, quartiers populaires.

événements susceptibles de provoquer une étincelle, et Eris reste un monde dont l'équilibre est précaire.

## Section II: Contrées de la Chronique

Les Contes Interdits, la Chronique officielle de Project: Eris, amène les personnages dans 4 pays différents, dont voici une courte description.

### RÉPUBLIQUE FÉDÉRALE DE SHANDARA

Lieu principal de la Chronique, Shandara est l'un des pays les plus puissants au monde.

#### POLITIQUE

Cet Etat est composé de treize régions dotées chacune d'une autonomie de gestion, y compris politique, chacune étant dirigée par ses propres représentants élus et disposant de lois parfois légèrement différentes. L'ensemble du pays est sous l'autorité d'un pouvoir exécutif qui se trouve dans les mains du Prince Régent, dont le titre est héréditaire, et de son gouvernement élu tous les 5 ans.

En réalité, le Prince est sensé disposer d'assez peu de pouvoir institutionnel mais l'actuel Régent, Siegfried Reinhardt, est un fin politicien apprécié du peuple. Progressiste, influent sur la scène internationale et apprécié de dirigeants de grandes nations, son pouvoir de fait est si important que la composition de son gouvernement est en réalité une donnée secondaire.

C'est pourquoi l'enjeu politique majeur du pays se trouve dans les élections sénatoriales. Les Hauts Sénateurs forment le contre-pouvoir essentiel au fonctionnement du pays. Ils sont au nombre de 14, un par province, car un Haut Sénateur est encore désigné pour le Khamâd, même si cet Etat est désormais considéré comme indépendant.

## ECONOMIE

Shandara est un Etat prospère dont les industries sont très efficaces et souvent bien cotées sur les places financières. A noter que le siège social des entreprises Dawnhive se situe dans ce pays, et que cette société emploie un bon nombre de personnes dans des secteurs différents. Le niveau de vie et les villes riches en animation compensent l'absence d'héritage historique d'ampleur et permettent un tourisme florissant.

### VIVRE A SHANDARA

Le climat de Shandara dépend de la région, mais est globalement tempéré, avec des étés chauds et des hivers rigoureux. Le pays est très urbanisé: les métropoles sont nombreuses, de grande taille et la capitale, Lucèn, est la plus connue de toutes sur la scène internationale et présente deux visages opposés et complémentaires qui sont très représentatifs de ce qu'est le pays.

Ainsi, aux yeux du monde, la République de Shandara est un pays qui fait rêver: l'activité économique y est intense et les réussites légendaires. De plus, des événements culturels de grande ampleur y ont lieu, comme le célèbre Carnaval de Lucène qui attire chaque année des touristes du monde entier. La scène artistique (cinéma, musique) est active et ose beaucoup, participant à créer une vie nocturne intense.

Mais d'un autre côté, Lucèn et ses environs font partie des villes les plus dangereuses qui soient. L'activité politique et les tensions avec le Khamâd, les commerces illégaux, les actions de mystiques sont le quotidien d'un pays qui paye ainsi son rayonnement sur le plan international: beaucoup de personnes s'y retrouvent et y transitent chaque jour, et le quotidien de la police est relativement difficile. Ainsi, les touristes qui s'éloignent un peu trop des lumières aveuglantes de la ville s'exposent sans le savoir à de sérieux périls.

### KHAMÂD

A l'Est de Shandara, le Khamâd est un Etat nouvellement indépendant. Les



personnages des Contes Interdits entendent régulièrement parler de ce pays et de ses représentants.

## POLITIQUE

Le Khamâd est récemment devenu indépendant après avoir passé plusieurs décennies sous la tutelle de Shandara, suite à l'action d'indépendantistes et une volonté politique de la part de représentants khamadiï influents. La tension aux frontières a été si grave que des affrontements ont éclaté, la répression militaire parfois violente se heurtant à des actions terroristes. Il a été décidé au niveau du Sénat de déclarer que le Khamâd serait désormais autonome, et un Président a été élu qui est en fonction depuis 9 ans et actuellement en cours de deuxième mandat.

Cependant, le Khamâd continue d'être en pratique sous la tutelle de son voisin, ce qui lui garantit des avantages considérables. Le personnage le plus influent et le plus controversé de son pays est en réalité le Haut Sénateur Tahal Rad, qui continue d'assurer à son peuple un train de vie de qualité malgré des ressources limitées. Parallèlement, il est haï par une partie de la population qui le considère comme un traître les empêchant de prendre pleinement leur indépendance.

## ECONOMIE

Le Khamâd dispose d'assez peu de ressources naturelles. Néanmoins, ce pays est à la pointe du développement des matrices Sephirah, grâce aux travaux de l'entreprise Coeos et à certains minéraux sans valeur marchande présents en grande quantité dans les montagnes.

Toute la difficulté consiste à monnayer cette technologie très demandée assez finement pour en tirer des ressources substantielles à réinvestir dans l'économie locale sans trop en dévoiler. Ce subtil équilibre garantit la survie du pays mais doit être jugé avec finesse, si bien qu'en pratique, l'immense majorité des khamadiï ignore à quel point leur économie tourne autour des investissements de la Coeos.

## VIVRE AU KHAMAD

Le Khamâd est un pays relativement inhospitalier, où alternent régions arides et fertiles. Sa frontière au Nord-Ouest touche Shandara, puis le pays s'étend au Sud vers un climat chaud, voire désertique par endroits, sur plusieurs milliers de kilomètres. Le pays est également bordé par des chaînes de montagnes aux sommets élevés. Ce paysage accidenté est peu propice à une urbanisation complète du territoire, ce qui a conduit le tissu urbain à se densifier autour des lieux les plus cléments. De grandes zones au climat agréable ont ainsi conduit à la construction de points névralgiques où se dressent aujourd'hui les plus grandes villes du pays, et qui sont séparés entre eux par de vastes steppes ou des plateaux en haute altitude.

Ainsi la vie est-elle extrêmement différente selon que vous habitez dans un petit village des montagnes ou dans une métropole comme Sahhad, la capitale du pays. Dans les grandes villes, le cœur architectural traditionnel s'est petit à petit étendu jusqu'à englober les villes alentours, et la vie y ressemble trait pour trait à celle de toutes les grandes agglomérations mondialisées, tandis que dans les lieux les plus reculés le temps paraîtrait presque s'être arrêté.

## HADRAT

Lieu clé dans l'histoire d'Eris, le Hadrat est resté célèbre pour avoir été le terrain de la bataille la plus meurtrière qui ait jamais été reportée. Le pays ne s'en est jamais relevé.

## POLITIQUE

Le Hadrat a toujours été un petit Etat bordant l'océan, sans vraie ressource ni intérêt stratégique, ce qui en fait aujourd'hui un Etat mineur sur la scène internationale. Seules les pressions des différents pays ont empêché ses voisins de l'annexer pendant les années suivant la guerre. Aujourd'hui, le Roi Isman II est toujours à la tête du pays, mais son grand âge l'empêche d'exercer son pouvoir pleinement. Sa femme, de



Sahhad a été pendant des siècles l'une des plus grandes cités d'Eris.

30 ans sa cadette, exerce en réalité le rôle de dirigeante de manière officielle, avec une finesse et une intelligence indéniable. Ainsi, Seifa Asham est très populaire auprès de son peuple, bien plus que le souverain vieillissant et assez conservateur.

Peu de gens savent que Seifa est en réalité au moins aussi âgée que le Roi. Le sang mystique qui coule dans ses veines lui assure cependant un vieillissement moins rapide et lui permet de tenir encore les rênes de son pays en profitant de sa longue expérience. Elle a toutefois dû cacher tout ce qui indiquait son âge véritable afin d'éviter de révéler au monde cette étrange situation, peu acceptable dans le contexte actuel.

## ECONOMIE

L'activité économique du Hadrat est pour ainsi dire très limitée. Le pays dispose de très peu de ressources et d'atouts naturels à faire valoir. Le climat agréable de certaines régions et les lieux traditionnels épargnés par la guerre garantissent néanmoins une survie au pays grâce à l'activité touristique. De plus, beaucoup d'Adrateï sont des spécialistes éminents

dans des domaines scientifiques ou techniques (ceci étant dû, à l'origine, à la longévité d'une partie de la population qui favorisait la multiplication des expériences): le Hadrat est assez fier de la qualité de ses formations, même si beaucoup de jeunes diplômés préfèrent s'exiler dans des pays plus riches en opportunités une fois leur diplôme en poche.

## VIVRE AU HADRAT

A ce jour, Valkharta est toujours la capitale du Hadrat. Sa structure a peu changé, et certains de ses bâtiments restent encore des ruines faute de reconstruction depuis plus d'un siècle. Cependant, le Hadrat dispose d'un héritage culturel et spirituel d'une richesse rare, ce qui fait de ses villes des lieux uniques, entre ruelles étroites et anciens plais flamboyants. Les bâtiments les plus modernes se sont intégrés à ce paysage unique. Les vallées et plaines du pays, ainsi que son désert qui recouvre une bonne partie de son territoire, sont des lieux par nature dangereux et difficiles d'accès, mais parmi les plus beaux du monde.



En tous les cas, le Hadrat est un pays bercé par le mysticisme. Une part significative de ses habitants dispose de pouvoirs mystiques, bien que leur nombre et leur puissance ait considérablement diminué, ce qui a pu donner naissance à l'idée qu'ils sont un peuple né de l'union avec les démons. Quoiqu'il en soit en réalité, il est vrai que le peuple du Hadrat est globalement plus au fait des réalités surnaturelles d'Eris, même si cela passe pour superstition ailleurs dans le monde. Ainsi, les mystiques se réfugient assez naturellement là-bas lorsque la situation l'exige, ce qui renforce encore cette idée qu'il s'agit de leur terre de prédilection.

## EISEN WALD

Pays impliqué au premier plan dans la guerre du Hadrat, l'Eisenwald est une puissance qui compte sur la scène mondiale, tant du point de vue économique que militaire.

## POLITIQUE

L'Eisenwald a longtemps eu une tradition militaire relativement forte. Pays central entouré par d'autres Etats, il lui a fallu une armée forte pour se maintenir, et un bon nombre de ses dirigeants ont eu une carrière de général avant de prendre la tête de l'exécutif. Aujourd'hui, l'Eisenwald est une République dont le Président est élu tous les 4 ans. Celui-ci désigne son gouvernement, sous le contrôle d'un Parlement composé de deux chambres. Ce système s'est avéré efficace, bien qu'il y ait parfois des difficultés à faire passer une réforme tant les capacités des différents contre-pouvoirs sont efficaces.

Le maréchal Hegenheit est à la tête de l'Eisenwald depuis 10 ans maintenant. Il jouit d'une solide réputation en tant que dirigeant, et est engagé pour la paix de manière constante. Paradoxalement, cela le conduit à appuyer des opérations militaires éclair: Hegenheit est un homme dur et pragmatique, et il est tout à fait capable d'user de la force pour éviter ce qu'il estime être un plus grand mal. La puissance de l'Eisenwald permet souvent que la menace suffise, sans véritable intervention.

Jack O'Clock vous explique:

## Ceci n'est pas un atlas

Rappelez-vous: ce chapitre n'a pas pour ambition de vous fournir un atlas détaillé de l'univers de jeu. La preuve: il n'y a même pas de carte (mais que fait donc l'auteur?!). Il s'agit de vous donner assez d'informations pour appréhender l'ambiance du jeu et de la chronique des Contes Interdits. N'hésitez pas à compléter la carte d'Eris comme bon vous semble. Et envoyez-là donc à l'auteur, tant qu'on y est...

## ECONOMIE

L'Eisenwald est un pays solidement industrialisé, et plusieurs de ses sociétés produisent des marchandises qui sont des références dans leur domaine. Il s'agit donc indubitablement d'un pays riche, et la politique économique de réinvestissement lui permet de le rester. Reste qu'une bonne partie de sa population vit avec des ressources assez faibles voire perd son emploi avec la modernisation et la restructuration des entreprises.

## VIVRE EN EISEN WALD

Le climat en Eisenwald n'a jamais été le plus agréable qui soit: il s'agit d'un pays tempéré, relativement brumeux, où la pluie tombe régulièrement. De grandes forêts noires ornent les reliefs du pays et alimentent les légendes urbaines. Les hivers sont froids et les étés rarement caniculaires. C'est à cause de ce climat que les villes d'Eisenwald sont réputées pour leur vie nocturne animée et conviviale. Ce n'est pas le cas partout, mais beaucoup d'entre elles sont à la hauteur de cette réputation.

Aumbach, la capitale, est l'une des métropoles les plus sûres du monde. L'usage de la surveillance et des services de police efficaces ont donné à l'Eisenwald sa réputation de destination sécurisée. Au grand dam d'opposants politiques et d'intellectuels davantage favorables à un peu plus de liberté et de confiance dans les citoyens. Le gouvernement, avec l'appui d'une large majorité de l'opinion publique, considère qu'il s'agit là d'un moindre mal et balaye l'argument.

## CRÉDIT ILLUSTRATIONS

Si j'ai eu la possibilité et la chance d'avoir l'autorisation d'un certain nombre des illustrateurs dont j'ai emprunté les images, cela n'a pas été le cas pour tous.

Project; Eris est un jeu 100% gratuit qui ne vise pas à porter atteinte à leurs droits, aussi les illustrations seront-elles retirées sur demande de ces personnes si elles le souhaitent. En attendant, je me permets au moins de faire leur pub. Allez donc jeter un coup d'oeil à leurs galeries sur deviantart, ça vaut le coup!

### GÉNÉRAL

---

The Apocalypse Fire par Ratibor Ukanos (Couverture) - top hat skull par CRA-ZYGRAPHIX (Jack) - Apocalypse City Scape par Akajork (Sommaire) - Dark alley par Hideyoshi (intro) Strange city XV par bwiti (transitions partie II) - Detective's office par etwoo (Crédits)

### PARTIE I

---

CHAPITRE I: Fem FUBAR par iumazark - Card Game par nahamut  
Zephiro par iumazark

CHAPITRE II: Obtenebration par boudicca - Desfract Dark par iumazark - Jump par moni158

CHAPITRE III: Library par daRoz - Gun fight par H4VOK1407 - BA: Exocore par iumazark

CHAPITRE IV: Gang par OBO - N.YV Negotiation Breakdown par Sekra

CHAPITRE V: ere par viviphyd - The bar par weissner Kai dog spirit par Y-Esk

Gangster bar par -seed- - Alley cop par leventep - white death par tobiee

bebilit, illustration D&D - Demon Lord Concept par Zyklon8B

Blitz. Paint Again par hyunwook - Cybernetic Nightmare par Shails-the-dark-fox

CHAPITRE BONUS: Skeleton man par WilemWSM - Skeleton par Eggar919

### PARTIE II

---

CHAPITRE VI: disaster speedpaint par miyukiko - Monster Hunter Tribute par Kuren

CHAPITRE VII: soldier 2 par wanbao - black materia par the m00nriver

Core Reactor par sequential

CHAPITRE VIII: Future City Speedpaint WIP par atomhawk

CHAPITRE IX: Smoking par Hani7 - Morale Charade par akirakirai - Project WE Promotional

Art 7 par yumei

CHAPITRE X: gang city par radoxist - just walk par artbytheo - seaquen par deivcalviz