

Contexte général

"Depuis la nuit des temps, le conflit a toujours été le moteur d'Eris. L'énergie spirituelle parcourt les veines de ses habitants, et le combat pour son contrôle ne s'est jamais véritablement arrêté. Les guerres se sont succédées, les catastrophes ont bouleversé des millions d'existences, le monde ne parvenant pas à trouver son équilibre.

Tout ceci a changé: de nos jours, Eris a trouvé un calme relatif grâce au travail d'une poignée d'hommes, agissant dans l'ombre et couvrant l'ensemble des champs d'activités professionnels, politiques et économiques. Leur société est cachée aux yeux de tous, elle agit dans l'ombre du monde et le manipule afin de le préserver des conflits qui pourraient à nouveau le déchirer.

La magie n'est plus, l'énergie spirituelle est désormais un secret bien gardé. Le surnaturel n'est plus qu'un souvenir auquel plus personne ne croit de nos jours. Seuls ceux qui sont chargés de conserver ce secret savent encore quelles choses hors de la portée humaine se cachent dans les ombres. "

Notre histoire prend sa source à Lucèn, capitale de la République fédérale de Shandara, un état puissant, soumis à de sérieuses tensions tant internes qu'à ses frontières mais néanmoins dirigé d'une main de fer par le prince régent Siegfried Reinhardt. Les habitants vivent au rythme de leur travail dans d'immenses tours de verre, ne se préoccupent pas réellement de la politique et vivent en paix. Néanmoins, comme partout dans le monde d'Eris, chacun sait instinctivement qu'il est des heures auxquelles un bon citoyen doit être rentré chez lui. Ceux qui choisissent de regarder de plus près ce qui se trame dans les ombres, ou qui s'y trouvent confrontés par mégarde, plongent sans retour dans un univers bien différent de celui dans lequel il évoluait jusqu'alors.

Les forces occultes et surnaturelles ont une réalité. Le monde d'Eris est depuis toujours bordé par un autre univers qui lui est parallèle, et appelé monde spirituel. Dans celui-ci vivent des esprits puissants et incompréhensibles que les mortels appellent démons, et ceux qui apprennent à apprivoiser ces forces extraordinaires deviennent capables de choses qui défient tout raisonnement rationnel. Certains y parviennent en étudiant l'occultisme comme une science, et recourent à des incantations complexes pour tenter de plier la réalité à leurs désirs. D'autres utilisent des objets issus du monde des démons pour accomplir des exploits. Certains enfin possèdent en eux-mêmes le pouvoir de canaliser l'énergie spirituelle, et disposent de formidables pouvoirs mystiques.

Quoiqu'il en soit, ces arts sont mystérieux, puissants et souvent imprévisibles, à tel point qu'ils ont été bannis et condamnés à être pratiqués dans l'ombre. Dans une époque où l'on a placé la raison, les valeurs scientifiques et la technologie sur un

piédestal, le pouvoir du monde spirituel est tout à la fois malvenu et très dangereux. Aussi la plupart des gens en ignorent-ils purement et simplement l'existence.

Ce sont des unités spéciales qui ont été mises en place pour combattre, le plus discrètement possible, les phénomènes surnaturels malvenus. C'est ainsi que, sous l'autorité du conseil fédéral, a été fondé le Bureau des Affaires Spéciales, dont la direction a été confié à l'ancien procureur Mathias Reed. Son rôle est d'agir dans toutes les affaires ayant trait au surnaturel. Il ne s'agit pas de traquer systématiquement les sorciers ou d'éliminer les mystiques, mais chaque fois que les services de police se trouvent confrontés à une affaire mettant en jeu des phénomènes inexpliqués, ceux-ci transmettent le dossier au B.A.S, qui prend l'affaire en charge. Le Bureau se charge ensuite d'agir contre les pratiquants d'arts occultes dangereux, voire contre de véritables démons.

Contrairement à beaucoup d'unités de ce type, qui regroupent des groupes d'illuminés recherchant le surnaturel dans des affaires banales, le Bureau a acquis une réputation de sérieux et de qualité. Ceci est d'abord dû à la politique de Mathias Reed, qui accepte des affaires non liées au surnaturel pour camoufler la vraie vocation du Bureau et ne pas s'attirer de railleries, au point que celles-ci (prises d'otages, criminalité organisée) constituent une vraie part de l'activité du bureau. Mais la qualité du travail de son équipe agit également: le B.A.S est une véritable unité d'élite, composée d'experts très polyvalents.

Vous incarnez les membres de cette unité d'élite. Chacun dispose de son caractère, de ses compétences, de ses objectifs ainsi que d'un passé plus ou moins trouble, mais toujours chargé en émotions: on intègre pas une unité de ce type par hasard. Votre unité est une réunion rare de talents, et vous avez autorité sur les services de police qui demandent votre aide. Vous êtes au même niveau hiérarchique que les services secrets de Shandara, bien que vous n'en dépendiez pas officiellement.

Votre mission: affronter les menaces surnaturelles qui pèsent sur le monde d'Eris, et combattre vos propres démons.

Chacun des six prêtirés de cette chronique est un personnage créé selon les règles d'Elite, et ayant donc de solides compétences. Chacun possède des spécialités uniques mais peut également agir dans d'autres domaines, et tous (sauf Scarlett) ont de solides compétences lors des scènes d'action. Leur fiche complète est en trois parties, comprenant les éléments suivants:

Fiche de personnage: les données techniques, et seulement elles;

Dossier: le dossier du B.A.S, librement accessible à tous les joueurs. Il contient une partie des informations sur le personnage auquel il se réfère et retrace les grandes lignes de son parcours;

Dossier secret: le dossier comprenant tout ce que votre personnage n'a jamais dit, ou cache aux autres, ainsi que ses pouvoirs et motivations. Ce dossier n'est accessible qu'au joueur jouant le personnage auquel il se rapporte.

Membres du B.A.S

Le Bureau est composé de 6 membres permanents au moment où la Chronique commence, et ces derniers travaillent ensemble depuis quelques temps. Les joueurs peuvent librement consulter la fiche de personnage et le dossier de chacun pour décider en connaissance de cause de celui que chacun souhaite incarner. En attendant, voilà un petit descriptif de chacun d'entre eux, comprenant des informations très sommaires tant sur leurs capacités techniques que sur leurs opportunités de roleplay pures :

- ***Mathias Reed, Chef d'unité***

Capacités: Un grand manipulateur, charmant et rusé. Il est le spécialiste des situations sociales, mais s'y connaît également en termes d'enquêtes. Sur le terrain, il est redoutable avec une arme à feu. Un personnage équilibré.

Opportunités du rôle: En tant que chef d'unité, il est le responsable de l'équipe et coordonne son action: il est celui auquel s'adressent les interlocuteurs du B.A.S. Il est le leader du groupe, et possède un passé douloureux.

- ***Joana Marquel, Ingénieur***

Capacités: Spécialiste des nouvelles technologies, Joana est une jeune femme bourrée de ressources et d'inventivité. Elle est l'experte en armes lourdes de l'unité, et pilote à peu près tous les engins connus et imaginables.

Opportunités du rôle: Un peu écorchée vive, modeste, Joana est néanmoins le ciment de l'unité, capable de tempérer les humeurs du groupe. Elle est à la recherche d'un tueur célèbre.

- ***Ephraïm Heartfell, Chasseur de démons***

Capacités: Expert dans les investigations et maître à l'arme blanche, Ephraïm est un enquêteur redoutable contre toutes les menaces surnaturelles, car il est aussi perspicace que capable de passer les démons au fil de sa lame.

Opportunités du rôle: Nonchalant et casse-cou, il n'en est pas moins responsable, car impliqué dans des combats qui le dépassent. Il a dû se battre pour survivre, et continue à le faire pour protéger les autres.

- ***Eirika Heartfell, Mystique***

Capacités: Dotée de puissants pouvoirs surnaturels, Eirika possède des capacités latentes effrayantes qui dépassent de beaucoup les pouvoirs de la plupart des sorciers qu'elle affronte. Elle est également une excellente comédienne.

Opportunités du rôle: Elle est une mystique puissante, avec tout ce que ce statut implique comme opportunités et comme dangers. De nombreuses affaires gravitent autour d'elle sans qu'elle s'en rende forcément compte.

- ***Scarlett Dawnhive***

Capacités: Dotée de nombreux contacts, d'une fortune conséquente, mais surtout d'une érudition incroyable, y compris dans le domaine de l'occulte. Scarlett est incapable de combattre, mais maîtrise les arts occultes.

Opportunités du rôle: Scarlett est un personnage entouré par les secrets: ceux de sa lignée, ceux de son lien avec son garde du corps Mikahil Curtis, ceux de ses véritables intentions. Elle vit dans un monde dangereux et obscur.

- ***Mikahil Curtis***

Capacités: Expert en matières d'infiltrations, de sécurité, cambrioleur, espion et potentiellement assassin à ses heures, Mikahil est doté de nombreux talents, combat de manière très efficace et est d'une tenue irréprochable en société.

Opportunités du rôle: Le garde du corps et majordome de Scarlett est un personnage pour le moins énigmatique, y compris pour ses collègues. Il semble entouré de mystères et de zones d'ombre.

Note: L'organisation du bureau justifie très bien le fait que tous les personnages ne soient pas forcément présents au même moment, permettant à vos joueurs de n'en jouer que certains, ou de réaliser des missions spéciales avec seulement une partie des personnages, dans le cas où vous n'avez pas assez de joueurs, ou que tous ne soient pas là au même moment.

Si tous ne sont pas pris, le Conteur peut jouer les autres membres du Bureau chaque fois que leur intervention est nécessaire, mais il est invité à se concentrer sur les éléments concernant les personnages des joueurs!